PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SDN KUTOREJO 01 PANDAAN

SKRIPSI

oleh:

NENI DWI SUWANDANI

NIM. 13140133

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

NOVEMBER 2017

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III SDN KUTOREJO 01 PANDAAN

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 :

NENI DWI SUWANDANI
NIM. 13140133

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
NOVEMBER 2017

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ILMU

PENGETAHUAN SOSIAL MATERI MENGENAL JENIS-JENIS

PEKERJAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS III

SDN KUTOREJO 01 PANDAAN

SKRIPSI

Oleh:

Neni Dwi Suwandani
13140133

Telah Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 19702022006042003

Tanggal 02 November 2017

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN KUTOREJO 01 PANDAAN

SKRIPSI
Dipersiapkan dan disusun oleh
Neni Dwi Suwandani (13140133)
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 20 Desember 2017 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang H. Ahmad Sholeh, M.Ag NIP. 197608032006041001	:
Sekertaris Sidang Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd NIP. 197902022006042003	:
Pembimbing Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd NIP. 197902022006042003	:
Penguji Utama Dr. Hj. Sulalah, M.Ag NIP. 1965111121994032002	:

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

Dr. H. Agus Mimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW

Teriring do'a dan rasa syukur yang terdalam

Ku persembahkan karya ini kepada :

Kedua Orang Tuaku

Bapak Atok Sudarto dan Ibu Jumiati, Orang tua yang penorbannya tak pernah lelah dengan keikhlasan mereka selalu mendo'akanku, mendukungku, memtivasiku dalam jalanku menuntut ilmu, yang bersusah payah dalam membesarkanku dan menjadikanku bisa sampai ke jenjang perguruan tinggi.

Suamiku Tersayang

Abi Nur Fadillah, dengan sabar selalu membimbingku, mendukng dan dengan tulus ikhlas mendo'akanku, memberi motivasi tiada henti selama penyusunan skripsi ini.

Saudara Perempuan dan Kakak Iparku

Ninuk Santika Kusuma Wardena dan Tri Fajar Wahyudi yang selalu memberikan motivasi, dukungan serta do'a selama penyusunan skripsi ini.

Guruku

Atas kerja keras dan jerih payah guru dan dosen yang telah menunjukkan terangnya jalan ilmu padaku khususnya kepada dosen pembimbing skripsi Bu Indah Aminatuz Zuhriyah, dengan sabar membimbing hingga selesainya penyusunan skripsi ini.

Sahabat Seperjuangan

Kepada Saudara sera Sahabatku Siti Wahyuni, Agita Puspita Sari, Sulis Setyo Ningsih Muhammad Nafsur Rohman, Fitria Febriati, Luluk Alfia, Nur Farida, Yulia Chairunnisa, Lailiyatul Rohmania, Puspita Saidah, Ayu Andin, Ika Ervianah, dan Laila Khoirunnisa yang telah memberikan motivasi, dukungan, kekuatan, serta do'a dan semangan dalam prodes penyusunan skripsi ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MOTTO

وَقُلِ ٱعۡمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمۡ وَرَسُولُهُۥ وَٱلۡمُؤۡمِنُونَۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ عَٰلِمِ ٱلۡغَيۡبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمۡ تَعۡمَلُونَ ١٠٥

Artinya :

Dan Katakanlah "Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rosul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 02 November 2017

Hal : Skripsi Neni Dwi Suwandani

Lamp. : 6 (Enam) Eksemplar

Kepada Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Neni Dwi Suwandani

NIM : 13140133

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

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

Malang, 06 November 2017

Yang membuat pernyataan,

Neni Dwi Suwandani

NIM. 13140133

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iii Sdn Kutorejo 01 Pandaan."

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran dengan ajaran agama islam yang di ridhai Allah SWT.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang . Penulis yakin tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan selesai. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan saya dalam penulisan skripsi.
5. Keluargaku, bapak, ibu, kakak dan suamiku tersayang yang tidak pernah lelah memberikan dorongan dan motivasi agar skripsi ini dapat selesai tepat waktu.
6. Semua Teman-teman PGMI angkatan 2013 yang telah memberikan dorongan agar semangat dalam mengerjakan skripsi.
7. Terima kasih kepada seluruh civitas akademika SDN Kutorejo 01 Pandaan yang telah menyediakan tempat untuk penelitian dan memberikan banyak sekali ilmu baru.
8. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwasannya dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian.

Malang, 02 November 2017

Penulis,

Neni Dwi Suwandani

NIM.13140064

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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	? = h
د=d	ع=′	ء = ,
ذ=dz	غ =gh	ي= y
ر=r	ف=f	

B. VokalPanjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= **û**

C. VokalDiftong

أو=aw

ْأي=ay

أُوْ = **û**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian 16

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya 39

Tabel 3.1 Kriteria penskoran yang digunakan pengembangan data memberikan penilaian pada media yang dikembangka 61

Tabel 3.2 Rata-rata skor jawaban angket 62

Tabel 3.3 Angket Penilaian Siswa 66

Tabel 3.4 Angket Penilaian Ahli Materi 66

Tabel 3.5 Angket Penilaian Ahli Desain 67

Tabel 3.6 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran 67

Tabel 3.7 Kriteria penskoran yang digunakan pengembang dalam memberikan penilaian pada media yang dikembangkan 67

Tabel 3.8 Rata-rata skor jawaban 68

Tabel 3.9 Rata-rata skor jawaban angket 72

Tabel 4.1Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial 92

Tabel 4.2 Saran dan Komentar Ahli Isi Terhadap Meida Pembelajaran 95

Tabel 4.3 Revisi Produk Pengembangan Multi Media 96

Tabel 4.4Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial 97

Tabel 4.5 Saran dan Komentar Ahli Isi Materi Terhadap Media Pembelajaran . 101

Tabel 4.6 Revisi Produk Pengembangan Multi Media 102

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media 102

Tabel 4.8Revisi Media Berdasarkan Desain Media Pembelajaran 107

Tabel 4.9 Revisi media Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media 108

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media 109

Tabel 4.11 Revisi Saran dan Komentar Ahli Media Terhadap Media Interaktif 113

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 114

Tabel 4.13 Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran 119

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil 120

Tabel 4.15 Nama Responden 122

Tabel 4.16 Daftar nama responden kelas III B (Kelompok Eksperimen) SDN Kutorejo 01 Pandaan..... 124

Tabel 4.17Daftar nama responden kelas III B (Kelompok Kontrol) SDN Kutorejo 01 Pandaan..... 125

Tabel 4.18 Hasil Angket Siswa Kelompok Eksperimen..... 127

Tabel 4.19 Nilai *Pre-tset* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen 131

Tabel 4.20 Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen..... 133

Tabel 3.4 Angket Penilaian Ahli Materi 139

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model ADDIE 50

Gambar 3.2 Model ADDIE menurut MolendaTabel 51

Gambar 4.1 Cover Awal 74

Gambar 4.2 Menu Awal 75

Gamber 4.3 Halaman Awal 76

Gambar 4.4 Petani 77

Gambar 4.5 Nelayan 77

Gambar 4.6 Peternak 77

Gambar 4.7 Pengrajin 78

Gambar 4.8 Penjahit 78

Gambar 4.9 Tukang Kayu 78

Gambar 4.10 Guru 79

Gambar 4.11 Pilot 79

Gambar 4.12 Polisi 79

Gambar 4.13 Masinis 80

Gambar 4.14 Wartawan 80

Gambar 4.15 Pemangkas Rambut 80

Gambar 4.16 Soal Evaluasi KD 1 81

Gambar 4.17 Soal Evaluasi KD 1 81

Gambar 4.18 Semangat Kerja 82

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.19 Akibat Malas Bekerja 82
Gambar 4.20 Pentingnya memiliki semangat kerja 83
Gambar 4.21Soal Evaluasi KD 1 83
Gambar 4.22 Soal Evaluasi KD 1 83
Gambar 4.23 Vidio Pembelajaran 84
Gambar 4.24 QuizGambar 84
Gambar 4.25 Soal Quiz no 1 85
Gambar 4.26 Jawaban Benar 85
Gambar 4.27 Jawaban Salah 85
Gambar 4.28 Soal Quiz no 2 86
Gambar 4.29 Soal Quiz no 3 86
Gambar 4.30 Soal Quiz no 4 86
Gambar 4.31 Soal Quiz no 5 87
Gambar 4.32 Soal Quiz no 6 87
Gambar 4.33 Soal Quiz no 7 87
Gambar 4.34 Soal Quiz no 8 88
Gambar 4.35 Soal Quiz no 9 88
Gambar 4.36 Soal Quiz no 10 88
Gambar 4.37 Skor/Nilai Jawaban 89
Gambar 4.38 Profile Pengembang 90

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bentuk Media Pembelajaran 161

Lampiran 2 Foto Kegiatan Pembelajaran 175

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Isi 177

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media 184

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran 188

Lampiran 6 Soal *Post-test* 191

Lampiran 7 Soal *Pre-test* 194

Lampiran 8 Angket Siswa 196

Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian Dari Fakultas 198

Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah 200

Lampiran 11 Surat Keterangan Bimbingan Skrispsi 202

Lampiran 12 Biodata Mahasiswa 204

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR ISI

Halaman Sampul

Halaman Judul ..... **i**

Halaman Persetujuan ..... **ii**

Halaman Pengesahan ..... **iii**

Halaman Persembahan ..... **iv**

Motto ..... **v**

Nota Dinas Pembimbing ..... **vi**

Surat Pernyataan ..... **vii**

Kata Pengantar ..... **viii**

Pedoman Transliterasi ..... **x**

Daftar Tabel ..... **xvi**

Daftar Gambar ..... **xvii**

Daftar Lampiran ..... **xix**

Daftar Isi ..... **xii**

Abstrak ..... **xx**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Pengembangan 6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Manfaat Pengembangan 7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8
F. Ruang Lingkup Pengembangan 9
G. Spesifikasi Produk 10
H. Orisinalitas Penelitian 11
I. Definisi Operasional 18
J. Sistematika Pembahasan 20

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran 22
1. Pengertian Media Pembelajaran 22
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran 22
3. Macam-macam Media Pembelajaran 24
B. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif 26
1. Pengertian Multimedia Interaktif 26
2. Karakteristik dan Manfaat Multimedia Interaktif 27
3. Kelebihan Multimedia Interaktif 28
4. Kelemahan Multimedia Interaktif 29
C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 30
1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 30
2. Konsep Dasar Ilmu Pengethuan Sosial 32
3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan SD/MI 32
4. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Gambar 4.1 Cover Awal 32

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan SosialGambar 4.1 Cover Awal 34
D. Hasil Belajar 36
1. Pengertian Hasil Belajar 36
2. Indikator Hasil Belajar dan Mengevaluasinya 38
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 42
E. Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan dalam IPS 43
1. Pengertian Pekerjaan 43
F. Kerangka Berfikir 46
BAB III METODE PENELITIAN
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 47
B. Model Pengembangan 49
C. Prosedur Pengembangan 51
D. Uji Coba Prduk 60
BAB IV HASIL PENELITIAN
Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif 73
A. Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif 73
1. Bagian Pendahuluan 74
2. Bagian Inti 76
B. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli 90
1. Hasil Validasi Ahli Isi Materi 91
2. Hasil Validasi Ahli Media 101
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 113

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....119

D. Penyajian Data dan Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.....130

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran yang meliputi :

1. Proses pengembangan produk 141
2. Spesifikasi produk 144
3. Kelayakan pengembangan media pembelajaran 146

B. Tingkat kemenarikan media media pembelajaran 152

C. Peningkatan hasil belajar 154

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....156
B. Saran.....157

DAFTAR PUSTAKA.....158

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....161

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRAK

Suwandani, Neni Dwi.2017.*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interakif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.*Skripsi. Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, diperlukan upaya yang lebih baik dari guru untuk memilih strategi, metode dan media yang digunakan. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan bahan ajar bebrbasis multimedia interaktif sebagai penunjang guru dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar yang meliputi (a) Rencana pengembangan produk (b) Spesifikasi produk (c) Kelayakan pengembangan media pembelajaran (2) Mendeskripsikan tingkat kemenarikan media (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian R&D. Sedangkan model pengembangan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE mrnurut Molenda dengan lima tahapanyaitu Analisis *(Analize)*, Desain *(Design)* , Mengembangkan *(Development)*, Melaksanakan *(Implementatio)*, Menilai *(Evaluation)*.

Pengembangan media didasarkan pada belum tersediamya media pembelajaran multimedia interaktif. Ruang lingkup materi pada yaitu mengenal jenis-jenis pekerjaan. Kelayakan media dapat dilihat dari hasil validasi angket oleh ahli isi sebesar 83%, oleh ahli media sebesar 85%, dan ahli pembelajaran sebesar 93 % berada dalam kualifikasi valid dan tidak revisi. Kemenarikan media pembelajaran dapat dilihat dari angket yang di isi oleh siswa kelas eksperimen memperoleh 96%.. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol lebih kecil dari pada kelas eksperimen yakni 64,13<87,93. Sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05% diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yakni 8,530 ≥2,048maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengam demikian secara signifikan media pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci :*Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ABSTRACT

Suwandani, Neni Dwi.2017. *Development Of Interactive-Multimedia-Based Teaching Materials On The Subject Of Social Science On The Material of Knowing The Types of Job To Improve The Learning Result of Students of Grade III SDN Kutorejo 01 Pandaan.*Thesis. Study Program of *Madrasah Ibtidaiyah*Teacher (PGMI), Faculty of *Tarbiyah* and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Learning Result is the level of mastery achieved by students in attending the teaching and learning program, in accordance with the objectives set. To achieve the learning result in accordance with the objectives of learning, more efforts are required from teachers to choose the strategies, methods and media used. Therefore the need for the development of teaching materials based on interactive multimedia as a supporter for teachers in the learning in order to improve students' learning results.

The aims of this development was to (1) describe the development design of teaching materials which included (a) The development plan of product (b) Product specifications (c) Eligibility of development of teaching media (2) Describe the level of attractiveness of the media (3) describe the improvement of learning result.

In this study the researcher used qualitative and quantitative approaches with type of R & D research. The model of development used by the researcher was the ADDIE development model according to Molenda with five stages namely Analyze, Design, Developing, Implementation, Evaluation.

The development of media was based on the unavailability of learning media of interactive multimedia. The scope of material was knowing the types jobs. The feasibility of media could be seen from the results of questionnaire validation by the expert of content of 83%, by expert of media of 85%, and expert of learning 93% was in the valid qualification and no revisions. The attractiveness of learning media could be seen from questionnaire filled by the students of experiment class of 96%. . Development of interactive multimedia learning media could improve the learning resultof students, based on the results of pre-test and post-test the class control was smaller than the class experiment namely 64.13 <87.93. While the manual calculation of t test with significance level of 0.05% obtained the result of $t_{count} \geq t_{table}$of 8.530 2,048 then the $H_0$was rejected and $H_1$was accepted. Thus significantlythe learning media of interactive multimedia could improve the learning result of students.

Keywords: Learning Media Development, Interactive Multimedia, Learning Result.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الملخص

سوانداني، نايني دوي .2017 تطوير المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددةالتفاعلية في درس العلوم الإجتماعية مادة المعرفة من أنواع العمل لتحسين نتائج التعلم طلاب الفصل الثالث المدرسة الإبتدائية الحكومية كوتوريجو 01 فانداءان. البحث الجامعي. قسمالتربية لمعلمي المدرسة الإبتدائية، كلية التربية والتدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيممالانج الإسلامية الحكومية. المشرف الدكتور إنداه أمينة الزهرية الماجيستر.

نتائج التعلم هو مستوى الكفائة التي يحققها الطلاب في متابعة التعليم والتعلم، وفقا للأهداف المحددة. لتحقيق نتائج التعلم المناسبة لأهداف التعلم، فيحتاجإلى المعلم بذل الجهود أفضل لاختيار الاستراتيجيات، الأساليب،والوسائل المستخدمة. لذلك فالمحتاج إلى تطوير المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددةالتفاعلية كداعم للمعلمين في التعلم لتحسين نتائج التعلم للطلاب.

أهداف هذا التطور هي: (1) وصف التصميم من تطوير المواد التعليمية الذي يشمل (أ) الخطة من تطوير المنتج (ب) تخصيص المنتاج (ج) جدوى لتطوير الوسائل التعليمية (2) وصف الجاذبية من الوسائل (3) وصف من تحسين نتائج التعلم.

في هذا البحث استخدم الباحث النهج النوعي والكمي بنوع البحث والتطوير. في حين أن النموذج لتطوير يستخدمالباحث نموذج التطوير ADDIE وفقا لموليندا بخمس مراحل: التحليل،التصميم،التطوير، التحقيق، والتقييم.

يستند تطوير الوسائل على عدم وجود الوسائل التعلمالوسائط المتعددةالتفاعلية. نطاق المواد هي معرفة أنواع الأعمال. يمكن لكفائةالوسائل من نتائجتحقق الاستبيانات عند خبراء المحتوى بنسبة ٪83، عند خبراء الوسائل بنسبة ٪85، و من خبراء التعلم ٪93في مؤهل صالح وليس منقحة. جاذبية الوسائل التعلمية يمكن أن ينظر إليه من الاستبيان ملئه طلاب الصف التجريبي يحصل على ٪96. الوسائل التعلمالوسائط المتعددةالتفاعلية يمكن أن تحسن نتائج التعلم للطلاب، مؤسس على الاختبار القبلي والاختبار البعدي فصف السيطرة أصغر من الصف التجريبي يعنى64,13<87,93. أما الحساب لاختبار t اليدوي مع مستوى الدلالة 0.05٪ تحصل نتائج$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ أي2,048 ≤ 8,530 ثمH_0مرفوض و H_1مقبول. وبذالك فإنها مثل الأهمية أن الوسائل التعلمالوسائط المتعددةالتفاعلية قادرة أن تحسن نتائج التعلم للطلاب.

كلمات البحث: *تطوير الوسائل التعليمية، الوسائط المتعددة التفاعلية، نتائج التعلم.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari sisi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. [1]

Tujuan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal nasional, dan global.[2]

Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran IPS tercapai, saat ini kurikulum pendidikan menuntut siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Posisi siswa yang pada awalnya menjadi obyek pembelajaran, sekarang bergeser menjadi subyek pembelajaran yang harus aktif dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif.

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran IPS tersebut, Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan terendah dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang mendasari kemampuan dan keterampilan

[1] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta:PTBumi Akasara, 2010), hlm.171

[2] *Op.Cit,* Trianto.hlm.171

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

siswa untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi, sehingga siswa diharapkan dapat menguasai semua materi pelajaran dengan baik. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah, salah satu rambu-rambu yang harus diperhatikan adalah bahwa proses pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kekhasan konsep atau pokok bahasan dan perkembangan berpikir siswa Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Dari berbagai permasalahan yang terjadi di lapangan, teridentifikasi bahwa dirasa pembelajaran IPS sangat membosankan, guru hanya menerangkan dengan metode ceramah saja sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Ini menunjukkan bahwa dorongan siswa untuk belajar sangat rendah.Terkait dengan pengembangan bahan ajar sebagai salah satu upaya inovatif dan kreatif di bidang pendidikan, banyak hal sesungguhnya yang mempengaruhi kualitas suatu program pendidikan diantaranya seperti kualitas siswa, kualitas guru, ketersediaan bahan ajar, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelolaan dan sebagainya. Sebagai salah satu komponen dalam pendidikan, bahan ajar dalam berbagai jenisnya merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Dalam sudut pandang teknologi pendidikan bahan ajar dalam berbagai bentuknya dikategorikan sebagai bagian dari media pembelajaran. [3]

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Selain itu media adalah bagian yang tidak terpisahkan

[3] Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2003),hlm.6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.[4]

Penggabungan anatara media dan teknologi ini yang disebut media interaktif, multimedia interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, vidio dan animasi, penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pembelajaran. [5] Dengan adanya penggabungan antara media dan teknologi sehingga menjadi media interaktif diharapkan siswa dapat melihat gambaran langsung menganai materi yang disampaikan. Selain itu dengan adanya animasi diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tersedianya media pembelajaran penting untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar.[6]

Kelebihan dari multimedia interaktif adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi, multimedia juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan hasil

[4]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran (*Jakarta:Raja Grafindo Pustaka, 2002), hlm.3
[5]*Ibid*, hlm.169
[6] I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989),hlm.150

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

belajar. Sementara kelemahan dari media ini adalah harganya yang relatif mahal sehinga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya.[7]

Pada hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas III di SDN Kutorejo 01 Pandaan beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran beliau mengalami permasalahan. Guru hanya menggunakan buku paket dalam acuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Beliau belum bisa membuat media yang lain dikarenakan tidak ada waktu, selain itu beliau juga kurang referensi terkait dengan media pembelajaran. Sehingga buku tersebut menjadi acuan utama pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.[8]

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III SD. Media ini dibuat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Media pembelajaran berbasis multimedia ini berisikan tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan, pentingnya memiliki semangat kerja, dan ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja .

[7]Cecep Kusnandi dan Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 78

[8] Wawancara pada seorang guru kelas III di SDN Kutorejo Pandaan , yang dilakukan pada hari Rabu 22 Mei 2017

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar yang meliputi :
   a. Rencana pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
   b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
   c. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar mrnggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar yang meliputi :
   a. Rencana pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
   b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
   c. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan media media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan
3. Mendeskripsikan peningkakatan hasil belajar menggunakan media multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuam Sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Sekolah/Madrasah

   Adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat memberikan manfaat dan menjadikan pijakan dasar untuk lembaga atau sekolah dalam kaitannya mengembangkan bahan pembelajaran dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik untuk masa depan.

2. Bagi Guru

   Menjadi tambahan referensi bagi guru terkait dalam mencari cara alternatif untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru dan sebagai pengembang bahan ajar sebelumnya dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Bagi Siswa

Dapat menjadi tambahan media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, memberikan dorongan motivasi kepada kelas III agar dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang materi yang disampaikan.

4. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan pertimbangan atau acuan, menambah wawasan serta menjadikan peneliti lain lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik lagi.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPS pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan adalah :

a. Tujuan utama dari pembelajaran IPS untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, selain itu pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengenal, menerima, menyerap dan memahami keterkaitan atau hubungan antara konsep pengetahuan dan nilai, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil pembelajaran dengan masksimal. Hal tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPS berbasis multimedia pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih mengerti dan termotivasi untuk belajar mengenai materi yang diajarkan.

c. Dalam penggunaan media interaktif ini siswa mampu mengetahui bagaimana bentuk jenis-jenis pekerjaan baik pekerjaan yang menghasilkan jasa maupun pekerjaan yang menghasilkan barang.

d. Dengan menggunakan media interaktif siswa lebih aktif dalam mencari dan memperoleh fasilitator untuk mengarahkan muridnya. Dengan menggunakan media yang menarik ini bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi mengenal jenis jenis pekerjaan yang ada di kelas III SD/MI yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut :

a. Jenis-jenis pekerjaan (menghasilkan barang dan jasa)

b. Pentingnya memiliki semangat kerja

c. Ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup sekaligus obyek penelitian adalah siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbentuk flash yang di dalamnya berisi tentang materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Peneliti hanya membuat media berdasarkan buku yang sudah ada

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

tanpa mengubah materi di dalamnya. Produk yang dikembangkan ini guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Agar peneliti dalam penulisan peneliti dapat terarah maka peneliti memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti, yaitu Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Kutorjo 01 Pandaan. Dalam pokok materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Adapun dalam pembahasan apabila ada permasalahan diluar tersebut di atas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai pada sasaran yang diharapkan.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu materi mengenal jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
2. Media yang digunakan berbasis multimedia interaktif, mempunyai kelebihan materi yang disajikan dengan disertai gambar yang menarik dan tampilannya juga didesain dengan menarik.
3. Media ajar yang dihasilkan berupa multimedia interaktif dengan tampilan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Media pembelajaran ini memakai *lcd proyektor* dalam proses pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5. Macam-macam jenis-jenis pekerjaan menghasilkan barang dan menghasilkan jasa, pentingnya memiliki semangat kerja, dan ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja akan peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran.
6. Disetiap sela-sela pembelajaran disediakan soal review tentang materi yang diajarkan.
7. Untuk evaluasi, dalam akhir pembelajaran akan ada soal sebagai tolak ukur pemahaman materi siswa.
8. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sehingga memerlukan komputer atau laptop dan *lcd proyektor.*
9. Materi yang ada dalam media sesuai dengan buku peket yang digunakan oleh sekolah. Adapun dalam pembahasan apabila terdapat permasalahan di luar hal tersebut, sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembehasan ini sampai pada sasaran yang di harapkan.

H. Orisinalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian pengembangan yang dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh :

1. Tri Sukitman pada tahun 2011, dengan judul "*Pengembangan Bahan AjarIPS Berbasis Pendidikan Kecukupan Hidup (Life Skill) di SDI Surya Buana Malang".*[9]

[9]*Tri Sukitman,Pengembangan Ajar IPS Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) di SDI Surya Buana Malang", Thesis Universitas Islam Negeri Malang, 2011*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berbagai plobematika menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia mempunyai banyak kendala yang perlu diperbaiki baik dari aspek kurikulum, mamajemen, strategi pembelajaran, sistematika pembelajaran maupun profesionalisme guru. Dengan demikian agar pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang lebih baik perlu adanya upaya langkah-langkah penyempurnaan mendasar konsisten dan sistematika paradigma pendidikan yang kita bangun sesuai dengan paradigma tersebut. Penyempurnaan ini adalah pendidikan dimana dapat mengembangkan potensi anak didik agar berani menghadapi tantangan hidup sekaligus tantangan global, tanpa ada rasa tertekan, pendidikan kita harus mampu mendorong anak didik memiliki pengetahuan, keterampilan, memiliki percaya diri yang mampu cepat beradaptasi dengan lingkungan.

Pendidikan yang ingin diwujudkan kedepan adalah pendidikan yang dapat mengarahkan dan membekali anak didik dan tidak berhenti pada penguasaan materi secara tertulis.

Bertolak dari masalah tersebut, perlu konsultasi agar pendidikan dapat membekali peserta didik dengan kecakapan hidup (*Life Skill),* yakni keberanian menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar tanpa merasa tertekan, kemudian secara kreatif menemukan solusi serta mampu mengatasinya. Pendidikan perlu mensinergikan berbagai mata pelajaran menjadi kecakapan hidup yang diperlukan seseorang.

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menganalisis tingkat efektivitas, kemenarikan dan kesesuaian bahan ajar mata pelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

IPS berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* yang dikembangkan untuk kelas IV di SDI Surya Buana Malang.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desai pengembangan Walter Dirck dan Lou Carey dan hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan buku ajar yaitu IPS Terpadu untuk kelas IV Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* yang diuji cobakan melalui beberapa tahap. Hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan buku ajar yaitu IPS Terpadu untuk Kelas IV Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* yang diujikan melalui beberapa tahap.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* mata pelajaran IPS telah dikembangkan yaitu dari hasil *review* ahli isi mata pelajaran mencapai presentase 77,00% berada pada kualifikasi baik sehingga buku ajar tidak perlu revisi, hasil *review* alhi desain mencapai presentase 75,00% berada pada kualifikasi cukup baik sehingga buku ajar perlu adanya revisi sesuai dengan intruksi *review* ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan mencapai presentase 89,74% berada pada kualifikasi baik sehingga buku ajar tidak perlu revisi , uji coba lapangan mencapai 82,88% berada pada kualifikasi baik sehingga buku ajar tidak perlu revisi dan uji coba guru mata pelajaran mencapai 83,08% berada pada kualifikasi baik sehingga buku ajar tidak perlu revisi.

Sedangkan untuk penyajian nilai *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dimana memperoleh rerata atau *mean post-test*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang lebih besar yaitu 81,45 dari pada nilai rerata atau *mean pre-test* 63,71, maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa buku ajar pembelajaran IPS berbasis Integrasi Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV. Dengan demikian kesimpulannya bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar siswa kelas IV A di SDI Surya Buana Malang setelah menggunakan buku ajar pembelajaran dari produk hasil pengembangan.

2. Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 MI Mamba'ul Ulum Pakis Malang.*

   Persamaan penelitian ini dengan Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif . Peneliti menggunakan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sedangkan Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi menggunakan jenis dan sumber daya alam. Subyek penelitian juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di SDN Kutorejo 01 Pandaan sedangkan Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi melakukan penelitian di MI Mamba'ul Ulum Pakis Malang.[10]

3. Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8 Pada Materi*

[10] Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 MI Mamba'ul Ulum Pakis Malang.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Perkrmbangan Kemajuan Teknolog. Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.[11]

Dalam penulisan skripsi Alif Choirul Rifani, menanamkan pada aspek memperkenalkan sebuah perkembangan teknologi yang dikemas dalam suatu media pembelajaran yang menarik. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media ini siswa lebih aktif dan termotofasi.

Persamaan peneliti dengan Alif Choirul Rifani adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Keduanya juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *(Recearch and Development).*

Perbedaan peneliti dengan Alif Choirul Rifani adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif, sedangkan Alif Choirul Rifani mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Materi yang digunakan juga berbeda yakni peneliti menggunakan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sedangkan Alif Choirul Rifani menggunakan materi perkembangan kemajuan teknologi. Subjek penelitian juga berbeda.

[11] Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8 Pada Materi Perkrmbangan Kemajuan Teknolog. Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.*
[11]*Tri Sukitman*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1

Orisinalitas Penelitian

No	Jenis, Judul, Nama, Tahun	Fokus	Metode	Perbedaan dan Persamaan
1.	RnD Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* di SDI Surya Buana Malang, Tri Sukitman, 2011[12]	Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)*	Kualitatif dan Kuantitatif	**Perbedaan** Pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill)* **Persamaan** Sama-sama mengembangkan bahan ajar IPS dan jenis penelitian yang digunakan sama yaitu RnD
2.	Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI*	Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif	Kualitatif dan Kuantitatif	**Perbedaan** Materi dan Subyek Penelitian. **Persamaan** Sama-sama mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

[12]*Tri Sukitman,Pengembangan Ajar IPS Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) di SDI Surya Buana Malang", Thesis Universitas Islam Negeri Malang, 2011*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Mambaul Ulum Pakis Malang.[13]			
3.	Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8 Pada Materi Perkrmbangan Kemajuan Teknolog. Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.*[14]	Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8	Kualitatif dan Kuantitatif	**Perbedaan** Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis media interaktif, sedangkan Arif Choirudin mengembangkan media pembelajaran berbasis Macromedia flash 8 **Persamaan** Sama-sama mrngembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien dan sama-sama menggunakan penelitian dan pengembangan

Dengan demikian, maka penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ini masih terjaga akan keoririnalitasannya. Penelitian ini dikatakan sebagai

[13]Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 MI Mamba'ul Ulum Pakis Malang.*

[14]Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8 Pada Materi Perkrmbangan Kemajuan Teknolog. Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

penelitian yang baru. Hal ini dikuatkan dengan orisinalitas penelitian yang dipaparkan dalam tabel 1.1. Masih belum ada yang mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

I. Definisi Operasional

Merujuk pada variabel yang diteliti maka dianggap perlu untuk mendefinisi kan beberapa istilah dalam penelitian ini :

1. Pengembangan

   Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dari evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.[15]

2. Media Pembelajaran

   Media Pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sebagai sarana atau alat penunjang proses pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi dengan efektif dan efisien.

3. Multimedia Interaktif

   Multimedia interaktif adalah kombinasi sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan kombinasi vidio, audio dan

[15] N3yoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta:Depdikbud Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan 1989), hlm.7

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

visual gambar. Ditambah dengan pemberian desain yang menarik minat siswa dengan mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

4. Mata Pelajaran IPS

   Ilmu Pengetahuan IPS dapat dapat diartikan suatu kajian ilmu yang di dalamnya mempelajari tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar. Dimana lingkungan tersebut terdapat berbagai macam fenomena yang akan membuat siswa mampu mengembangkan pemikiran dan sikap mereka ke arah yang lebih mandiri dan itu tentu difasilitatori oleh pembelaharan IPS.

5. Hasil Belajar

   Hasil Belajar adalah Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional.[16]

6. Materi yang ada dalam media sesuai dengan buku peket yang digunakan oleh sekolah. Adapun dalam pembahasan apabila terdapat permasalahan di luar hal tersebut, sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembehasan ini sampai pada sasaran yang di harapkan.

[16] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar (*Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2008), hlm.44

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I, pada bab ini akan dibahas tentang uraian-uraian pendahuluan yaitu (A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Pengembangan, (D) Manfaat Pengembangan, (E) Asumsi dan Keterbatasan Produk, (F) Ruang Lingkup Pengembangan, (G) Spesifikasi Produk, (H) Originalitas Penelitian, (I) Definisi Operasional, serta (J) Sistematika Pembahasan.

BAB II, dalam bab ini membahas tentang Kajian Teori, diantaranya yakni (a) Media Pembelajaran, (1) Pengertian Media Pembelajaran, (2) Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran, (3) Macam-macam Media Pembelajaran, (4) Pemilihan Media Pembelajaran, (5) Media pembelajaran Multimedia Interaktif, (6) Karakteristik dan Manfaat Multimedia Interaktif, (7) Kelebihan Multimedia Interaktif, (8) Kelemahan Multimedia Interaktif,(b) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (1) Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (2) Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (3) Konsep dasar IPS, (4) Ruang Lingkup dan Keterampilan Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI, (5) Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (c) Hasil Belajar, (1) Pengertian Hasil Belajar, (Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya, (3) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar, (d) Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan dalam Ilmu Pengetahuan Alam, (2) Kerangka Berfikir.

BAB III, merupakan penjabaran tentang metode penelitian yang di dalamnya berisi tentang (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Prosedur Pengembangan, (d) Uji Coba Produk, (1) Desain Uji Coba, (2) Subyek Uji Coba, (3) Jenis Data, (4) Instrumen Pengumpulan Data.

BAB IV Hasil Penelitian, akan dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut diantaranya yaitu, (a) Deskripsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, (b) Penyajian data hasil validasi para ahli, (c) Hasil uji coba media pembelajaran multimedia interaktif, (d) Penyajian data hasil nilai (pre-test dan pro-test).

BAB V Pembahasan, akan dijelaskan terkait dengan (a) Desain pengembangan media pembelajaran (1tian) Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif , (2) Spesikfikasi Produk, (3) Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif, (b) Hasil belajar siswa, (c) pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif untuk meingkatkan hasil belajar siswa.

BAB VI, di dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Comunication Technology)* AECT di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *National Education Association* (NEA) mengatakan bahwa

> "Media" adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta perantaranya. Gegne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.[17]

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a. Tujuan Media Pembelajaran

1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas

2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

[17]Hujar AH, Sanaki.2009.*Media Pembelajaran,* (Yogyakarta:Safiria Insani Pers), hlm. 3

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, serta
4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan baik
3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi dengan siswa
4) Siswa lebih banyak melakukn kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa, adalah sebagai berikut :

1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu :
   a. Memberikan pedoman sebagai arah untuk mencapai tujuan pembelajaran
   b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
   c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
   d. Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran
   e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru

g. Meningkatkan kualitas pengajaran

2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu :

a. Meningkatkan motivasi belajar siswa

b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar siswa

c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar

d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan siswa untuk belajar

e. Merangsang siswa untuk berfikir dan menganalisis

f. Menciptkan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

g. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.[18]

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Media Audio

Media audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio adalah media pembelajaran yang mengeluarkan suara dari vidio atau latar musik.[19]

[18]Ibid, hlm.4

[19] Ibid, hlm.4-5 dan 91

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Agar media tersebut benar-benar dapat membwakan pesan yang membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan bahasa audio. Secara sederhana bahasa audio adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi dan musik, yang mengandung nilai anstrak.[20]

2. Media Visual

Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tesebut melalui penglihatan. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, bagiannya meliputi sketsa, gambar, foto dan yang lainnya.

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah seperangkat alat yang dapat diproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan anatara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, vidio VCD, sound slide dan film.[21]

4. Pemilihan Media Pembelajaran

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnyaadalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media

[20]Sri Anitah, 2009.*Media Pembelajaran*(Surakarta:Yuma Pessindo), hlm. 39-40 dan 7
[21]*Op.Cit*, Hujar Ah, hlm.102-103

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilh harus sesuai dengan

a. Tujuan pelajaran
b. Bahan pelajaran
c. Metode pelajaran
d. Tersedia alat yang dibutuhkan
e. Pribadi guru
f. Minat dan kemampuan peserta didik
g. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi siswa harus menjadi perhatian dan pertimbangan untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.[22]

B. Media Peumbelajaran Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Saat ini yang menjadi trend dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Disebut multimedia karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media yang telah disebutkan seleblumnya, yaitu menggunakan audio, vidio, grafis, dan lain sebagainya. Sekarang ini

[22]Ibid, hlm.6

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

multimedia diarahkan pada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela, sejatinya telah memberikan pengaruh yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran, diantaranya dengan adanya program *e-learning, e-education,* dan lain sebagainya.

Pengguanaan antara media dan teknologi ini disebut multimedia interaktif, yakni berbagai kombinasi grafik, teks, suara, vidio, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan sebagai pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.[23]

2. Karakteristik dan Manfaat Multimedia Interaktif

a. Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengkombinasi respon pengguna.
c. Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

[23]Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, 2012.*Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar,* (Jakarta:Fajar Interpratama Offset), hlm.169

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

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

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

3. Kelebihan Multimedia Interaktif

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi serta perhatian siswa dapat difokuskan dalam pembelajaran.

Manfaat di atas akan dapat direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari multimedia interaktif, yaitu :

a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan sebagainya.
b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet, berkembangnya bungan dan lain-lain.
d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
e. Menyajikan benda tau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau racun, dan lain-lain.[24]

4. Kelemahan Multimedia Interaktif

Adapun kelemahan dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

a. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.

[24] *Ibid*, hlm.26

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai. Disamping itu, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.[25]

C. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai Ilmu pengetahuan sosial atau studi sosial, merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari sisi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial yakni sosiologi sejarah, geografi ekonomi, politik, antropologi filsafat dan psikologi sosial. Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. [26]

---

[25]Rusman, 2012.*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*(Bandung:Alfabeta), hlm.190

[26]Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Jakarta:PTBumi Akasara, 2010), hlm.171*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Studi sosial atau IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari sisi materi cabang ilmu-ilmu sosial : sosiologi, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.[27]

Sejarah, geografi dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode.

Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spriritual, teknologi serta benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong dalam ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.[28]

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

[27]Tim Pustaka Yudista, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK, 2007*(Jakarta:Pustaka Yustita), hlm.336

[28]*Ibid*, hlm.337

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam buku yang di tulis oleh Djunaidi Ghony disebutkan konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah :[29]

a. Penyederhanaan ilmu-ilmu untuk diterapkan di sekolah.
b. Merupakan suatu pendekatan interdisiplin dari pelajaran-pelajaran ilmu sosial.
c. Merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial, dan sebagainya.

3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah :

a. Sistem sosial dan budaya
b. Manusia, tempat dan lingkungan
c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
d. Waktu, berkrlanjutan, dan perubahan, serta
e. Sistem berbangsa dan bernegara.

4. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum yaitu :[30]

a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yag berguna dalam kehidupan masyarakat.

[29]Djunaidi Ghony, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*(Malang:Uin Press), hlm.135
[30]*Op.cit*, Tim Pustaka Yudista, hlm.337

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi.

c. Menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

d. Membekali anak didik dalam kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai keilmuan.

e. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap netrak yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup dan kehidupan yang tak terpisahkan.

5. Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Sehubungan dengan pemilihan metode dalam pengajaran IPS, metode-metode pengajaran yang dapat dipilih oleh guru antara lain :

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang umum digunakan. Dengan metode ceramah dapat menyampaikan pengetahuan faktual yang banyak dan generalisasi-generalisasim namun semua ini tidak berarti banyak jika tidak ada gambaran kongkret dalam bentuk contoh dan peragaan (model, tiruan, gambar, dan lain-lain).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Metode Diskusi

Jika metode ceramah dinilai belum cukup, maka setelah selesai berceramah dapat diikuti dengan diskusi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa. Akan tetapi tidak semua siswa SD memiliki pembendaharaan pengetahuan faktual dan mengerti konsep-konsep atau generalisasi yng cukup untuk turut aktif dalam diskusi. Selain itu jumlah siswa yang banyak dalam kelas menjadi masalah tersendiri untuk membuat semua siswa ikut bicara dalam diskusi dengan alokasi waktu pembelajaran yang terbatas.

c. Metode Tanya Jawab

Metode ini berlangsung dalam interaksi antara guru dengan siswa setelah guru selesai berceramah. Siswa mengajukan pertanyaan dan guru menjawabnya atau dapat juga dijawab oleh siswa lain, dan sebaliknya guru yang bertanya dan siswa yang menjawab. Beberapa bentuk pertanyaan adalah sebagai berikut :

1) Pertanyaan mengingat atau hafalan
2) Pertanyaan deskriptif
3) Pertanyaan menjelaskan
4) Pertanyaan sintetis
5) Pertanyaan memilih
6) Pertanyaan terbuka

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

d. Metode Proyek

Proyek ini adalah semacam penelitian yang dilakukan di luar kelas atau sekolah, dilaksanakan secara individu atau kelompok dan membuat laporan dari hasil pengamatan untuk dibawa dan dibicarakan di kelas.

e. Metode Karya Wisata

Siswa dibawa mengunjungi obyek-obyek pemukiman transmigran, situs sejarah, panti sosial, dan sebagainya. Selain rekreasi, siswa juga bisa belajar dari tempat yang mereka kunjungi kunjungi (mencakup aspek kognitif dan afektif).

f. Metode Bermain Peran (*Role Playing)*

Di dalam metode ini melibatkan aspek kognitif (*problem solfing)* dan afektif (sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya.

g. Metode Demonstrasi

Metode Demonstrasi yaitu merupakan format belajar mengajar yang secara sengaja, menunjukkan atau memperagakan tindakan, proses atau prosedur yang dilakukan oleh guru kepada seluruh atau sebagian siswa. metode demontrasi disertai dengan penjelasan, ilustrasi, dan pertanyaan lisan atau peragaan secara tepat.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional.[31]

Nana Sadjana berkata dalam buku Kunandar yang berjudul "Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru" hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tulis, tes lisan maupun perbuatan. Sedangkan S. Nasution berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa seteah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas

[31] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar (*Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2008), hlm.44

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.[32]

Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat dengan jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Dalam kegiatan belajar mengajar, hasilnya dapat dilihat setelah siswa mengalami belajar dengan berubah perilakunya dibanding sebelumnya.[33] Sedangkan belajar merujuk pada usaha adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Sehingga, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.[34]

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, perngertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Jadi hasil belajar mencakup keseluruhan aspek pembelajaran. Bentuk dari hasil belajar berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka, dan demokratis, menerima pendapat orang lain dan sebagainya.[35]

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian

---

[32] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru (*Jakarta:PT Raja Gravindo Persada, 2006), hlm.276-277

[33]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogjakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44

[34]Purwanto,*Ibid*, hlm. 45

[35] Agus Supriyono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogjakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 85

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.[36] Dalam bukunya Wayan tentang hasil belajar, terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bloom, bahwa hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tiga aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari empat aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistematika, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau rekreasi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar, ranah psikomotorik meliputi ktrampilan motorik (gerak).

2. Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya

Hasil belajar yang terdiri dari tiga aspek tersebut dapat diamati dari beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai pedoman

[36]Dimyati dan Mudjiono, 1994(Surabaya:Usaha Nasional), hlm.20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dalam mencari cara evaluasi yang sesuai. Indikator dan sekaligus cara mengevaluasi dari tiga aspek tersebut adalah sebagai berikut :[37]

Tabel 2.1 Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya

Hasil Belajar	Indikator	Cara Mengevaluasi
Ranah Kognitif (cipta)		
1. Pengamatan	a. Dapat menunjukkan b. Dapat membandingkan c. Dapat menghubungkan	Tes lisan Tes tertulis Observasi
2. Ingatan	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukkan kembali	Tes lisan Tes tertulis Observasi
3. Pemahaman	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	Tes lisan Tes tertulis
4. Penerapan	a. Dapat memberikan contoh b. Dapat menggunakan secara tepat	Tes tertulis Pemberian tugas Observasi
5. Analisis (pemeriksaan dan penilaian secara teliti)	a. Dapat menguaraikan b. Dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah	Tes tertulis Pemberian tugas

[37]Muhibbin Syah, 1995.*Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*(Bandung:Rosdakarya), hlm.151

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	a. Dapat menghubungkan b. Dapat menyimpulkan c. Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	Tes tertulis Pemberian tugas
Ranah Afektif (rasa)		
1. Penerimaan	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak	Tes tertulis Tes skala sikap Observasi
2. Sambutan	a. Kesediaan berpartisipasi b. Kesediaan memanfaatkan	Tes skala sikap Pemberian tugas Observasi
3. Apresiasi (sikap menghargai)	a. Menganggap penting dan bermanfaat b. Menganggap indah dan harmonis c. Mengagumi	Tes skala sikap Pemberian tugas Observasi
4. Internalisasi (pendalaman)	a. Megakui dan meyakini b. Mengingkari	Tes skala sikap Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		perkiraan atau ramalan) Observasi
5. Karakterisasi	a. Melembagakan atau meniadakan b. Menjelmakan dalam pribadi atau perilaku sehari-hari	Tes skala sikap Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan atau ramalan) Observasi
Ranah Psikomotor (gerak)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	a. Mengkoordinasikan gerak mata, tangan,kaki dan anggota tubuh lainnya.	Observasi Tes tindakan
2. Kecakapan eksprsi verbal dan non verbal	a. Mengucapkan b. Membuat mimik dan gerakan jasmani	Tes lisan Observasi Tes tindakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasik belajar yaitu sebagai berikut :

a. Faktor eksternal

Faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting yaitu :

1. Lingkungan

   Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik atau alam di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap.

2. Instrumental

   Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaany dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti, gedung, erlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar, pedoman belajar.

b. Faktor Internal

Faktor Internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Faktor Fisikologis

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu dalam hasil belajar. Disamping itu, kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting. Sebagian besar orang melakukan aktifitas belajar dengan mempergunakan indra penglihatan dan pendengaran.

2. Faktor Psikologis

Setiap manusia atau siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.[38]

E. Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan dalam IPS

1. Pengertian Pekerjaan

Pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan manusia untuk tujuan tertentu. Manusia perlu bekerja untuk memenuhi dan mempertahankan hidupnya. Contohnya, menggarap sawah, mencari ikan, menjual barang di pasar, dan membuat kerajinan. Dengan bekerja seseorang akan mendapat

[38]Abu Ahmadi dan Joko, 1997, *Strategi Balajar* Mengajar(Bandung:Pustaka Setia), Hlm. 105

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

uang. Uang yang diperoleh akan digunakan unuk memperoleh kebutuhannya, oleh sebab itu uang itu harus berasal dari uang yang halal.

Banyak alasan orang yang bekerja yaitu untuk menyalurkan kemampuan yang dimiliki atau sebagai hobi. Dan juga banyak pihak atau kalangan yang dapat menciptakan lapangan pekrjaan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Ada beberapa lapangan pekerjaan yang disediakan oleh pemerintah dan swasta meliputi bidang pertanian, pertambangan, agraris, industri, perdagangan dan jasa.[39]

Tujuan manusia bekerja adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup, meningkatkan pendapatan, mengasah keterampilan kemampuannya, mengembangkan bakat dan minatnya, dan memberi identitas diri. Seperti halnya dalam Al-Qur'an QS. At-Taubah ayat 105 bahwa dianjurkan seseorang untuk bekerja.

وَقُلِ ٱعۡمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمۡ وَرَسُولُهُۥ وَٱلۡمُؤۡمِنُونَۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ
عَٰلِمِ ٱلۡغَيۡبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمۡ تَعۡمَلُونَ ١٠٥

Artinya :

Dan Katakanlah "Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rosul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan.

[39]Indrasruti, dkk, 2010 .*Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III Sekolah Dasar*(Yogyakarta:Yudistira), hlm. 75-78

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Pada ayat ini Allah memerintahkan kepada Rosul-Nya agar beliau mengatakan kepada kaum muslimin yang mau bertaubat dan membersihkan diri dari dosa-dosa dengan cara bersedekah dan mengeluarkan zakat. Agar mereka mengeluarkan zakat sebanyak mungkin.[40]katakanlah, wahai Rasul kepada mereka: bekerjalah kamu untuk duniamu, akhiratmu, untuk dirimu dan umatmu. Karena amallah yang menjadi sumber kebahagiaan dan Allah kelak akan melihat amalanmu. Baik amalanmu itu berupa kebajikan ataupun kejahatan (kemaksiatan).[41]

Allah juga memerintahkan kepada RasulNya agar menyampaikan kepada mereka bahwa apabila mereka telah melakukan amal-amal saleh tersebut maka Allah dan RasulNya serta orang-orang mukmin lainnya akan melihat dan menilai amal-amal tersebut. Akhirnya mereka akan dikembalikan Nya ke alam akhirat, akan diberikan ganjaran kepada mereka atas amalan yang telah mereka lakukan selama hidup didunia. [42] Dari penjelasan tersebut dapat kita ketahui bahwa dalam Al-Qur'an juga menjelaskan tentang perintah bekerja dan melakukan amalan-amalan baik selama hidup didunia.

[40]Departemen Agama RI, 1993*Al-Qur'an dan Tafsirnya,* (Semarang: PT. Citra Efhar), hlm. 240

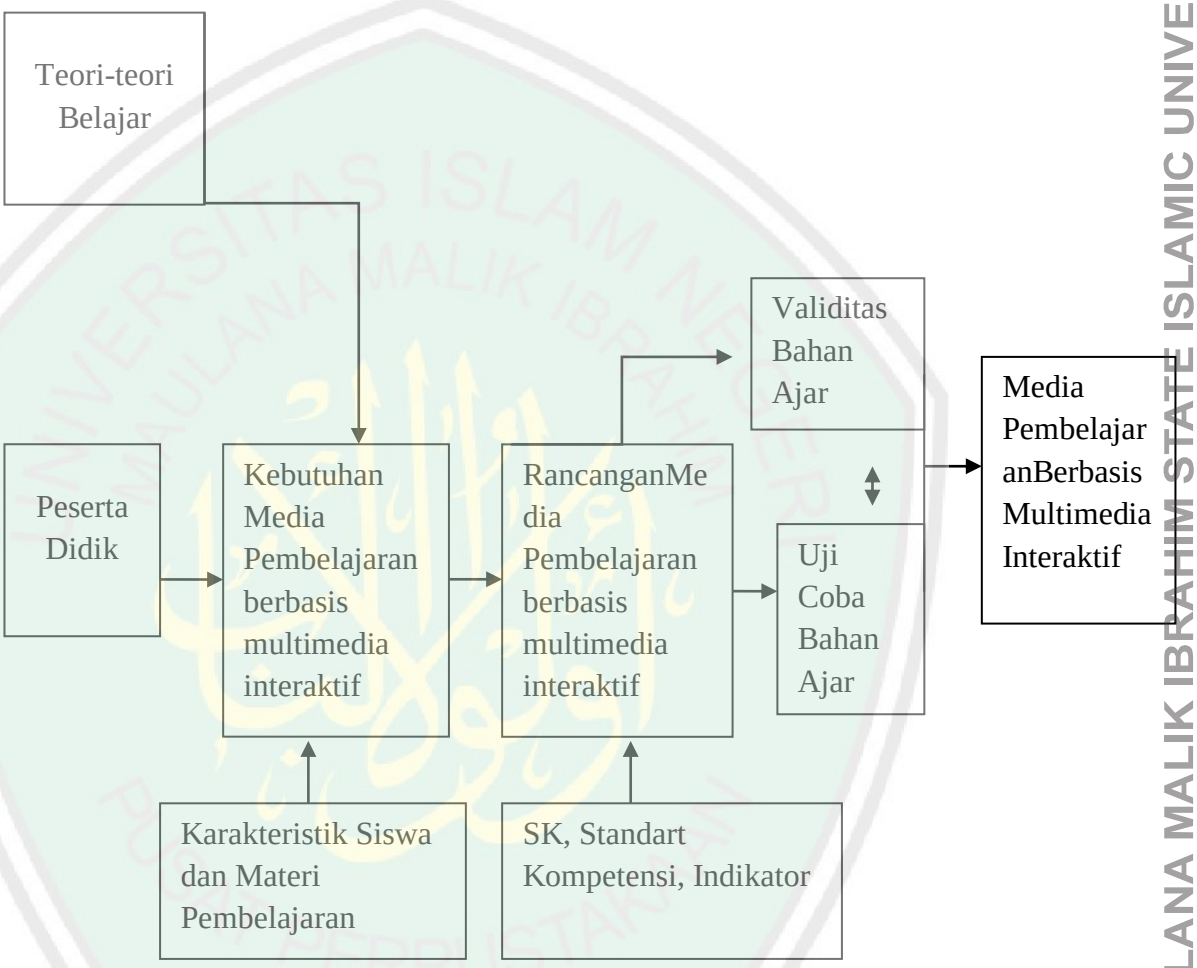
[41]Teungku Muhammad Hasbi as-Shiddieqy, 2000.T*afsir Al Qur'anul Majid An-Nur,* (Semarang: Pustaka Rizki Putra), hlm. 1735

[42]*Op.cit, hlm.241*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

F. Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian di atas , maka bagan dalam penelitian pengem bangan ini digambarkan sebagai berikut :



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hal ini dilakukan karena peneliti menginginkan model sekaligus memenuhi syarat ketelitian (*rigorous*) dari penelitian kuantitatif dan kedalaman (*indepth*) dari penelitian kualitatif.[43]

Data kuantitatif diperoleh keseluruhannya meniscayakan penggunaan statistik yang akurat, karena dengan cara ini dapat dipastikan pengaruh atau efek perlakuan terhadap variabel terikat.[44]

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari semua masukan, kritik, saran dan rekomendasi dari para ahli juga guru yang berpengalaman dicatat dan dijadikan dasar untuk memperbaiki model pembelajaran dan instrumen.[45] Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini baik pada tehapan mendapatkan data dasar maupun tahapan uji coba merupakan data yang bersifat kualitatif. Karena itu istrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

[43]Nusa Putra, *Recearch & Development Penelitian dan Pengembangan:Suatu Pengantar* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2013), hlm.161
[44]*Ibid*, hlm.160
[45]*Ibid*, hlm.170

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian Pendidikan" bahwa

> pendidikan dan pengembangan atau (*Research and Development*) (RnD), adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[46]

Sedangkan menurut Punaji Setyosari mengakatan bahwa

> Penelitian pengembangan didefinisikan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keaktifan secara internal.[47]

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.[48]

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 bahan ajar yang dilakukan peneliti dikhususkan untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jalan yang berupaya menjembatani kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi belajar yang sesuai kebutuhan siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu,

---

[46] Nana Syaodih Sukadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

[47] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), Hlm.194

[48] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:CV Alfabeta, 2011), hlm.297

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

salah satu cara yang mudah ditempuh oleh peneliti adalah melalui "Pengembangan yang berorientasi pada produk" berupa pengembangan media berbasis multimedia interaktif pada pembelajaran IPS untuk kelas III SD yang difokuskan pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

B. Model Pengembangan

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses. Menurut Punaji, model pengembangan ada 2 yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya. Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Diantaranya adalah model Kaufman, Model Kemp, IDI, ADDIE, Dick&Carey, dan sebagainya.[49]

Salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar desain sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah model ADDIE. Model ini, sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase atau tahap utama yaitu (**A**) Analisis, (**D**) Desain, (**D**) Development,

[49] *Ibid*, hlm.200

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

(**I**) Implementation dan **(E**) Evaluation. Kelima fase atau tahap dalam model **ADDIE** dengan komponen-komponnya dapat digunakan dalam diagram sebagai berikut :

Gambar 3.1 Model ADDIE

The ADDIE Instructional Design Model	
A	**Analysis** – What is the Need? Ask Who? What? Why? And most importantly, ask "Will training address the issue I am trying to resolve?" Identify your objectives.
D	**Design** – How should the training be offered? Traditional, Distance, or Blended learning? Blueprint the learning structure around your objectives. Use modules to chunk information and allow for re-use and re-sequencing.
D	**Development** – Build the training. Build job aids, projects, and learning activities, based on how they will be delivered. Ensure all elements of the training support the identified objectives.
I	**Implementation** – Prior to delivering the training, evaluate it based on the course objectives. Present your training. Have all course material available. Follow the "script" you have designed to ensure coverage of all material.
E	**Evaluation** - Evaluate learners' test scores. Did learners meet all course objectives? Observe and measure changes in the workplace. Analyze evaluation data to guide plans for revising the instructional course.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari ADDIE. Pertengahan tahun 1990an, pakar teknologi pendidikan kembali berupaya menyamakan presepsi mereka terhadap desain pembelajaran. Kesepakatan itu adalah ADDIE, desain pembelajaran yang berlandaskan pendekatan sistem. Arti sebenarnya ADDIE, yaitu :

A *nalyze (*menganalisis) : kebutuhan, peserta didik, dst.

D *esign* (mendesain) : rumusan kompetensi, strategi

D *evelop* (mengembangkan) : materi ajar, media, dan seterusnya

I *mplement* (melaksanakan) tatap muka, asesmen dan seterusnya

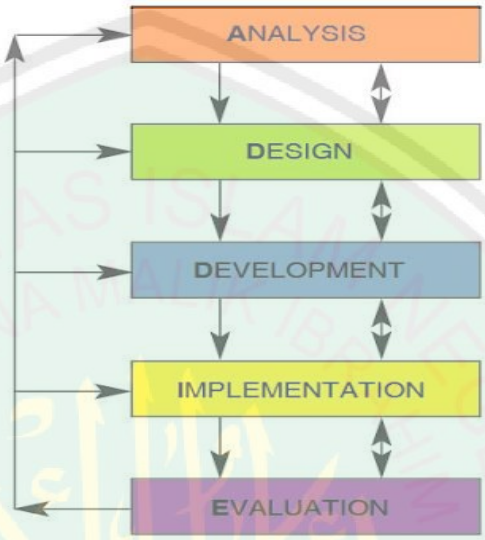
E *valuate* (menilai) program pembelajaran, perbaikan.

Molenda menyatakan bahwa seluruh komponen dengan kata benda (*analyze, design,develop, implement, evaluete*). Ia menggambarkan perbaikan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

atau revisi dapat terjadi terus-menerus dalam setiap tahap yang dilalui walau tidak dinyatakan dengan jelas.[50]

Gambar 3.2 ADDIE menurut Molenda



C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan beberapa tahap pengembangan diantranya meliputi tahap studi pendahuluan (*Research and Information Collecting),* dan merencanakan penelitian *(planning)*. Pada tahap pendahuluan terdiri dari tahap analisis kebutuhan, studi pustaka, penelitian skala kecil. Sedangkan tahap merencanakan penelitian terdiri atas tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji lapangan awal, tahap revisi prosuk, tahap uji lapangan akhir.

[50] Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2007), hlm.21

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Adapun penjelasan tahap-tahap pengembangan di atas akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Setelah memilih permasalahan, maka langkah selanjutnya adalah mengadakan studi pendahuluan. Adapun penjabarannya adalah sebagaimana berikut :

a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka dan penelitian skala kecil.

1) Analisis Kebutuhan

Dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan analisis kebutuhan meliputi beberapa kriteria yakni diantaranya meliputi produk pembelajaran multimedia interaktif yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan, dan produk media pembelajaran multimedia interaktif memungkinkan untuk dikembangkan.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi terhadap produk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang akan dikembangkan. Dalam studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan segala temuan penelitian atau informasi lain yang bersangkutan dengan media pembelajaran multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikembangkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3) Penelitian Skala Kecil

Dalam penelitian pengembangan diperlukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang dikembangkan, media pembelajaran multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam penelitian ini, dilakukan penelitian skala kecil dengan melakukan tanya jawab atau wawancara kepada guru SDN Kutorejo 01 Pandaan terkait dengan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Hasil penelitian skala kecil ini menunjukkan bahwa pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di SDN Kutorejo 01 Pandaan jarang menggunakan media pembelajaran, guru tidak mengembangkan media hanya menggunakan media buku paket yang sudah ada tanpa ditunjang dengan media lain. Dengan demikian penulis tertarik mengadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif khususnya pada materi mnegenal jenis-jenis pekerjaan.

2. Merencanakan Penelitian

a. Tahap perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan langkah selanjutnya adalah merencanakan penelitian. Perencanaan R&D meliputi beberapa hal yakni rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, memilih pendekatan, serta menentukan sumber data. Adapun tahap perencanaan adalah sebagaimana berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) Merumuskan masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan pada permasalahan yang diteliti, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan masalah. Perumusan masalah ini berfungsi untuk mengarahkan akhir penelitian supaya lebih terarah dan terpusat. Adapun rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar yang meliputi :
   a. Rencana pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
   b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
   c. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ?

2) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian salah satu komponen penting selain rumusan masalah. Tujuan penelitian juga berfungsi agar alur penelitian lebih terarah dan terpusat. Sebagian dalam tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar yang meliputi :
   a. Rencana pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
   b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

c. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

2. Mendeskripsikan tingkat kemenarikan media media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
3. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

3) Hipotesis

Setelah peneliti menelaah terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggaran dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipostesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Hipotesis H_1 yaitu :

Adanya pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

b. Hipotesa H_0 yaitu :

Tidak ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III di SDN Kutorejo 01 Pandaan.

4) Menentukan sumber data

Sumber data dapat diperoleh dengan peneliti menentukan sumber data atau subyek penelitian. Dalam penelitian subyek data penelitian adalah siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Tahap Pengembangan Produk

Adapun langkah-langkah pengembangan produk atau media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, diantaranya sebagai berikut :

1. Menentukan desain produk media pembelajaran multimedia interaktif yang akan dikembangkan.
2. Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, meliputi :

   Instrumen pengumpulan data, yaitu meliputi : pengumpulan data dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, angket, pedoman wawancara dan tes hasil belajar.
3. Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji lapangan, yaitu tahap-tahap pelaksanaan uji lapangan yang dilakukan menjadi dua tahap, diantaranya tahap uji kelompok kecil dan uji lapangan akhir. Uji lapangan kelompok kecil merupakan uji coba pada 15 siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan uji lapangan akhir merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas desain produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

c. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Setelah melakukan perencanaan penelitian, selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan mengacu pada rancangan penelitian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

yang dibuat sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 tahap, yakni tahap uji lapangan awal dan uji coba lapangan.

1. Uji coba kelompok kecil

   Langkah ini merupakan uji produksi secara terbatas. Langkah ini meliputi, diantaranya :

   a. Melakukan uji lapangan kelompok kecil terhadap desain produk awal pengembangan.
   b. Bersifat terbatas, diwakili 15 siswa.
   c. Uji lapangan awal dilakukan 1 kali.

2. Uji coba lapangan

   Uji coba lapangan dilaksankan dengan subyek uji coba kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan. Langkah ini merupakan model atau perbaikan desain berdasarkan uji lapangan kelompok kecil. Penyempurnaan produk akan dilakukan uji lapangan kelompok kecil. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal. Setelah melakukan revisi guna penyempurnaan produk, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan pada subyek penelitian.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

1) Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tingkat kelayakan, validitas, produk. Produk berupa media pembelajaran, media pembelajaran untuk siswa sebagai hasil dari pengembangan ini di uji tingkat validitas, kelayakan. Tingkat validitas dan kelayakan pembelajaran diketahui melalui analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni :

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu :

1. Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimning mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Perbaikan media pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang.

b. Tahap Validasi

Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu :

1. Ahli isi, materi pelajaran, dan ahli desain pembelajaran memberikan komentar masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.
3. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan komentar , masukan dan saran perbaikan.

c. Tahap tanggapan dan penelitian terdiri dari beberap kegiatan, diantaranya yakni :

1. Guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Pengembang melakukan analisis dan tanggapan penilaian.
3. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil analisis tanggapan dan penilaian.

Tabel 3.1

Kriteria penskoran yang digunakan pengembangan data memberikan penilaian pada media yang dikembangkan

1	2	3	4
Tidak Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Sangat Tepat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan tabel 3.2, langkah selanjutnaya menentukan rata-rata skor siswa. rata-rata skor pernyataan angket digunakan skala likert, adalah :[51]

$$\text{Nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut :

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir soal

Hasil prosentase kemudian dipresentasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut : [52]

Tabel 3.2

Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤84%	Layak
52% < skor ≤68%	Cukup Layak
36% < skor ≤52%	Kurang Layak
20% < skor ≤36%	Tidak Layak

[51]Sugiyono, 2011.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta), hlm.94

[52]Subali, dkk.2012.*Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ilmu pengetahua sosial adalah siswa-siswi kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan. Dimana subyek uji coba kelas III ini dibagi menjadi 2 kelompok yakni kelompok A sebagai kelas kontrol dan kelompok B sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas subyek uji coba berjumlah 15 siswa.

Pemilihan SDN Kutorejo 01 Pandaan sebagai lokasi uji coba didasarkan pada alasan, yakni (1) siswa mengalami kesulitan untuk belajar materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, karena kurangnya media yang digunakan oleh guru, serta (2) belum adanya media pembelajaran multimedia interaktif tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan.

3) Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan kualitatif.data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah :

a. Penilaian media pembelajaran dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran meliputi : kesesuaian ketentuan pembuatan isi materi, penggunaan bahasa, pengemasan dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hasil pengembangan (hasil *post-test*).

Sementara itu data kualitatif didapatkan dari informasi mengenai pembelajaran yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Kutorejo 01 Pandaan. Masukan, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan materi dan isi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli desain pembelajaran.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data, antara lain angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen oengumpulan data tersebut adalah :

a. Angket

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah bertujuan untuk mendeskripsikan semua masukan, komentar, dan saran dari evaluator yang di dapat dari lembar angket. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data dengan menggunakan instumen angket, antara lain :

1. Menentukan indikator pertanyaan yang akan dicantumkan pada instrumen angket.
2. Mengembangkan indikator instrumen angket dalam bentuk pertanyaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Mengkategorikan instrumen angket dengan menggunakan beberapa kriteria, yakni :

   a. Instrumen angket digunakan untuk memvalidasi produk media pembelajaran muktimedia interaktif, instrumen angket digunakan untuk mengetahui pendapat siswa terkait kemenarikan dan kejelasan produk media pembelajaran multimedia interaktif.

   b. Memberikan instrumen angket kepada beberapa ahli meliputi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III, dan siswa. Hasil dari instrumen angket kemudian dianalisis melalui proses perhitungan prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

      Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yakni :

      1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik siswa.
      2) Kemudahan, artinya semua isi pelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
      3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.[53]

Tabel 3.3 Angket Penilaian Siswa

Teori Media	Item Angket	Jumlah
Kesesuaian	3,8,9	3
Kemudahan	1,2,4,7	4
Kemenarikan	5,10	2
Kemanfaatan	6	1
Jumlah		10

Tabel 3.4 Angket Penilaian Ahli Materi

Teori Media	Item Angket	Jumlah
Kesesuaian	1,2,3,11,13	5
Kemudahan	5,7,9,12	4
Kemenarikan	6,8	2
Kemanfaatan	4,10	2
Jumlah		13

[53]Mulyanta dan Marlon Leong, 2009.*Tutorial Membangun Media Interaktif Media Pembelaaran.* (Yogyakarta:Penerbit Univarsitas Atma Jaya Yogyakarta)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.5 Angket Penilaian Ahli Desain

Teori Media	Item Angket	Jumlah
Kesesuaian	2,3,6,8,9,10,13	7
Kemudahan	4,5,7	3
Kemenarikan	1,12,14	3
Kemanfaatan	11,15	2
Jumlah		15

Tabel 3.6 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Teori Media	Item Angket	Jumlah
Kesesuaian	1,2,3,10	4
Kemudahan	4,6,9,11	4
Kemenarikan	7,8	2
Kemanfaatan	5,12	2
Jumlah		12

Tabel 3.7

Kriteria penskoran yang digunakan pengembang dalam memberikan penilaian pada media yang dikembangkan

1	2	3	4
Tidak Tepat	Kurang Tepat	Cukup Tepat	Sangat Tepat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan tabel 3.5, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor siswa. rata-rata skor pernyataan angket dengan skala likert adalah :[54]

$$\text{Nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Hasil presenntase kemudian diinterprestasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut :

Tabel 3.8

Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤84%	Layak
52% < skor ≤68%	Cukup Layak
36% < skor ≤52%	Kurang Layak
20% < skor ≤36%	Tidak Layak

b. Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru, dan siswa untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap multimedia interaktif. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengetahui langsung bagaimana respon guru dan siswa. wawancara berisi pertanyaan yang bisa mencangkup fakta, data, konsep, pendapat,

[54] *Op.Cit,* Sugiyono.,hlm.94

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

persepsi, atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

5) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterprestasikan data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.[55]

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompookan dan mengkategorikan data dalam aspek-aspek yang ditentukan. Hasil pengelompokan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.[56]

Setelah pengelompokkan dan pengkategorian data yang dalam penelitian ini berupa soal dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen baik berupa *pre-test* maupun *post-test* dianalisis melalui uji-t. Adapun rumus uji-t tidak berpasangan sebagai berikut :[57]

$$t_{hitung} = \frac{(\overline{X_1} - \overline{X_2}) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s^2 gab}{n_1} + \frac{s^2 gab}{n_2}}}$$

Keterangan :

s^2_{gab} : ragam gabungan

$\overline{X_1}$: rata-rata nilai kelas kontrol

$\overline{X_2}$: rata-rata nilai kelas eksperimen

[55] Wina Sanjaya, 2009.*Penelitian Tindakan Kelas.*(Jakarta:Kencana Prenada Media Grup), hlm.106

[56]Iskandar, 2009.*Penelitian Tindakan Kelas.*(Jakarta:Gaung Persada Press), hlm.108

[57] Suntoyo Yitnosumarto, 1990.*Dasar-dasar Statistik.(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada), hlm.313*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

n_1 : jumlah siswa kelompok kontrol

n_2 : jumlah siswa kelompok eksperimen

μ_1 : rata-rata nilai populasi kelas kontrol

μ_2 : rata-rata nilai populasi kelas eksperimen

Analisis data dengan menggunakan uji-t akan di dapat t_{hitung} dan $t_{tabel,}$ dengan a = 0,05 artinya taraf kepercayaan terhadap 100 sampel terdapat 5 kesalahan. Setelah dilakukan analisis dan diketahui hasil perhitungannya, maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai antara dapat t_{hitung} dan $t_{tabel,.}$

Sedangkan untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif hasil pengembangan digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus analisis sebagai berikut :[58]

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} x\ 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

$\sum xi$: Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$: Jumlah skor ideal

Namun sebelumnya data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis dahulu melalui tiga tahap, yaitu :[59]

[58]Arikunto, 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.*(Jakarta:Bumi Aksara), hlm. 313
[59]*Op.Cit.*, Sugiyono, hlm. 246-253

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Yaitu reduksi data, berarti merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

1. Data Display

   Penyajian data, dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.

2. *Conclusion Drawing/verification*

   Ini merupakan langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan direduksi. Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} x\ 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

∑xi : Jumlah skor yang diperoleh dari validator

∑x : Jumlah skor ideal

Hasil prosentasi kemudian diinterprestasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 3.9

Rata-rata skor jawaban angket

Nilai %	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤84%	Layak
52% < skor ≤68%	Cukup Layak
36% < skor ≤52%	Kurang Layak
20% < skor ≤36%	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria di atas, alat peraga dinyatakan valid/tidak revisi jika memenuhi kriteria skor 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas dan siswa kelas III. Dalam pengembangan ini, alat peraga yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid dan tidak revisi.

Penilaian tes hasil belajar (*pre-test* dan *post-test)* berbentuk soal jawaban dengan 5 pilihan ganda dikalikan 2, 10 essay singkat dikalikan 4, dan uraian dengan 5 soal dikalikan 10. Kemudian dijumlahkan nilai pilihan ganda, essay singkat dan uraian.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab IV ini, dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut diantaranya adalah a) Deskripsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, b) penyajian hasil validasi para ahli, c) hasil uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, d) penyajian data hasil nilai (*pre-test* dan *post-test*).

A. Deskrpsi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti yakni berbentuk multimedia interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk siswa kelas 3 SDN Kutorejo 01 Pandaan. Berikut paparan deskripsi produk :

1. Bagian Pendahuluan

Bagian ini mencakup cover awal, halaman awal, petunjuk penggunaan, menu utama dan biodata penulis. Berikut penjelasannya :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

a. Cover Awal

Gambar 4.1Cover Awal

Cover awal terdiri dari ucapan selamat datang media pembelajaran interaktif dan halaman masuk untuk memulai materi pembelajaran. Judul media pembelajaran yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Untuk memulai maka harus mengklik tombol masuk bergambar rumah untuk halaman awal media pembelajaran multimedia interaktif ini.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Halaman Awal

Gambar 4.2 Menu Awal

Halaman awal berisi menu utama yang di dalamnya terdapat pilihan menu materi, sk dan kd, indikator yang disesuaikan dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan profil penulis. Dalam halaman ini juga memuat materi tentang KD 1 dan KD 2 yang dipakai peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ini. Untuk dapat memulai pembelajaran harus mengkilik tombol materi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Bagian Inti

a. Materi Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

1) Materi KD 1

Gamber 4.3 Halaman Awal

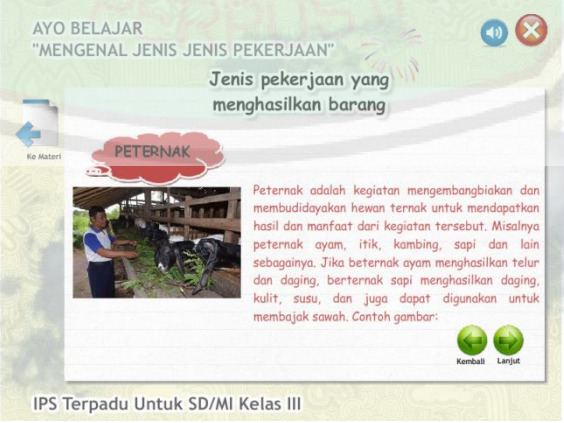
Materi KD 1 berisikan tentang macam-macam jenis pekerjaan yang dibagi menjadi 2 bagian, yakni a) pekerjaan yang menghasilkan barang, dan b) pekerjaan yang menghasilkan jasa yang mana akan dijelaskan satu-persatu disertai dengan gambar dan soal evaluasi pembelajaran sebagai penunjang materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Untuk mengetahui masing-masing penjelasan dari tiap-tiap item harus mengklik tombol di halaman tersebut. Contohnya jika ingin melihat materi, maka harus mengklik tombol materi. Berikut merupakan gambaran dari materi pembejaran kd 1 materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.4Petani

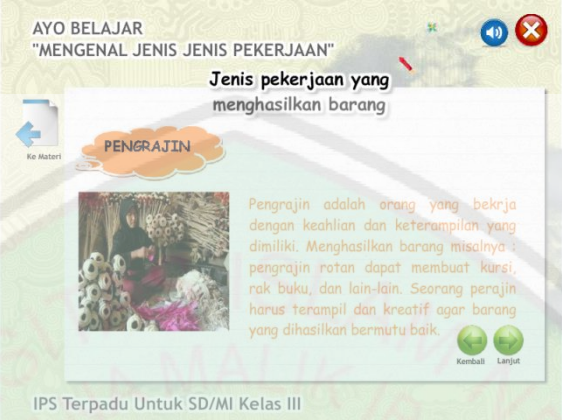
Gambar 4.5 Nelayan

Gambar 4.6 Peternak



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.7 Pengrajin

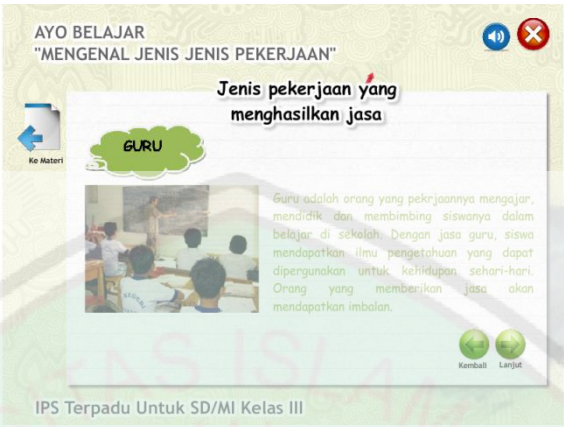


Gambar 4.8 Penjahit

Gambar 4.9 Tukang Kayu

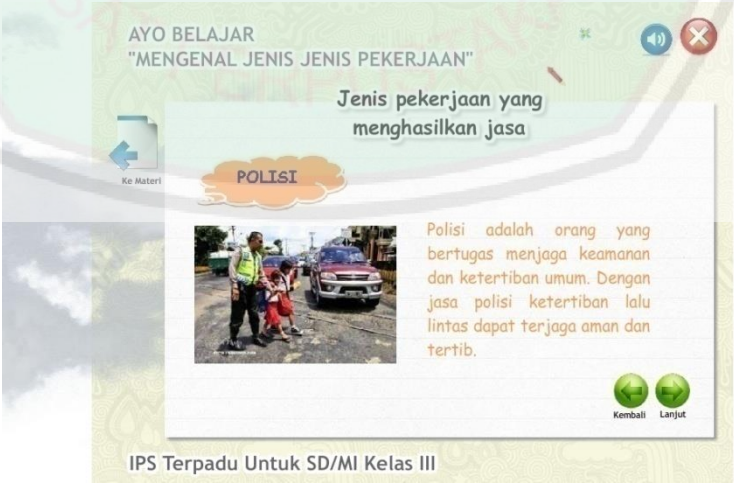
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.10 Guru



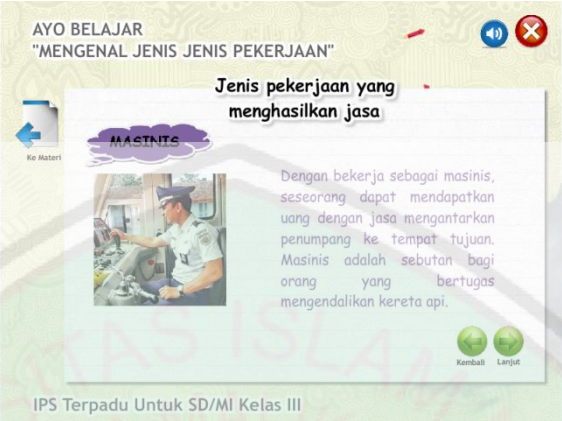
Gambar 4.11 Pilot

Gambar 4.12 Pilot



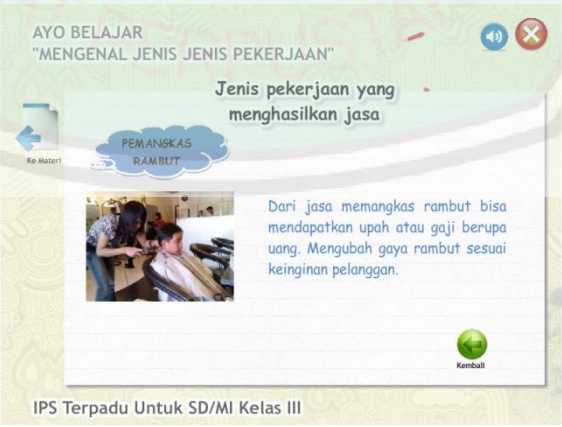
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.13 Masinis



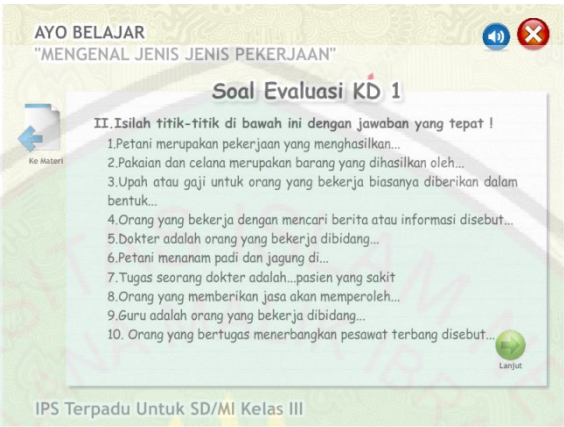
Gambar 4.14 Wartawan

Gambar 4.15 Pemangkas Rambut

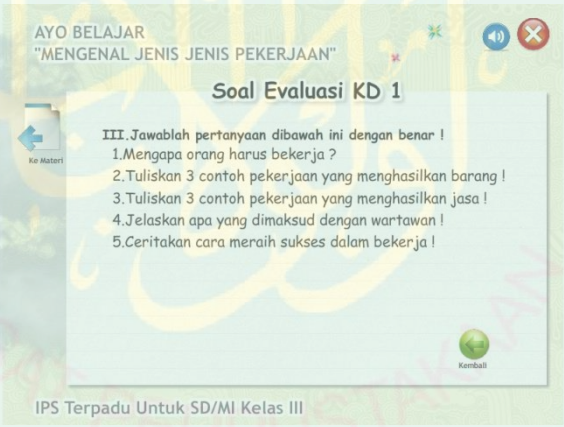


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.16 Soal Evaluasi KD 1



Gambar 4.17 Soal Evaluasi KD 1



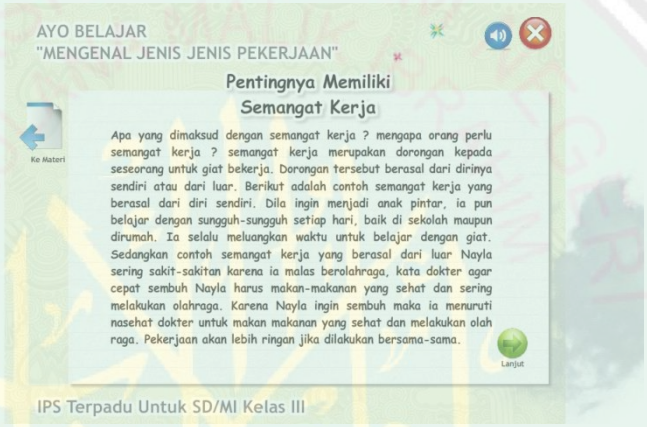
2) Materi KD 2

Materi KD 2 berisi tentang pentingnya memiliki semangat kerjaa a) Semangat kerja, b) Akibat jika orang malas bekerja, c) Ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja. Yang mana dalam masing-masing halaman dijelaskan satu-persatu bagian-bagian materi tersebut,

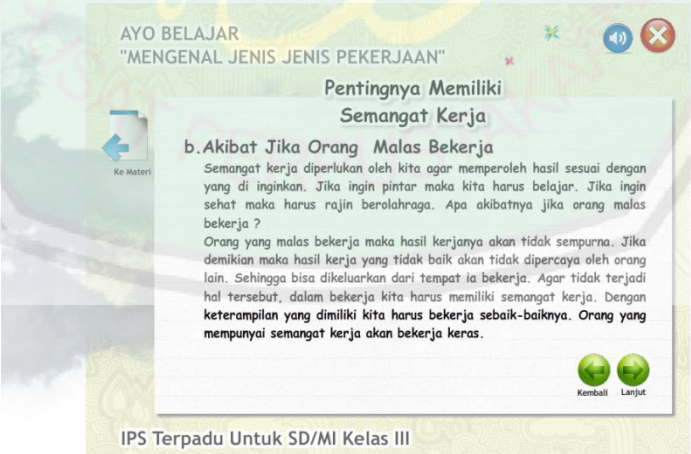
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

disertai dengan soal evaluasi pembelajaran sebagai penunjang materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Untuk mengetahui masing-masing penjelasan dari tiap item harus mengklik tombol yang ada pada halaman tersebut. Berikut merupakan gambaran dari materi pembejaran kd 2 materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Gambar 4.18 Semangat Kerja

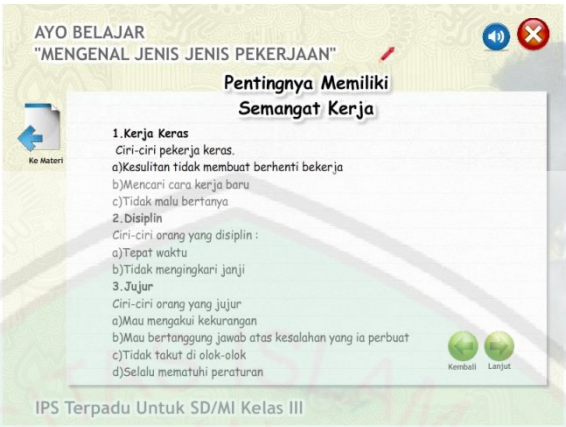


Gambar 4.19 Akibat Malas Bekerja

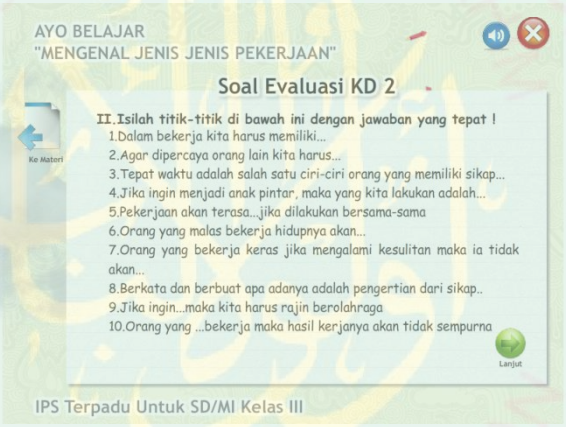


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

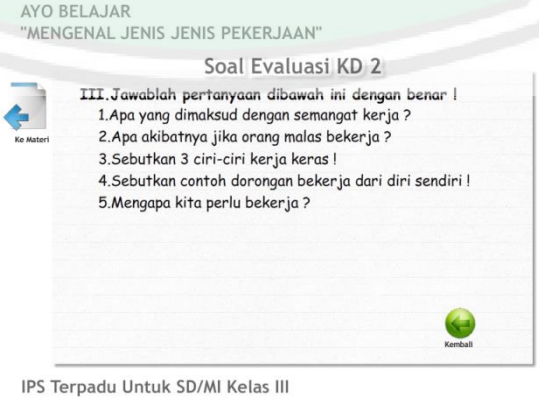
Gambar 4.20 Pentingnya memiliki semangat kerja



Gambar 4.21Soal Evaluasi KD 1



Gambar 4.22 Soal Evaluasi KD 2



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

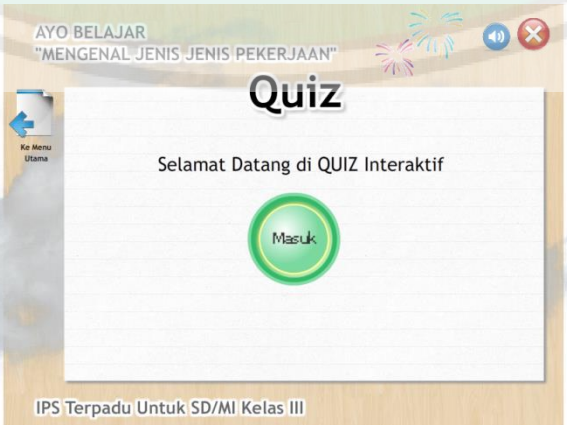
Kumpulan soal yang sesuai dengan materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Soal ini terdapat dalam setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Setelah penjabaran materi penulis memberikan vidio agar siswa tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Video yang terdapat dalam media ini berhubungan dengan materi yang di sampaikan yakni tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Gambar 4.23 Vidio Pembelajaran

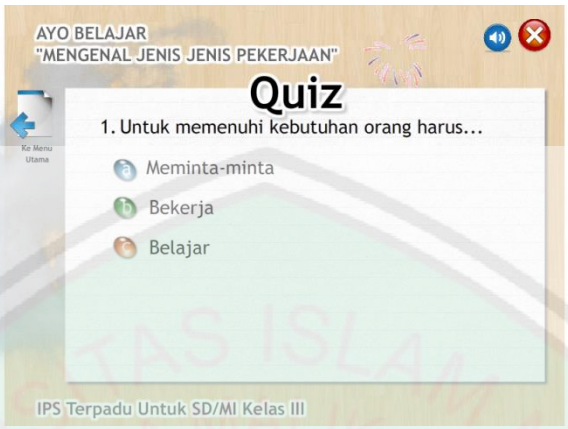
b. *Quiz*

Gambar 4.24 Quiz



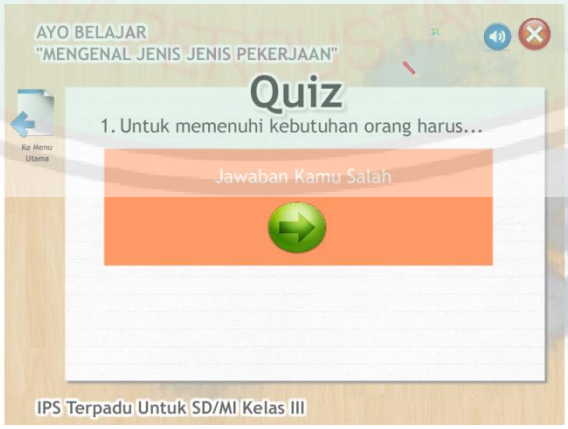
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.25 Soal Quiz no 1



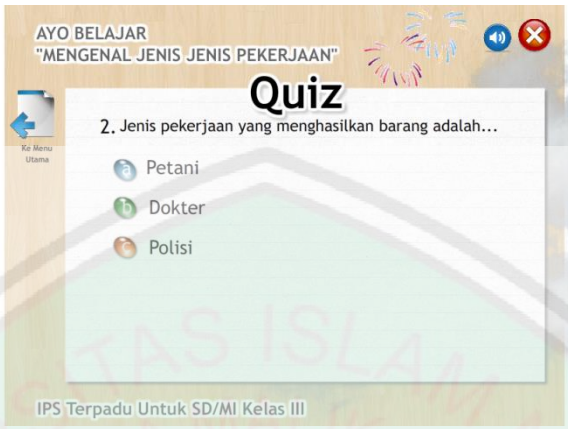
Gambar 4.26 Jawaban Benar

Gambar 4.27 Jawaban Salah

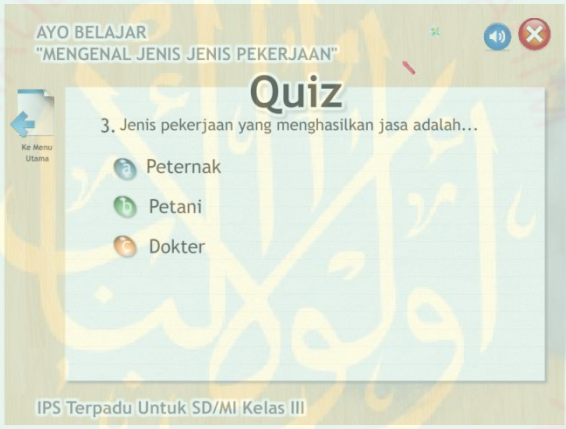


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

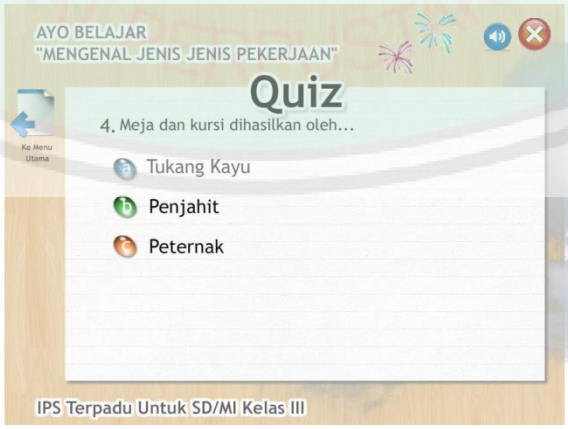
Gambar 4.28 Soal Quiz no 2



Gambar 4.29 Soal Quiz no 3

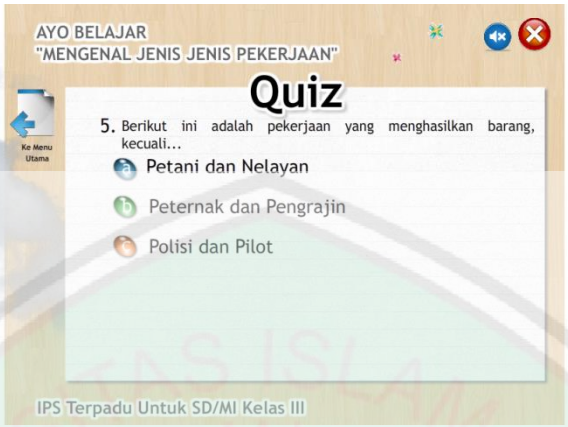


Gambar 4.30 Soal Quiz no 4

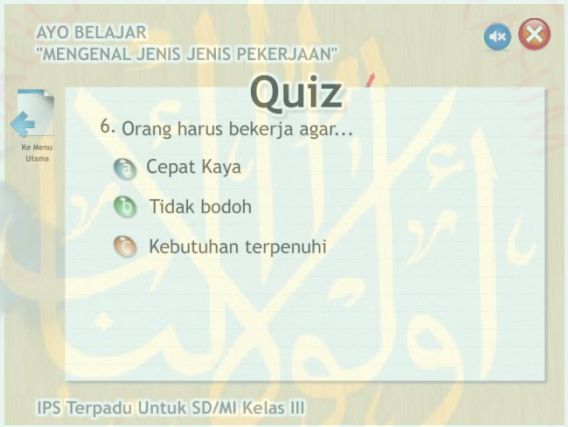


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

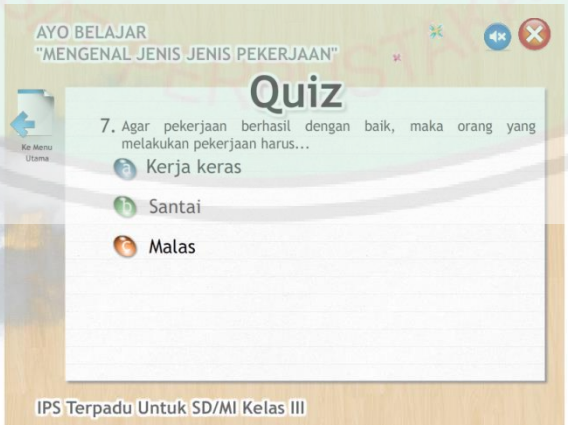
Gambar 4.31 Soal Quiz no 5



Gambar 4.32 Soal Quiz no 6

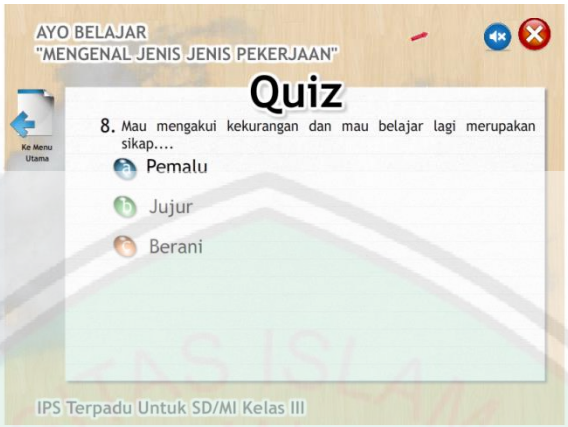


Gambar 4.33 Soal Quiz no 7



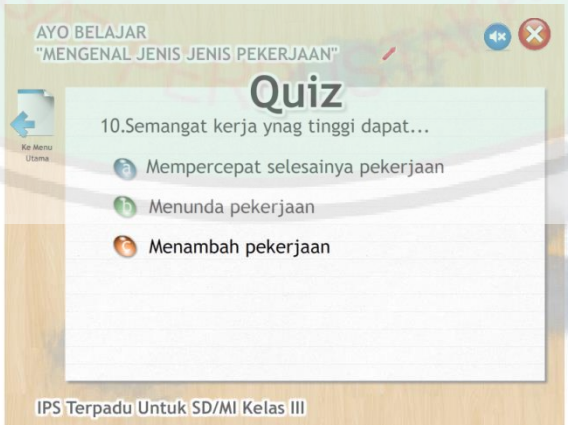
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.34 Soal Quiz no 8



Gambar 4.35 Soal Quiz no 9

Gambar 4.36 Soal Quiz no 10



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Gambar 4.37 Skor/Nilai Jawaban Quiz

Media Pembelajaran Interaktif ini dilengakpi dengan quiz sebagai penunjang materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Di dalam halaman tersebut berisi 10 soal pilihan ganda. Pengguna harus menjawab soal dengan cara mengklik pilihan A, B, C dan D jika benar akan muncul deskripsi benar begitu pula sebaaliknya, dan jika selesai mengerjakan soal maka pengguna dapat melihat skor atau nilai yang diperoleh.

c. Tentang

Gambar 4.38 Profile Pengembang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dalam halaman ini berisi profil penulis mencakup nama, nomor induk mahasiswa, jurusan, tempat tanggal lahir, alamat rumah dan nomor yang bisa dihubungi.

B. Penyajian Data Hasil Validasi Para Ahli

Validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan oleh validator ahli pada tanggal (14 Agustus 2017) sampai (21Agustus 2017). Data peneltian produk pengembanagan media dilakukan dalam 4 tatap. Tahap pertama dilakuan oleh dosenips sebagai ahli isi Ilmu Pengetahuan Sosial oleh Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd pada tanggal (14 Agustus 2017) sampai (16Agustus 2017). Tahap kedua dilakukan oleh Pak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn pada tanggal (17Agustus 2017) sampai (18 Agustus 2017). Tahap ketiga diperoleh dari penilaian produk pengembangan media yang dilakukan oleh Pak Nur Fadillah, S.Pd selaku guru IPS Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan sebagai ahli pembelajaran pada tanggal (21Agustus 2017). Tahap ke empat diperoleh adari penilaian uji coba kelompok kecil yang diwakili oleh 6 responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran di bawah ini.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari beberapa ahli yang bertindak sebagai validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada item penilaian.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan pada ahli materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk kelas III yang diajukan melalui metode kuesioner angket dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada table 4.1 sebagai berikut :

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Pernyataan	X	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran					Revisi
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	2	4	50%	Tidak Valid	Revisi
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar dan vidio yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi yang dipelajari	2	4	50%	Tidak Valid	Revisi
7.	Isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif relatif jelas	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Pemilihan warna teks, gambar dan animasi dalam media interaktif relatif jelas	3	4	50%	Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan	4	4	100%	Sangat	Tidak

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	dalam media interaktif mudah dipahami				Valid	Revisi
10.	Materi yang disajikan dalam media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		39	52	75 %	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita, MP.d sebagai ahli isi materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

X_i : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum x}{\sum x_i} \text{x} 100\ \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{39}{52} \text{x} 100\ \%$$

$$= 75\ \%$$

Hasil penelitian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 75%telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase mencapai 75%berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi, tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaiki. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis media interaktif sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam tabel 4.2 sebagaimana berikut :

Tabel 4.2

Saran dan Komentar Ahli Isi Materi Terhadap Media Pembelajaran

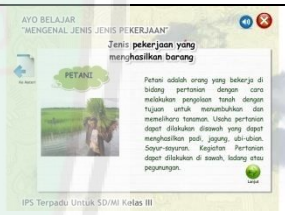
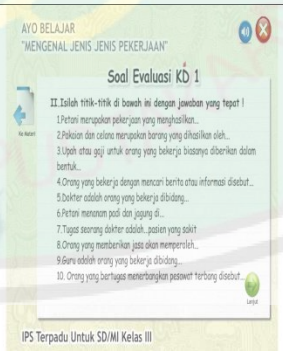
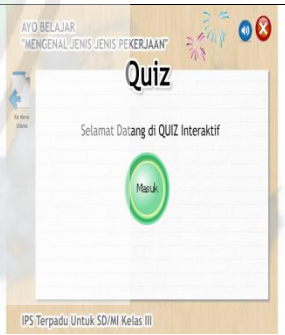
Nama Validator	Saran dan Komentar
Ninja Panju Purwita, M.Pd	1. Pada daftar menu, gambar burung kupu-kupu, balon dan kucing bisa diganti animasi jenis-jenis pekerjaan. 2. Gambar petani lebih baik satu saja jika deskripsi gambarnya sama 3. Evaluasi KD 1 dan 2 mengapa dimulai dari romawi II dan III. Apa ronawi I tidak ada ?

c. Revisi Produk

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

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.3 Revisi Produk Pengembangan Multi Media

No	Point yang di revisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Pada daftar menu, gambar burung kupu-kupu, balon dan kucing bisa diganti animasi jenis-jenis pekerjaan.		
2.	Gambar petani lebih baik satu saja jika deskripsi gambarnya sama		
3.	Evaluasi KD 1 dan 2 mengapa dimulai dari romawi II dan III. Apa ronawi I tidak ada ?		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.4

Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Pernyataan	X	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan 3kompetensi dasar	4	4	75%	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar dan vidio yang	3	4	75%	Valid	Tidak

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi yang dipelajari					Revisi
7.	Isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif relatif jelas	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Pemilihan warna teks, gambar dan animasi dalam media interaktif relatif jelas	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Materi yang disajikan dalam media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		43	52	82%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita, MP.d sebagai ahli isi materi

X_i : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

Prosentase $= \frac{\Sigma x}{\Sigma x_i} x100\ \%$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Prosentase $= \frac{42}{52} x100\ \%$

$= 82\ \%$

Hasil penelitian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 82%telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase mencapai 82%berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi. Hali ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interakif sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi.

Tabel 4.1 sampai 4.4 menunjukkan data hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar materi mengenal jenis-jenis pekerjaan SDN Kutorejo 01 Pandaan 100 % menyatakan valid, pada item 1 sampai 13.

d. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komenter ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia dalam tabel 4.5 sebagai berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.5

Saran dan Komentar Ahli Isi Materi Terhadap Media Pembelajaran

Nama Validator	Saran dan Komentar
Ninja Panju Purwita, M.Pd	1. Penerapan soal pada media bisa dilakukan individu atau berkelompok 2. Dilanjutkan penulisan skripsi dan semoga sukses

Semua data penilaian dan review dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum uji coba lapangan.

e. Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Produk Pengembangan Multi Media

No	Point yang di revisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Penerapan soal pada media bisa dilakukan individu atau berkelompok		

2. Hasil Validasi Ahli Media

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Penerapan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas III materi mengenal jenis-jenis pekerjaan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.11, 4.12.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	*X*	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Penggunaan font yang di gunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siwa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	interaktif sesuai dengan materi					
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
10.	Vidio atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	2	4	50%	Tidak Valid	Revisi
11.	Musik yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	2	4	50%	Tidak Valid	Revisi
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Warna *bayground* yang digunakan dalam media	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pembelajaran multimedia interaktif sesuai					
14.	*Layout* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
15.	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	60	73%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Bpk. Yuniar Setyo Marandy, S.Sn sebagai ahli desain media

X_1 : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli desain media sebagai ahli media, dapat dihitung prosentse tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai beriut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X_1}{\sum x} \text{ x } 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{44}{60} \text{ x } 100\%$$

$$= 73\ \%$$

Hasil penilaian dari ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 73%telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 73%berada pada kualifikasi valid akan tetapi masih ada bagian yang perlu untuk ditambahkan.

Tabel 4.7 sampai 4.8 menunjukkan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam tabel 4.9sebagaimana berikut :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.8

Revisi Media Berdasarkan Desain Media Pembelajaran

Nama Validator	Saran dan Komentar
Yuniar Setyo Marandy, S.Sn	1. Animasi di halaman utama diubah tentang icon pekerjaan 2. Lagu latar belakang diubah disesuaikan dengan karakter anak kelas III 3. Desain materi bisa dibuat lebih variatif dan menarik

Semua data penelitian dan review dari ahli desain media dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran uji coba lapangan.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berikut paparan data terkait dengan revisi bahan ajar berbasis multimedia interaktif :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.9 Revisi media Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Animasi di halaman utama diubah tentang icon pekerjaan		
	Lagu latar belakang diubah disesuaikan dengan karakter anak kelas III	Lagu awal hanya instrumen saja	Diganti dengan lagu yang lebih ceria dan semangat
	Desain materi bisa dibuat lebih variatif dan menarik		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebelum di uji cobakan kepada siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	*X*	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Penggunaan font yang di gunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	karakteristik siswa SD/MI					
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siwa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat					
10.	Vidio atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Musik yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Warna *bayground* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
14.	*Layout* yang digunakan dalam media	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pembelajaran multimedia interaktif menarik					
15.	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		51	60	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Bpk Yanuar Setyo Marandy, S.Snsebagai ahli desain media

X_1 : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli desain media sebagai ahli media, dapat dihitung prosentse tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai beriut :

Prosentase $= \frac{\sum X_1}{\sum x} \text{ x } 100\ \%$

Prosentase $= \frac{51}{60} \text{x} 100\%$

$= 85\ \%$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hasil penilaian dari ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 85 %telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 85 %berada pada kualifikasi valid akan tetapi masih ada bagian yang perlu untuk ditambahkan.

d. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran interaktif dalam 4.11sebagaimana berikut :

Tabel 4.11

Revisi Saran dan Komentar Ahli Media Terhadap Media Interaktif

Nama Validator	Saran dan Komentar
Yanuar Setyo Marandy, S.Sn	1. Sudah dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi pertama 2. Revisi dan lanjutkan penelitian

Semua data dan hasil review, penliaian ahli desain media pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan desain media interaktif sebelum diuji cobakan pada peserta didik guna produk pengembangan.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan deskriptif validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas III materi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mengenal jenis-jenis pekerjaan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket, dapat dilihat sebagai berikut.

a. Data Kuantitatif.

Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	*X*	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Mareri dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan SK dan KD	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan indikator 4pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Susunan kalimat yang digunakan	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami					
5.	Gambar dan vidio yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kemenarikan pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan presepsi siswa					
8.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Desain tampilan dalam multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	siswa SD/MI					
11.	Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	48%	91%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Bpk. Nur Fadillah, S.Pd sebagai ahli pembelajaran

X_1 : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran sebagai guru di kelas, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X_1}{\sum X} \text{ x } 100\ \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{44}{48} \text{x } 100\%$$

$$= 91\ \%$$

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran media mendapatkan nilai sebesar 91 %telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasdarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 91 % berada pada kualifikasi valid.

Tabel 4.13 sampai dengan 4.14 menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

b. Data Kualitatif

Tabel 4.13 Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Saran dan Komentar
Nur Fadillah, S.Pd	Secara keseluruhan media pembelajaran ini sudah baik Lanjutkan penelitian dan semoga sukses.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Produk pengembangan diajukan pada siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan pada tanggal 21 Agustus sampai 23 Agustus 2017. Uji coba dilakukan di kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen yang mana masing-masing kelas terdiri dari 15 siswa. Produk pengembangan yang di uji cobakan dilapangan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif, yang mana pengujian produk ini akan melalui 2 tahap, diantaranya yakni, 1) Uji Coba kelompok kecil (*small group evaluation*) diwakili oleh 15 siswa yang yang diambil secara acak, dan 2) Uji Coba lapangan (*field evaluation*) yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas III sdn Kutorejo 01 Pandaan. Berikut paparan data hasil uji coba.

1. Uji Coba Kelompok Kecil (*small group evaluation*)
   a. Data Kuantitatif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Respons															$\sum_x$	$\sum x_1$	P%	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1.	Saya dapat mengoperasikan media interaktif ini tanpa bantuan orang lain	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58	60	96%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	60	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Teks soal dan tulisan terdapat pada multimedia interaktif ini mudah dibaca	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF

	pada multimedia interaktif ini																			
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57	60	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Pembahasan soal pada multiemdia interaktif ini sudah jelas	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Saya senang belajar materi ini menggunakan multimedi interaktif karena sajiannya menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah																	576	600	96%		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.15 Nama Responden

Responden	Nama Responden
1.	Angga Irwansyah
2.	Aprilia Agustin
3.	Dendy Darma Putra
4.	Fairuz Khalisah Hambyah
5.	Faiz Naila Nur Aliyah
6.	Inaz Muttia
7.	Kheyzar Adnan Aprelio
8.	Fathan Muhammad Amirudin
9.	Muhammad Salman A.
10.	Muhammad Sauqi R.
11.	Nabilatus Salamah
12.	Nadya Shava R.
13.	Nasywa Nafazatul M.
14.	Satria Putra P.
15.	Nurani Salsa N. P.

b. Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba kelompok kecil :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum x} \text{ x } 100\ \%$$

$$P = \frac{576}{600} \text{ x } 100\%$$

$$= 96\ \%$$

Keterangan :

X : Skor jawaban dari siwa

X_1 : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Presentase hasil uji coba kelompok kecil adalah 96%.Setelah dikonversikan dengan tabel konverasi skala likert, tingkat pencapaian 96%berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

2. Uji Coba lapangan (*field evaluation*)

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasa. Peneliti mengambil 15 siswa dari kelas eksperimen dengan kriteria

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dari koresponden adalah 5 siswa koresponden berkemampuan baik, 5 koresponden berkemampuan sedang, dan 5 koresponden berkemampuan rendah. Daftar nama responden dipaparkan sebagai berikut :

Tabel 4.16

Daftar nama responden kelas III B (Kelompok Eksperimen) SDN Kutorejo 01 Pandaan

Responden	Nama Responden
1	Angga Irwansyah
2	Aprilia Agustin
3	Dendy Darma Putra
4	Fairuz Khalisah Hambyah
5	Faiz Naila Nur Aliyah
6	Inaz Muttia
7	Kheyzar Adnan Aprelio
8	Fathan Muhammad Amirudin
9	Muhammad Salman A.
10	Muhammad Sauqi R.
11	Nabilatus Salamah
12	Nadya Shava R.
13	Nasywa Nafazatul M.
14	Satria Putra P.
15	Nurani Salsa N. P.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.17

Daftar nama responden kelas III B (Kelompok Kontrol) SDN Kutorejo 01 Pandaan

Responden	Nama Responden
1	Adinda Faradillah A.
2	Aditya Firmansyah
3	Akhmad Alfan Z.
4	Alfaredo Rolandanew
5	Ashanti Vanesa Putri
6	Bagus Rizqi Akbar Wijaya
7	Belinda Anastasya
8	Callista Bella Rianti
9	Della Lianto Ramahdani
10	Dakwan Fikri Maulidi
11	Faqdhiza Aulia Sukma
12	Febian Aliet Setyawan
13	M. Arsyadilzam Faizal Zidan
14	Maharani Widayati
15	Marindo Praditya

Sebagaimana yang telah dipaparkan BAB III, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test.*

a. Data Kuantitatif

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Paparan data kuantitatif meliputi hasil penskoran berupa prosentase dari angket siswa di kelas eksperimen dan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.Adapun paparan data kuantitatif hasil uji coba adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.18 Hasil Angket Siswa Kelompok Eksperimen

No	Pernyataan	Respons															$\sum x$	$\sum x_1$	P%	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1.	Saya dapat mengoperasikan media interaktif ini tanpa bantuan orang lain	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	58	60	96%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	57	60	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Teks soal dan tulisan terdapat pada multimedia interaktif ini mudah dibaca	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Multimedia interaktif	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	57	60	95%	Sangat	Tidak

UNIVERSITY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC LIBRARY

	ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu																		Valid	Revisi
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Pembahasan soal pada multiemdia interaktif ini sudah jelas	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Saya senang belajar materi ini menggunakan multimedi interaktif karena sajiannya menarik	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	60	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah																	576	600	96%		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG
PUSAT PERPUSTAKAAN LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok Eksperimen Terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

b. Analisis Data

Data Kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.16, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba lapangan :

$$P = \frac{\sum X_1}{\sum X} \text{ x } 100\ \%$$

$$P = \frac{576}{600}$$

$$= 96\%$$

Keterangan :

P : Prosentase tingkat kevalidan

X : Skor jawaban dari siwa

X_1 : Skor jawaban tertinggi

Presenntase hasil uji coba lapangan adalah 96%. Setelah dikonversikan dengan dengan tabel konversi skala likert, tingkat pencapaian 96% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu revisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Penyajian Data Hasil Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan di kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Peneliti menguji homogenesis data antara dua kelas tersebut yang diperoleh dari nilai *pre-test*. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan mengikuti buku pedoman penggunaan, yaitu ceramah, menerangkan materi. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun materi perlakukan dengan pokok bahasan yang sama yaitu mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pre-test* kepada siswa kelas III A dan kelas III B. Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *pre-test* sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.19.

Pada pertemuan berikutnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk kelas III B dan pembelajaran dengan yang sesuai dengan buku pegangan pada kelas III A.

Pada kelas kontrol yaitu kelas III A, pembelajaran dilakukan sesuai dengan buku yang ada, yaitu dimulai dengan guru menjelaskan materi, kepada siswa tentang materi mengenal jenis-jenis pekerjaan, akan tetapi guru tidak memakai media apapun hanya buku panduan saja yang digunakan saat pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh pembelajaran selesai kemudian

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

peneliti memberikan soal *post-test* untuk kelas III A dan III B. *Post-test* dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif untuk kelas eksperimen dan dengan menggunakan buku panduan saja untuk kelas kontrol. Adapun hasil *post-test* sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.23

Tabel 4.19

Nilai *Pre-tset* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
No.	**Nama Siswa**	**Nilai**	**No.**	**Nama Siswa**	**Nilai**
1.	Adinda Faradillah A.	60	1.	Angga Irwansyah	55
2.	Aditya Firmansyah	58	2.	Aprilia Agustin	43
3.	Akhmad Alfan Z.	48	3.	Dendy Darma Putra	75
4.	Alfaredo Rolandanew	45	4.	Fairuz Khalisah Hambyah	73
5.	Ashanti Vanesa Putri	70	5.	Faiz Naila Nur Aliyah	50
6.	Bagus Rizqi Akbar Wijaya	60	6.	Inaz Muttia	63
7.	Belinda Anastasya	60	7.	Kheyzar Adnan Aprelio	80
8.	Callista Bella Rianti	63	8.	Fathan Muhammad Amirudin	70
9.	Della Lianto Ramahdani	63	9.	Muhammad Salman A.	60
10	Dakwan Fikri Maulidi	73	10	Muhammad Sauqi R.	73
11.	Faqdhiza Aulia	73	11.	Nabilatus Salamah	73

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	Sukma				
12.	Febian Aliet Setyawan	65	12.	Nadya Shava R.	50
13.	M. Arsyadilzam Faizal Zidan	70	13.	Nasywa Nafazatul M.	75
14.	Maharani Widayati	50	14.	Satria Putra P.	45
15.	Marindo Praditya	73	15.	Nurani Salsa N. P.	53

1. Rata-rata kelas kontrol ($\bar{X}_1$) dan kelas eksperimen ($\bar{X}_2$)

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum}{n_1} \qquad \bar{X}_2 = \frac{\sum}{n_2}$$

$$= \frac{962}{15} \qquad = \frac{1319}{15}$$

$$= 64{,}13 \qquad = 87{,}93$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata Nilai Kelompok Kontrol

$\bar{X}_2$: Rata-rata Nilai Kelompok Eksperimen

n_1 : Jumlah Siswa Kelompok Kontrol

n_2 : Jumlah Siswa Kelompok Eksperimen

$\sum_1$: Jumlah Rata-rata Kelompok Kontrol

$\sum_2$: Jumlah Rata-rata Kelompok Eksperimen

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.20

Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Kelas Kontrol			Kelas Eksperimen		
No.	**Nama Siswa**	**Nilai**	**No.**	**Nama Siswa**	**Nilai**
1.	Adinda Faradillah A.	60	1.	Angga Irwansyah	85
2.	Aditya Firmansyah	55	2.	Aprilia Agustin	70
3.	Akhmad Alfan Z.	60	3.	Dendy Darma Putra	100
4.	Alfaredo Rolandanew	50	4.	Fairuz Khalisah Hambyah	100
5.	Ashanti Vanesa Putri	70	5.	Faiz Naila Nur Aliyah	88
6.	Bagus Rizqi Akbar Wijaya	68	6.	Inaz Muttia	77
7.	Belinda Anastasya	60	7.	Kheyzar Adnan Aprelio	100
8.	Callista Bella Rianti	63	8.	Fathan Muhammad Amirudin	88
9.	Della Lianto Ramahdani	63	9.	Muhammad Salman A.	70
10	Dakwan Fikri Maulidi	80	10	Muhammad Sauqi R.	100
11.	Faqdhiza Aulia Sukma	73	11.	Nabilatus Salamah	100
12.	Febian Aliet Setyawan	68	12.	Nadya Shava R.	83
13.	M. Arsyadilzam Faizal Zidan	65	13.	Nasywa Nafazatul M.	100
14.	Maharani Widayati	50	14.	Satria Putra P.	75
15.	Marindo Praditya	77	15.	Nurani Salsa N. P.	83

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2. Analisis Data

Pada Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan antara lain data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji asumsi data awal yaitu uji homogenitas.

Menguji dua kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji t pada *pre-test* dan *post-test* dengan taraf signifikasi 0,05.

$F_{\text{hitung } post\text{-}test} = \frac{S^2 besar}{S^2 kecil} = \frac{S^2 eksperimen}{S^2 kontrol} = \frac{1859{,}33}{1097{,}63} = 1{,}69$

= f(0,05, nb-1, nk-1)

= f(0,05,14,14)

= 2,048

Nilai signifikasi *a* (0,05) Maka dapat disimpulkan bahwa ragam nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya homogen. Menguji dua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji pada *pre-test* dengan taraf signifikasi 0,05.

Diket :

$\bar{X}_1$: 64,13 n_1 : 15 S_1^2 : 78,32

$\bar{X}_2$: 87,93 n_2 : 15 S_2^2 : 132,71

$$S^2_{gab} = \frac{(n_1-1)s_{1^2}(n_2-1)s_{2^2}}{(n_1+n_2)-2}$$

$$= \frac{(14.78{,}32)+(14.132{,}71)}{(15+15)-2}$$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$$= \frac{1096,48+1857,94}{28}$$

$$= \frac{2954,42}{28}$$

S^2_{gab} = 105,515

$$t_{hitung} = \frac{|(X_1 - X_2)|}{\sqrt{\frac{s^2gab}{n_1} + \frac{s^2gab}{n_2}}}$$

$$= \frac{|(64,13 - 87,93)|}{\sqrt{\frac{105,515}{15} + \frac{105,515}{15}}}$$

$$= \frac{|(-23,8)|}{\sqrt{7,034+7,034}}$$

$$= \frac{|(-23,8)|}{\sqrt{7,818}}$$

$$= \frac{|(-23,8)|}{2,79}$$

$t_{hitung} = |-8,530|$

dk = $n_1 + n - 2$

= 15=15-2

= 28 (Data ke 28)

= 2, 48

Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$

$|-8,530| > 2,0\ 48$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata Nilai Kelompok Kontrol

$\bar{X}_2$: Rata-rata Nilai Kelompok Eksperimen

n_1 :Jumlah Siswa Kelompok Kontrol

n_2 : Jumlah Siswa Kelas Eksperimen

t_{tabel} : 2, 048

3. Membuat Hipotesis

Setelah peneliti menelaah terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggaran dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipostesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Hipotesis H_0yaitu :

Tidak ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III di SDN Kutorejo 01 Pandaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Hipotesa H_1 yaitu :

Adanya pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

4. Mencari Rata-rata ($\bar{X}$), Standar Deviasi (S_1), dan Varians (S^2)

a. Rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen

$\bar{X}_1 = \frac{\sum}{n_1}$

$= \frac{962}{15}$

$= 64{,}13$

$\bar{X}_2 = \frac{\sum}{n_2}$

$= \frac{1319}{15}$

$= 87{,}93$

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata kelas kontrol

$\bar{X}_2$: Rata-rata kelas eksperimen

n_1 : Jumlah kelas kontrol

n_2 : Jumlah kelas eksperimen

$\sum_1$: Jumlah rata-rata kelas kontrol

$\sum_2$: Jumlah rata-rata kelas eksperimen

b. Standar Deviasi kelas kontrol dan eksperimen

$S_1 = \frac{\sqrt{\sum(x-X_1)^2}}{n_1-1}$

Keterangan :

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

$= \frac{\sqrt{1097,63}}{14}$ S_1 : Standar deviasi kelas kontrol

$= \sqrt{78,402}$ S_2 : Standar deviasi kelas eksperimen

$= 8,854$ x : nilai responden /siswa

$S_2 = \frac{\sqrt{\sum(x-X_2)^2}}{n_1-1}$ $\bar{X}_1$: Rata-rata nilai kelas kontrol

$= \frac{\sqrt{1859,33}}{14}$ $\bar{X}_2$: Rata-rata nilai kelas eksperimen

$= \sqrt{132,809}$ n_1 : Jumlah siswa kelas kontrol

$= 11,52$ n_2 : Jumlah siswa kelas eksperimen

c. Varians Kelas Kontrol dan Varians Kelas Eksperimen

$S_1 = \frac{\sqrt{\sum(x-X_1)^2}}{n_1-1}$ Keterangan :

$= \frac{\sqrt{1097,63}}{14}$ S_1 : Standar deviasi kelas kontrol

$= \sqrt{78,402}$ S_2 : Standar deviasi kelas eksperimen

$= 8,854$ S_1^2 :Varians kelas kontrol

$S_1^2 = 78,32$ S_2^2 : Varians kelas eksperimen

$S_2 = \frac{\sqrt{\sum(x-X_2)^2}}{n_1-1}$ $\bar{X}_1$: Rata-rata nilai kelas kontrol

$= \frac{\sqrt{1859,33}}{14}$ $\bar{X}_2$: Rata-rata nilai kelas eksperimen

$= \sqrt{132,809}$ n_1 : Jumlah siswa kelas kontrol

$= 11,52$ n_2 : Jumlah siswa kelas eksperimen

$S_2^2 = 132,71$ x : nilai responden /siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Tabel 4.21

Nilai Rata-rata, Standar Deviasi, Variansi dan Jumlah siswa

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	64,13	87,93
Varians	78,32	132,71
Standar Deviasi	8,854	11,52
Jumlah Siswa	15	15

5. Menentukan t_{tabel}

   Pada pembahasan sebelumnya diketehui taraf signifikasi (a = 0,05)

   dk = (n_1+n_2)-2

   = (15+15)-2

   = 28, sehingga diperoleh data tabel ke-28 dengan demikian maka

   t_{tabel} = 2,048

6. Kriteria Pengambilan Keputusan

   a. Jika : $t_{hitung} \leq t_{tabel,}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

   b. Jika : $t_{hitung} \geq t_{tabel,}$ maka H_0 ditolak dan H_1diterima

7. Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

   Hasil t_{hitung} dan t_{tabel} adalah 8,530 $\geq$2,048 maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh peningkatan hasil belajar siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

dengan kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan (1) pengembangan media pembelajaran (2) kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dan (3) pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Pengembangan media pembelajaran yang meliputi :

a. Proses pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dalam penyajian pembelajarannya disajikan secara menarik yakni terdapat gambar-gambar yang menarik, vidio, dan juga dilengkapi dengan soal evaluasi yang terdapat pada masing-masing materi. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

diperbanyak siswa, dengan syarat adanya komputer. Selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil. Karena program ini dapat digunakan untuk presentasi materi. Dalam media ini juga dilengkapi dengan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Produk ini memiliki topik yang jelas, yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Disini pengguna dapat mempelajari materi lalu berlatih melalui soal yang dikemas secara menarik, atau pengguna dapat mempelajari materi saja.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.[60] Media juga dapat menjadi penunjang daya ingat siswa dalam mengingat suatu pelajaran yang pernah dialaminya.

Berdasarkan hasil validasi pengembangan multimedia interaktif ini menunjukkan hasil yanng baik, hal tersebut ditunjukkan dalam hasil validasi oleh ahli isi materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memperoleh nilai 85 % yaitu termasuk layak dan tidak perlu revisi, hasil validasi ahli desain 85 %yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi guru

[60] Usman, M.Basyiruddin Asnawir, 2002, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Press), hlm. 21

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 85 % yaitu termasuk layak dan tidak perlu revisi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli isi mata pelajaran Ilmu Penghuan Sosial pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan ini sudah baik. Karena materi sudah sesuai dengan SK, KD dan indikator yang sudah ada. Akan tetapi masih perlu ada perbaikan pada daftar menu gambar menu gambar burung, kupu-kupu, balon, dan kucing bisa digant animasi yang jenis-jenis pekerjaan. Pada KD 1 gambar petani bisa diganti untuk gambar 1.2 petani yang menanam jagung dan sayuran, atau jika gambarnya sama lebih baik diberi gambar satu saja, bisa dilihat pada Tabel 4.3 dan 4.7.

Dalam hasil validasi ahli desain media juga sudah baik. Akan tetapi ada beberapa poin yang perlu diperbaikai yakni pada lagu pada latar belakang disesuaikan untuk anak kelas III dan desain teks materi bisa dibuat lebih variatif dan menarik. Penyajian dari data tersebut dapat dilihat pada tabel 4.11.

Sedangkan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III, media pembelajaran ya g dikembangkan pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sudah baik, tampilannya sudah bagus dan menarik dikarenakan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

memang masih jarang ada media baru selain buku panduan dalam sekolah tersebut sehingga peneliti tidak perlu revisi.

Media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam media ini terdapat penjabaran macam-macam jenis-jenis pekerjaan yang disertai dengan penjelasan. Pada media ini juga terdapat kombinasi gambar, vidio dan musik. Gambar dalam media ini digunakan gambar nyata bukan kambar kartun dan disajikan berwarna agar lebih menarik tidak hitam putih seperti pada buku panduan yang digunakan. Dan juga dilengkapi dengan vidio tentang jenis-jenis pekerjaan sebagai penunjang materi.Kombinasi dari beberapa komponen tersebut yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok yang terpadu, mulai dari pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sampai tes hasil belajar.

Namun, peneliti menyadari akan adanya keterbatasan mengaplikasikan pembelajaran dengan media pembelajaran multimedia interaktif ini, untuk itu produk ini hanya terbatas pada KD 1 dan KD 2 tentang mengenal jenis-jenis pekerjaan.

b. Spesifikasi produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu materi mengenal jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
2. Media yang digunakan berbasis multimedia interaktif, mempunyai kelebihan materi yang disajikan dengan disertai gambar yang menarik dan tampilannya juga didesain dengan menarik.
3. Media ajar yang dihasilkan berupa multimedia interaktif dengan tampilan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Media pembelajaran ini memakai *lcd proyektor* dalam proses pembelajaran.
5. Macam-macam jenis-jenis pekerjaan menghasilkan barang dan menghasilkan jasa, pentingnya memiliki semangat kerja, dan ciri-ciri orang yang memiliki semangat kerja akan peneliti gunakan sebagai bahan pembelajaran.
6. Disetiap sela-sela pembelajaran disediakan soal review tentang materi yang diajarkan.
7. Untuk evaluasi, dalam akhir pembelajaran akan ada soal sebagai tolak ukur pemahaman materi siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

8. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sehingga memerlukan komputer atau laptop dan *lcd proyektor*.
9. Materi yang ada dalam media sesuai dengan buku peket yang digunakan oleh sekolah. Adapun dalam pembahasan apabila terdapat permasalahan di luar hal tersebut, sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembehasan ini sampai pada sasaran yang di harapkan.

c. Kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di validasi oleh ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan, dan digunakan dalam uji kelompok kecil dan uji coba lapangan.

1. Data Validasi Ahli Media Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

   Berikut adalah paparan hasil validasi ahli isi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan Tabel 4.1 dan 4.4 adalah sebagai berikut :

   a. Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

b. Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar
c. Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran
d. Kelengkapan materi dalam media interaktif
e. Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami
f. Gambar dan vidio yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi yang dipelajari
g. Isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif relatif jelas
h. Pemilihan warna teks, gambar dan animasi dalam media interaktif relatif jelas
i. Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami
j. Materi yang disajikan dalam media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri
k. Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan
l. Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa
m. Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI

Dari tanggapan yang di isi oleh ahli isi materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yakni Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd dapat dihitung

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} X\ 100\% \qquad P = \frac{\sum x}{\sum x_1} X\ 100\%$$

$$P = \frac{39}{52} X\ 100\% \qquad P = \frac{43}{52} X\ 100\%$$

$$= 75\% \qquad = 83\%$$

Berdasarkan data yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 75% berada pada kualifikasi valid yang kemudian dalam validasi kedua mendapat presentase 83 % sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan hasil validasi.

2. Data Hasil Validasi Desain Media

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan Tabel 4.8 dan 4.11 adalah sebagai berikut :

a. Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik
b. Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

c. Penggunaan font yang di gunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
d. Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
e. Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siwa SD/MI
f. Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik
g. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi
h. Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi
i. Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat
j. Vidio atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
k. Musik yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan
l. Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai
m. Warna *bayground* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

n. *Layout* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik

o. Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai

Dari tanggapan yang di isi oleh ahli media materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yakni Bapak Yuniar Setyo Marandy, S.Sn dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} X\ 100\% \qquad P = \frac{\sum X}{\sum X_1} X\ 100\%$$

$$P = \frac{44}{60} X\ 100\% \qquad P = \frac{51}{52} X\ 100\%$$

$$= 73\% \qquad = 85\%$$

Berdasarkan data yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 75% berada pada kualifikasi valid yang kemudian dalam validasi kedua mendapat presentase 85 % sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan hasil validasi.

3. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan Tabel 4.12adalah sebagai berikut :

a. Mareri dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan SK dan KD
b. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran
c. Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif
d. Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami
e. Gambar dan vidio yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari
f. Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi
g. Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan presepsi siswa
h. Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif
i. Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami
j. Desai tampilan dalam multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
k. Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

l. Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran

Dari tanggapan yang di isi oleh ahli media materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yakni Bapak Nur Fadillah, S.Pd dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} X\ 100\%$$

$$P = \frac{45}{48} X\ 100\%$$

$$= 93\%$$

Berdasarkan data yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 93% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan hasil validasi.

2. Kemenarikan media media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan di validasi oleh ahli isi mata pelajaran

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan, dan digunakan dalam uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Dalam pengembangan kali ini terdapat 2 kelas yakni kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran seperti biasa dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut. Sedangkan kelas eksperimen menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Dari angket yang di isi oleh siswa kelas II I B Kelompok Eksperimen dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kemenarikan media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} X\ 100\%$$

$$P = \frac{576}{600} X\ 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan data yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 96% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan menarik sesuai dengan angket yang diisi oleh siswa.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan kegiatan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa .

Kegiatan pembelajaran materi mengenal jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar dengan media pembelajaran multimedia interaktif ditunjukkan dengan adanya hasil *post-test* kelas eksperimen yang lebih baik jika dibandingkan dengan *post-test* kelas kontrol.

Selain itu, media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meingkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Kutorejo 01 Pandaan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas kontrol yang lebih kecil jika dibandingkan dengan kelas eksperimen pada yakni 64,13 < 87,93 maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

Hasil uji-t hitung tidak berpasangan pada perhitungan manual dengan tingkat kepercayaan 0,05 dihasilkan t_{hitung} = 8,530 sedangkan t_{tabel} = 2,048. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan membahas beberapa hal meliputi, a) Kesimpulan hasil pengembangan, b) Saran. Paparan selengkapnya sebagai berikut :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yakni pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, yang kedua tahap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model ADDIE.
2. Multimedia interaktif ini memiliki kelayakan berdasarkan hasil validasi para ahli. Pertama yakni ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebesar 83%, ahli desain media sebesar 85% dan ahli pembelajaran sebesar 93%. Kemudian media pembelajaran ini juga memiliki tingkat kemenarikan berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa kelompok eksperimen sebesar 96%.
3. Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Kutorejo 01 Pandaan. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 64,13 < 87,93. Hasil uji-t hitung tidak berpasangan pada perhitungan manual dengan tingkat kepercayaan 0,05 dihasilkan t_{hitung} = 8,530 sedangkan t_{tabel} = 2,048. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.

B. Saran

1. Bagi Guru
   a) Hendaknya, dalam pembelajaran guru berani menggunakan metode-metode lain untuk meningkatkan hasil belajar.
   b) Multimedia interaktif dalam materi mengenal jenis-jenis pekerjaan kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan ini, hendaknya dijadikan sumber belajar pelengkap karena materi-materi yang dimuat dijelaskan secara ringkas.

2. Bagi Pengembang
   a) Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan produk pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam pengembangan produk pembelajaran.
   b) Pengembang menyadari akan adanya ketidaksempurnaan dalam pengembangan ini untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan demi terciptanya media pembelajaran yang lebih baik lagi.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi dan Joko, 1997, *Strategi Balajar* Mengajar(Bandung:Pustaka Setia)

Agus Supriyono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogjakarta: Pustaka Pelajar, 2011)

Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Micromedia Flash 8 Pada Materi Perkrmbangan Kemajuan Teknolog. Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.*

Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada, 2003)

Arikunto, 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.*(Jakarta:Bumi Aksara)

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran (*Jakarta:Raja Grafindo Pustaka, 2002)

Cecep Kusnandi dan Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2011)

Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran* (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2007)

Dimyati dan Mudjiono, 1994(Surabaya:Usaha Nasional)

Djunaidi Ghony, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*(Malang:Uin Press)

Hujar AH, Sanaki.2009.*Media Pembelajaran,* (Yogyakarta:Safiria Insani Pers)

I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989)

Iskandar, 2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.(Jakarta:Gaung Persada Press)

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru (*Jakarta:PT Raja Gravindo Persada, 2006)

Muhibbin Syah, 1995.*Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*(Bandung:Rosdakarya)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Mulyanta dan Marlon Leong, 2009.*Tutorial Membangun Media Interaktif Media Pembelaaran.* (Yogyakarta:Penerbit Univarsitas Atma Jaya Yogyakarta)

Nusa Putra, *Recearch & Development Penelitian dan Pengembangan:Suatu Pengantar* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2013)

Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta:Depdikbud Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan 1989)

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010)

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar (*Yogyakarta:Pustaka Belajar, 2008)

Rusman, 2012.*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*(Bandung:Alfabeta)

Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, 2012.*Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar,* (Jakarta:Fajar Interpratama Offset)

Sri Anitah, 2009.*Media Pembelajaran*(Surakarta:Yuma Pessindo)

Subali, dkk.2012.*Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*

Suntoyo Yitnosumarto, 1990.*Dasar-dasar Statistik.(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada)*

Tim Pustaka Yudista, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK, 2007*(Jakarta:Pustaka Yustita)

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta:PTBumi Akasara, 2010)

Tri Sukitman,*Pengembangan Ajar IPS Berbasis Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) di SDI Surya Buana Malang", Thesis Universitas Islam Negeri Malang, 2011*

Wawancara pada seorang guru kelas III di SDN Kutorejo Pandaan , yang dilakukan pada hari Rabu 22 Februari 2016

Wina Sanjaya, 2009.*Penelitian Tindakan Kelas.*(Jakarta:Kencana Prenada Media Grup)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (*Jakarta:Kencana Media Group, 2008)

Wiwit Agustin Purnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumberdaya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 MI Mamba'ul Ulum Pakis Malang.*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

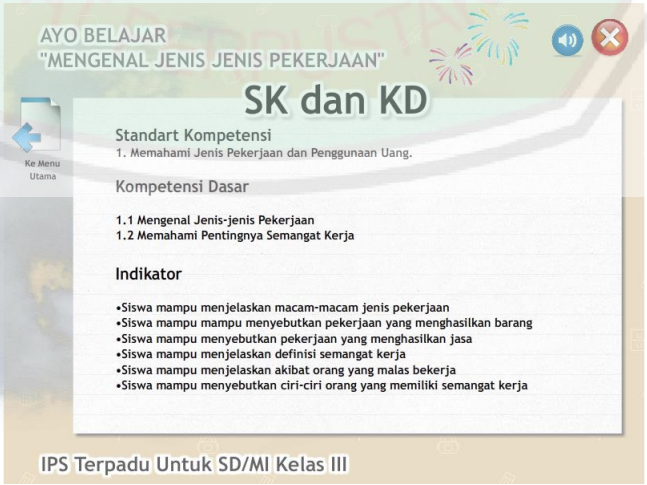
LAMPIRAN-LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 1

BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN

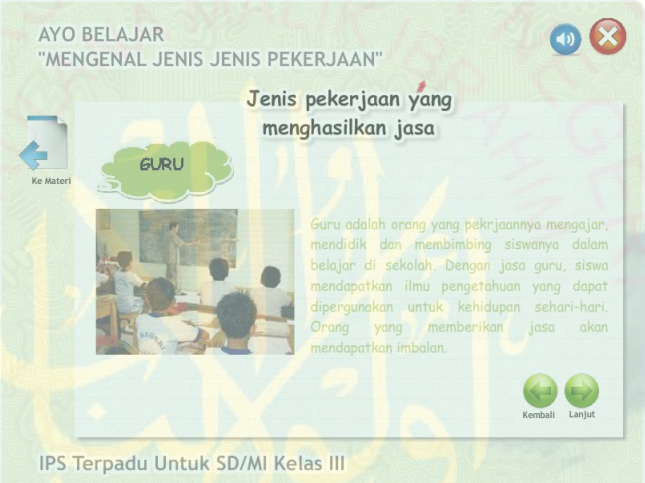
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

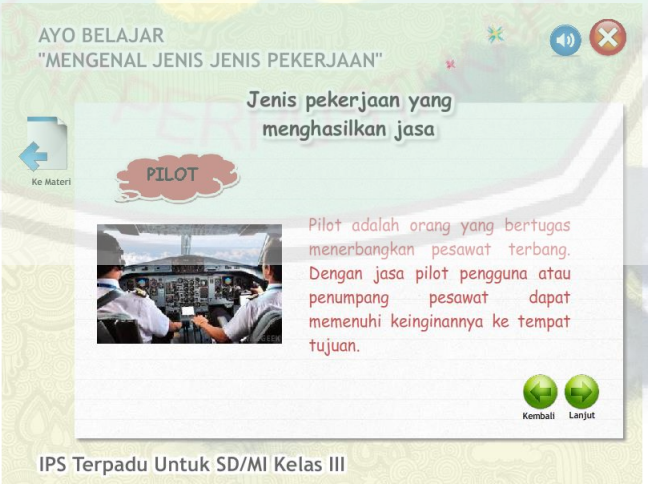


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

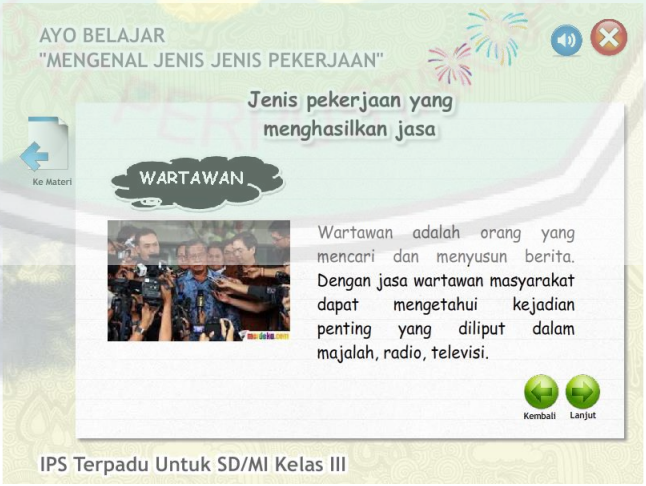
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

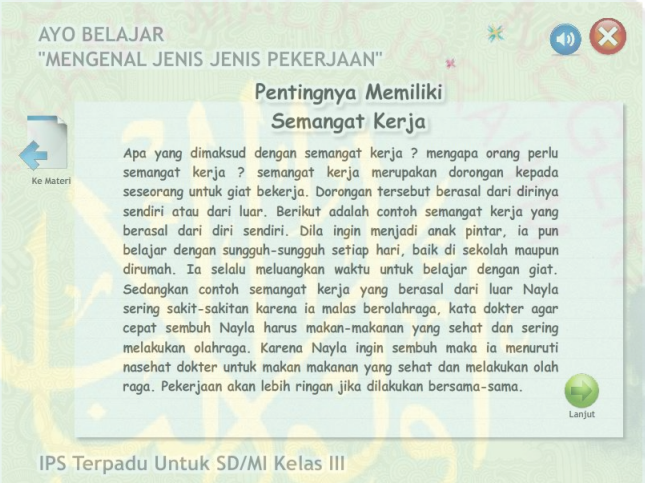


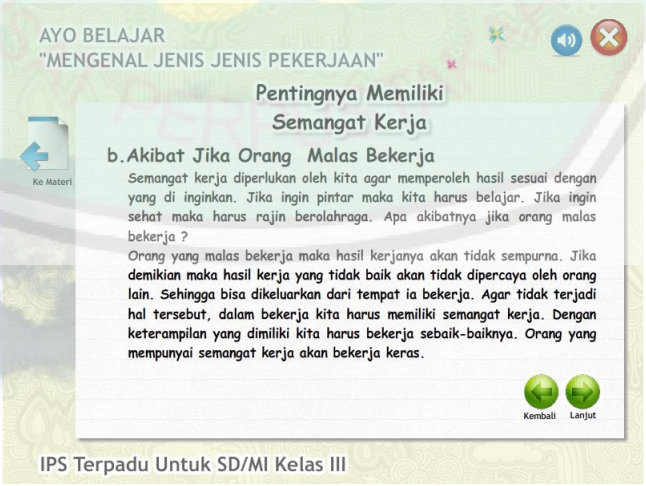


CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

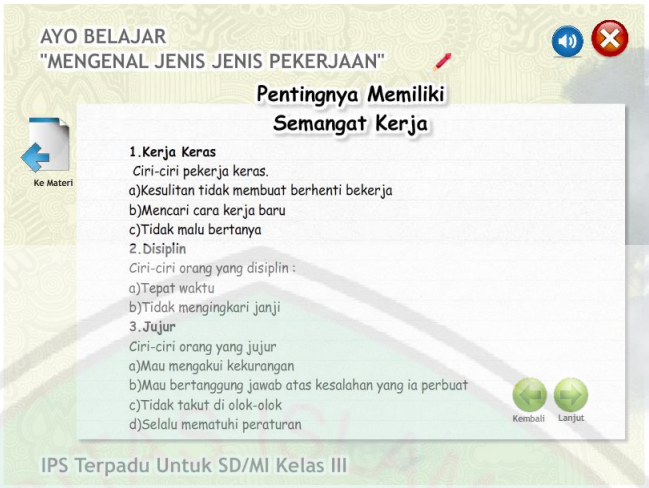


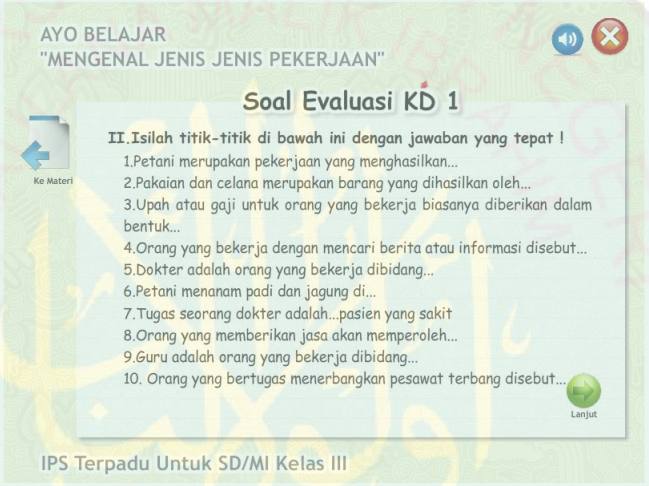
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

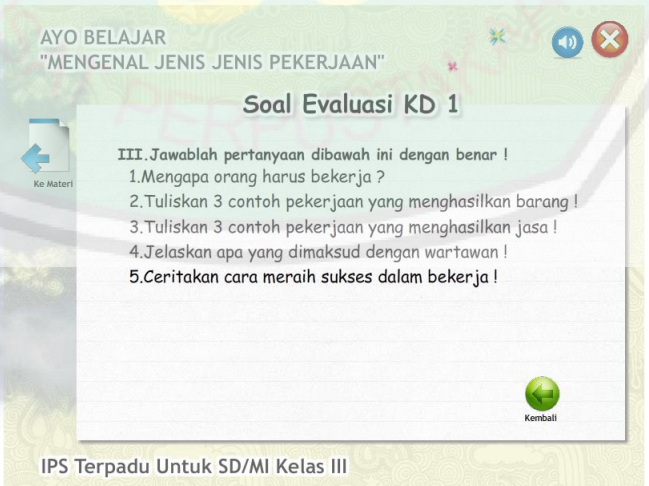




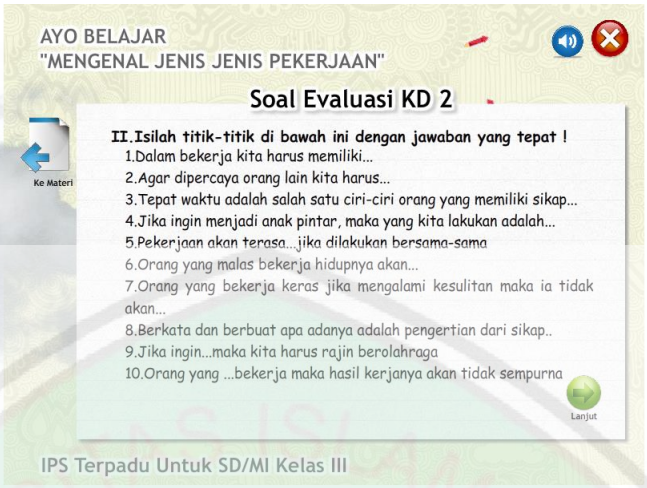
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

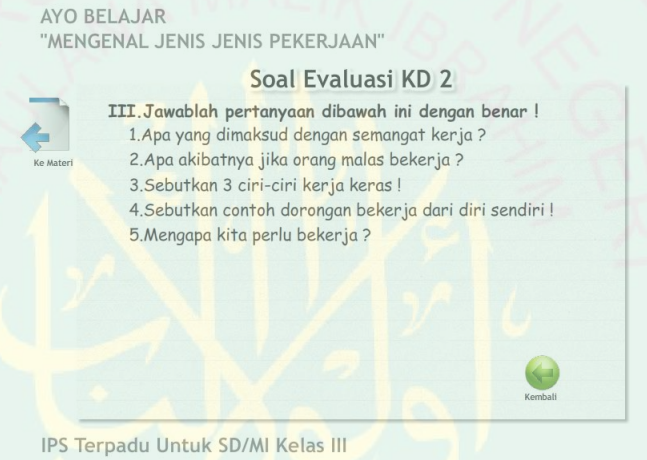


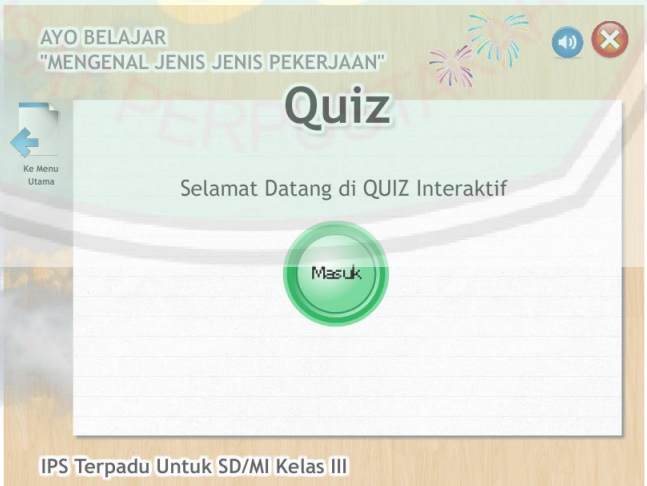




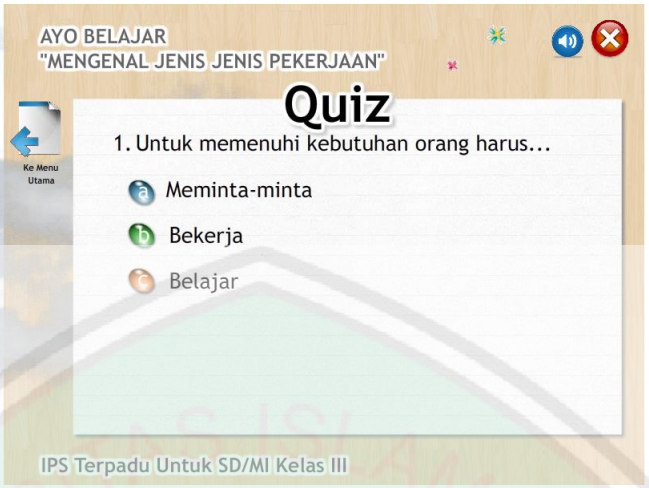
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

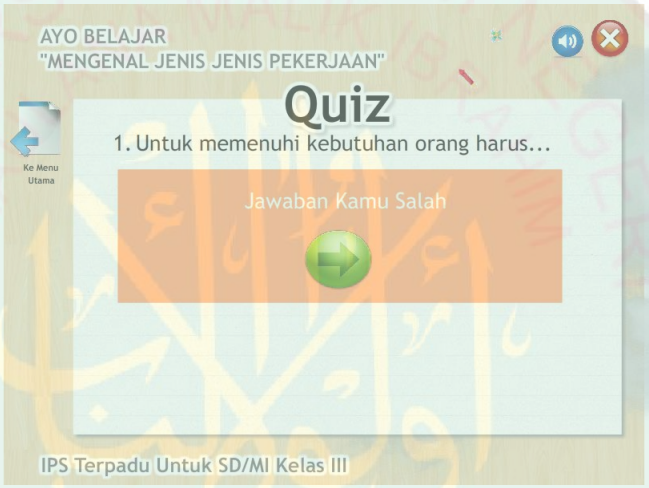


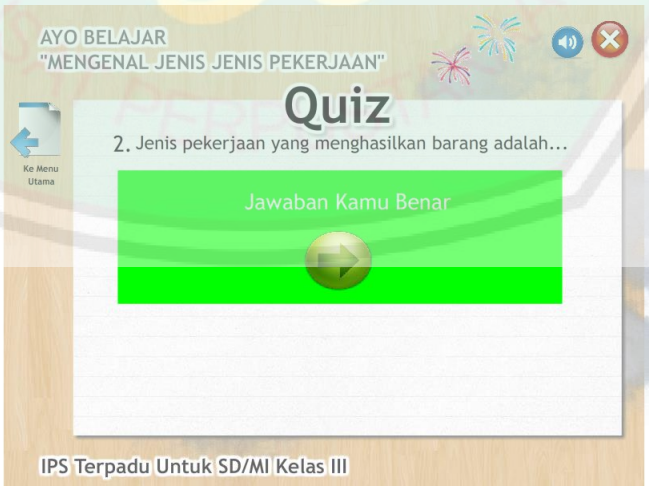




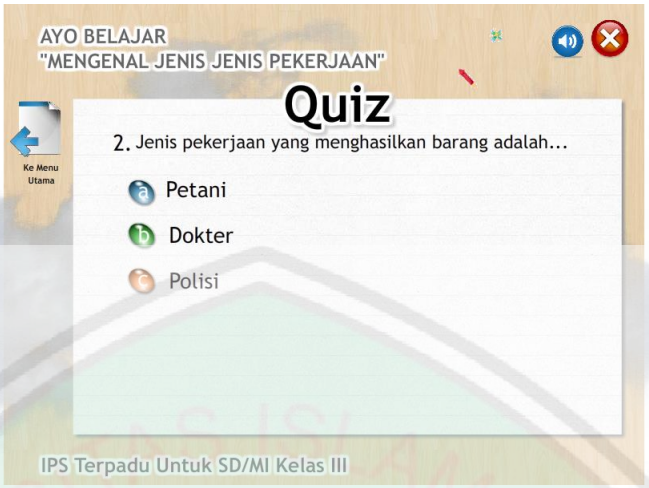
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

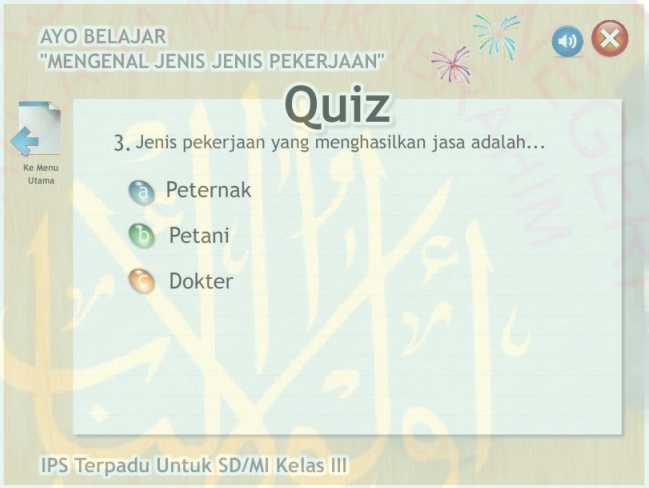


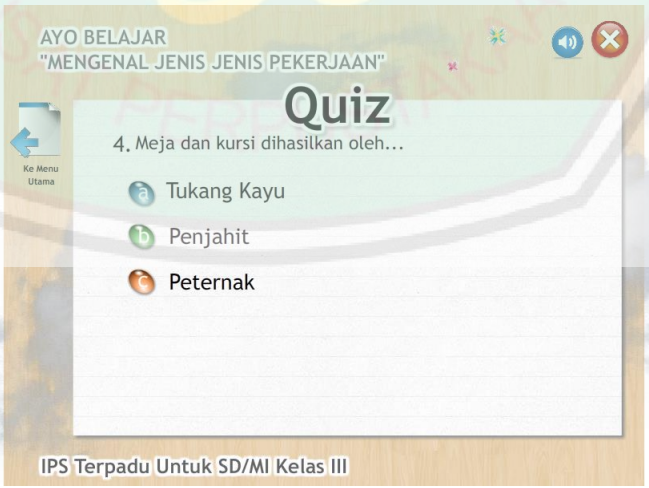




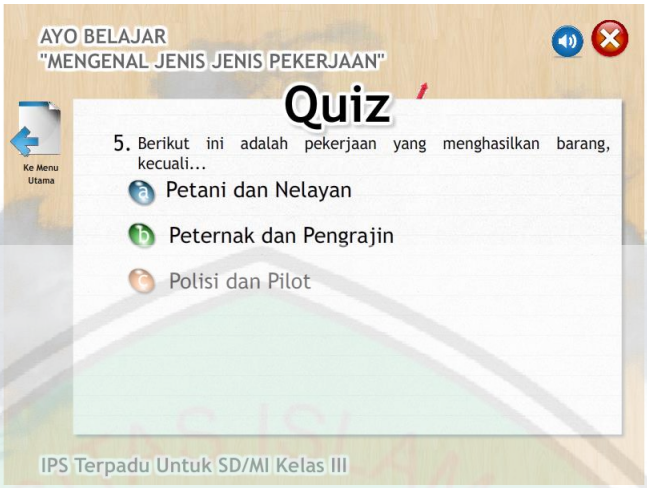
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

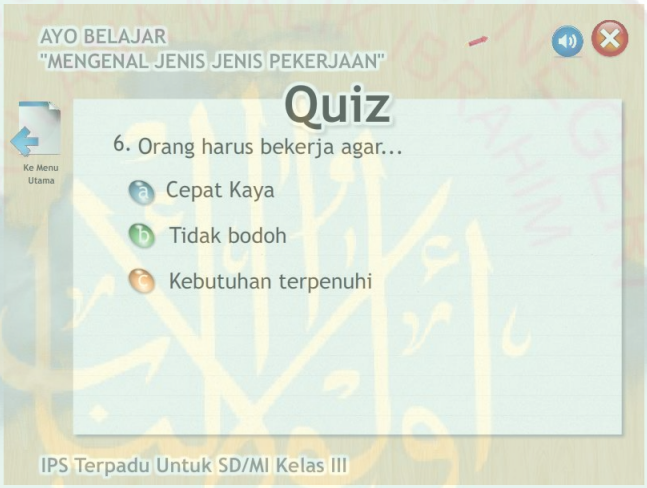


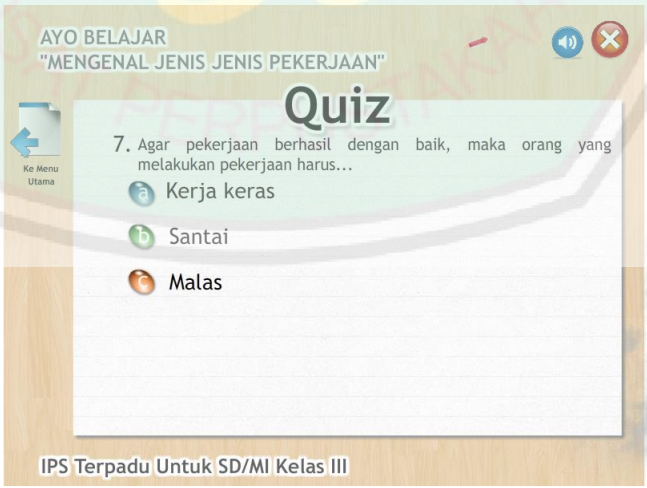




CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

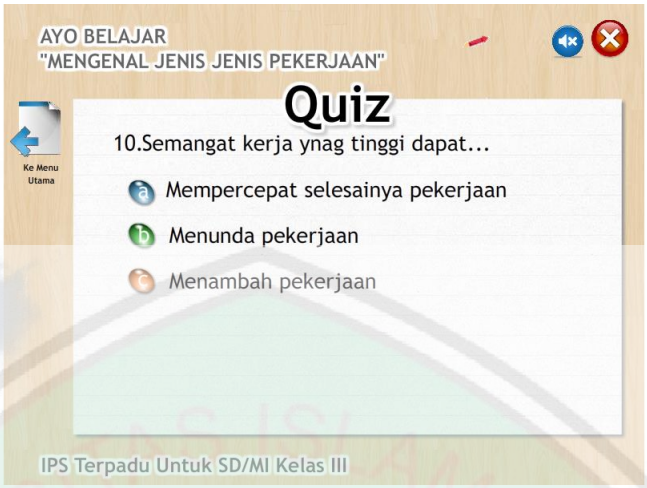






CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 2

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 3

LEMBAR VALIDASI AHLI ISI

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI

MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. Biodata

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd

NIP : -

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

C. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Desain Media

Berilah tannda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai !

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti			✓	
2	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar				✓
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran			✓	
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif		✓		
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami			✓	
6.	Gambar dan vidio yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi yang dipelajari		✓		
7.	Isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif			✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	relatif jelas				
8.	Pemilihan warna teks, gambar dan animasi dalam media interaktif relatif jelas			✓	
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami				✓
10.	Materi yang disajikan dalam media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri			✓	
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan			✓	
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa			✓	
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI			✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi bahan ajar mata pelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas III ini !

Secara keseluruhan sudah bagus materinya, namun ada beberapa saran yang perlu diperbaiki agar media lebih baik.
1. Pada daftar Menu → gbr burung, kupu², balon & kucing bisa diganti animasi jenis² pekerjaan.
2. KD I → materi gbr petani, bisa diganti utk gbr 1-2 petani yg menanam jagung / sayuran. Nelayan gbrnya cukup 1 saja diperbesar lagi. Peternak, pada ket gbr, bisa ditambahkan peternak apa?
3. Evaluasi KD I & KD IJ → Mengapa dimulai Romawi IJ & IIJ? Lalu Romawi I, apa tidak ada?

Malang, 2017

(NINJA PANJU PURWITA, M.Pd)

NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI

MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. **Biodata**

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd

NIP : -

B. **Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

C. **Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Desain Media**

Berilah tannda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai !

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti			✓	
2	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar				✓
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran			✓	
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif			✓	
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami			✓	
6.	Gambar dan vidio yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi yang dipelajari			✓	
7.	Isi materi yang terdapat dalam multimedia interaktif				✓

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	relatif jelas				
8.	Pemilihan warna teks, gambar dan animasi dalam media interaktif relatif jelas			✓	
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami				✓
10.	Materi yang disajikan dalam media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri			✓	
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan				✓
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa			✓	
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI			✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi bahan ajar mata pelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas III ini !

1. Penerapan soal pada media, bisa dilakukan individu atau bersamaan.
2. Dilanjutkan penulisan skripsi & semoga sukses.

Malang, 2017

(NINJA PANJU PURWITA, M.pd)

NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 4

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN

MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. Biodata

Nama : YUNIAR SETYO MARANDY, S.Sn

NIP : 19900607 201503 1003

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

C. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Desain Media

Berilah tannda (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai !

No	Pertanyaan	Keterangan			
		1	2	3	4
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik			√	
2	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat				√
3.	Penggunaan font yang di gunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai			√	
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI			√	
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siwa SD/MI			√	
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media			√	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik				
7.	**Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi**			✓	
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi			✓	
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat			✓	
10.	Vidio atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai		✓		
11.	Musik yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan		✓		
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam *media pembelajaran multimedia interaktif sesuai*			✓	
13.	Warna *bayground* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai			✓	
14.	*Layout* yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik			✓	
15.	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai			✓	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

D. Lembar Kritik dan Saran

Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang desain bahan ajar mata pelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas III ini !

Animasi di halaman utama dirubah dengan icon tentang pekerjaan
Lagu latar belakang dirubah disesuaikan untuk anak kelas III
Desain teks materi bisa dibuat lebih variatif dan menarik

Malang, 2017

(Yunias Setyo Marandy, S.Sn)

NIP. 19900607 201503 1003

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 5

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI PEMBELAJARAN

MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu melihat media pembelajaran terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda
3. Keterangan skor dan penilaiannya adalah sebagai berikut :

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak Tepat	1
2.	Kurang Tepat	2
3.	Cukup Tepat	3
4.	Sangat Tepat	4

B. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi Ahli Pmebelajaran

No	Pertanyaan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Mareri dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan SK dan KD	✓			
2	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3.	Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif		✓		
4.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓			
5.	Gambar dan vidio yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari		✓		
6.	Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi	✓			
7.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan presepsi siswa	✓			
8.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami	✓			
10.	Desai tampilan dalam multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI		✓		

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

11.	Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa		✓		
12.	Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran	✓			

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang bahan ajar mata pelajaran IPS berbasis multimedia interaktif di kelas III ini.

Secara keseluruhan media ini sudah baik
lanjutkan penelitian
Semoga sukses!

Malang,...Agustus 2017

Validator

Nur Fadillah, S.Pd
NIP.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 6

SOAL *PRE-TEST*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Nama :

Kelas : III

I 5 x 1 = 5
II 8 x 2 = 16
III 3 x 3 = 9
30 +

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (x) pada huruf a, b, atau c !

1. Untuk memenuhi kebutuhan orang harus...
   a. Meminta-minta
   b. Bekerja
   c. Belajar
2. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang adalah...
   a. Petani
   b. Dokter
   c. Polisi
3. Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah...
   a. Peternak
   b. Petani
   c. Dokter
4. Agar pekerjaan berhasil dengan baik, maka orang yang melakukan pekerjaan harus...
   a. Kerja keras
   b. Santai
   c. Malas
5. Semangat kerja ynag tinggi dapat...
   a. Mempercepat selesainya pekerjaan
   b. Menunda pekerjaan
   c. Menambah pekerjaan

75

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang tepat !

1. Pakaian dan celana merupakan barang yang dihasilkan oleh penjahit
2. Upah atau gaji untuk orang yang bekerja biasanya diberikan dalam bentuk uang
3. Orang yang bekerja dengan mencari berita atau informasi disebut reporter
4. Dokter adalah orang yang bekerja dibidang penuh kesehatan
5. Orang yang bertugas menerbangkan pesawat terbang disebut pilot
6. Tepat waktu adalah salah satu ciri-ciri orang yang memiliki sikap disiplin
7. Jika ingin menjadi anak pintar, maka yang kita lakukan adalah belajar
8. Pekerjaan akan terasa rajin jika dilakukan bersama-sama
9. Jika ingin sehat maka kita harus rajin berolahraga
10. Orang yang malas bekerja maka hasil kerjanya akan tidak sempurna

III. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar !

1. Mengapa orang harus bekerja ? untuk mencukupi kebutuhan keluarga
2. Tuliskan 3 contoh pekerjaan yang menghasilkan barang ! Petani, peternak, nelay
3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan wartawan ! orang yang bekerja dengan me cari berita
4. Apa yang dimaksud dengan semangat kerja ? mencepat
5. Apa akibatnya jika orang malas bekerja ? tidak cepat selesai

Selamat mengerjakan ☺

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 7

SOAL *POST-TEST*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Nama :

Kelas : III (B)

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda (x) pada huruf a, b, atau c !

1. Untuk memenuhi kebutuhan orang harus...
   a. Meminta-minta
   b. Bekerja
   c. Belajar
2. Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang adalah...
   a. Petani
   b. Dokter
   c. Polisi
3. Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah...
   a. Peternak
   b. Petani
   c. Dokter
4. Agar pekerjaan berhasil dengan baik, maka orang yang melakukan pekerjaan harus...
   a. Kerja keras
   b. Santai
   c. Malas
5. Semangat kerja ynag tinggi dapat...
   a. Mempercepat selesainya pekerjaan
   b. Menunda pekerjaan
   c. Menambah pekerjaan

I 5 x 1 = 5
II 10 x 2 = 20
III 5 x 3 = 15 +
90

100

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 8

ANGKET SISWA

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ANGKET PENILAIAN SISWA

Nama : Denny Darma Putra

Kelas : III B

Petunjuk Pengisian

- Mohon angket ini di isi oleh siswa untuk menjawab seluruh pertanyaan
- Beri tanda centang (√) pada kolom yang tersedia dan pilihlah sesuai
- Ada empat alternatif jawaban, yaitu :
  1 = Sangat Tidak Setuju
  2 = Tidak Setuju
  3 = Kurang Setuju
  4 = Setuju

No	Pertanyaan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mengoperasikan media interaktif ini tanpa bantuan orang lain	√			
2	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini	√			
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti		√		
4.	Teks soal dan tulisan terdapat pada multimedia interaktif ini mudah dibaca	√			
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	√			
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu		√		
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	√			
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak	√			
9.	Pembahasan soal pada multiemdia interaktif ini sudah jelas	√			
10.	Saya senang belajar materi ini menggunakan multimedi interaktif karena sajiannya menarik	√			

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 9

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

DARI FAKULTAS

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1726/2017 15 Juni 2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala SDN Kutorejo 01 Pandaan Pasuruan
di
Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Neni Dwi Suwandani
NIM	:	13140133
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester – Tahun Akademik	:	Genap - 2016/2017
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenai Jenis-Jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan**
Lama Penelitian	:	**Juni 2017** sampai dengan **Agustus 2017** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 10

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

DARI SEKOLAH

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KUTOREJO 01
KECAMATAN PANDAAN
Jl. Magersari Kelurahan Kutorejo Kecamatan Pandaan Telp (0343) 633175 Kode Pos 67156

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ka'an, S.Pd
NIP : 19620101 198504 1 008
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Kutorejo 01 Pandaan

Menerangkan Bahwa :

Nama : Neni Dwi Suwandani
NIM : 13140133
Jenjang : S1
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Kampus : Universitas Islam Negeri Malang

Benar-benar telah melakukan peneiitian di SDN Kutorejo 01 Pandaan dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis - Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan" dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pandaan, 25 Agustus 2017
Kepala Sekolah

KA'AN, S.Pd
NIP. 19620101 198504 1 008

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 11

SURAT KETERANGAN BIMBINGAN SKRISPSI

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50 Malang, Telp (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Dosen Pembimbing : Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP : 197902022006042003

Nama Mahasiswa : Neni Dwi Suwandani

NIM : 13140133

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan

No	Tanggal	Hal yang Dikonsultasikan	TandaTangan
1.	30 Maret2017	ACC BAB I, II, III	
2.	11 April 2017	Revisi Ujian Sempro BAB I, II, III	
3.	31 Juli 2017	Konsultasi BAB I, II,III, IV	
4.	16 Agustus 2017	Revisi BAB IV	
5.	30 Agustus 2017	ACC BAB I, II, III, IV	
6.	06 September 2017	Revisi BAB V	
7.	16 Oktober 2017	ACC BAB V	
8.	02 November 2017	ACC Keseluruhan	

Malang, 02 November 2017
Mengetahui,

KetuaJurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

LAMPIRAN 12

BIODATA MAHASISWA

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

BIODATA MAHASISWA

Nama : Neni Dwi Suwandani

NIM : 13140133

Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan /
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

TTL : Malang 27 Septemmber 1994

Alamat : Jln Raya Kawi Kec. Wonosari Kab. Malang

No Telf : 081555455203

e-mail : swandha65@gmail.com

Malang, 06 November 2017
Mahasiswa

(Neni Dwi Suwandani)
NIM I1340133

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG