

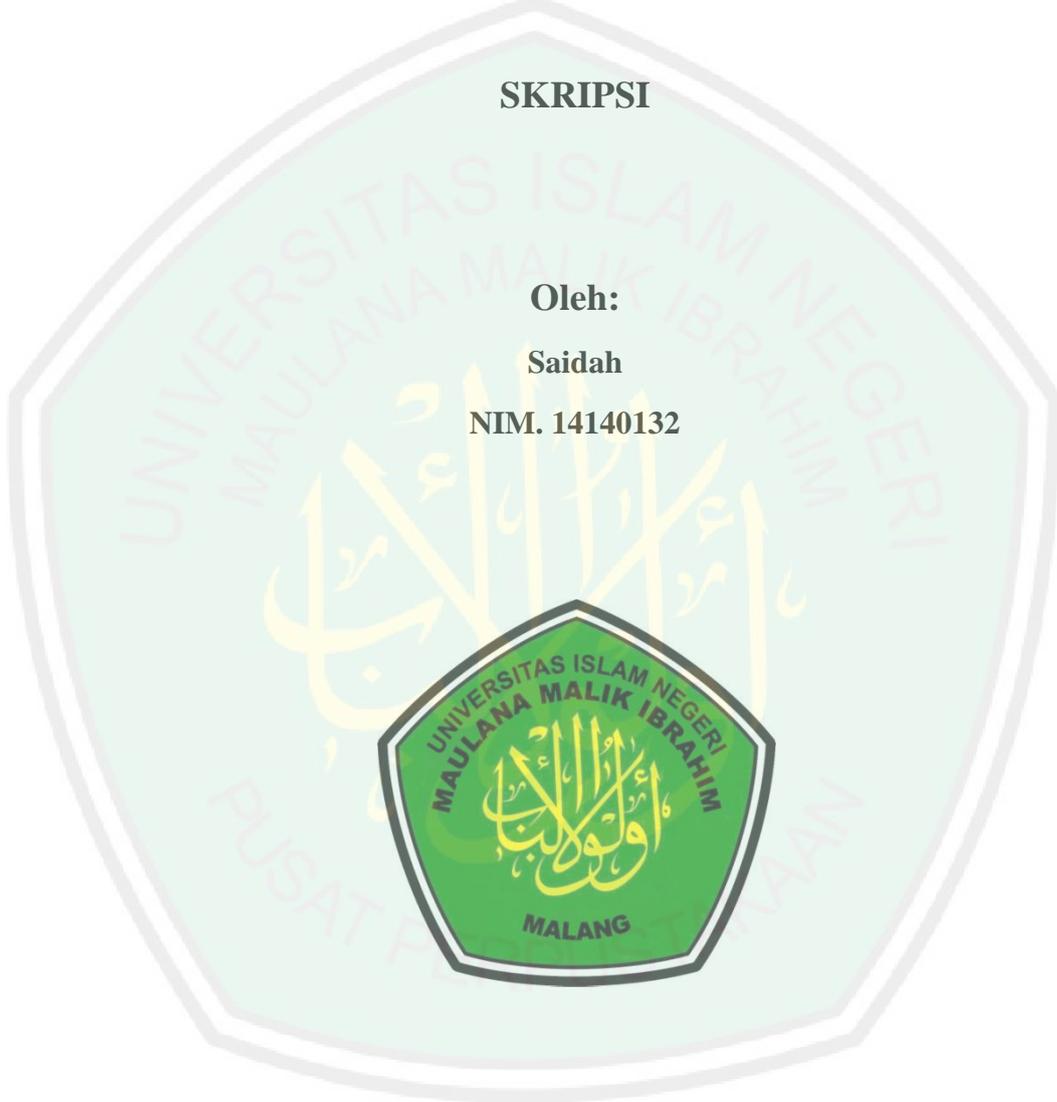
**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY  
TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS IV SD PLUS AL-KAUTSAR  
BLIMBING-MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Saidah**

**NIM. 14140132**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
Juni, 2018**

**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY  
TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS IV SD PLUS AL-KAUTSAR  
BLIMBING-MALANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Saidah

NIM. 14140132



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
Juni, 2018**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY  
TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA MATA  
PELAJARAN IPS KELAS IV SD PLUS AL-KAUTSAR  
BLIMBING-MALANG**

**SKRIPSI**

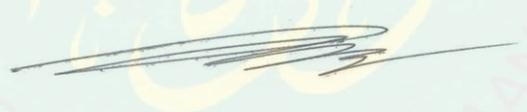
**Oleh:**

**Saidah**

**NIM. 14140132**

**Telah Disetujui Oleh:**

**Dosen Pembimbing**



**Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd**  
**NIP. 19760619 20050 1 2005**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



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

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY TEMA  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA MATA PELAJARAN IPS SISWA  
KELAS IV SD PLUS AL-KAUTSAR BLIMBING-MALANG**

## SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Saidah (14140132)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 26 Juni 2018 dan  
dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Penitia Ujian  
Ketua Sidang  
H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
197608032006041001

Tanda Tangan



Sekretaris Sidang  
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
197606192005012005



Pembimbing  
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd  
197606192005012005



Penguji Utama  
Dr.Hj. Sulalah, M.Ag  
196511121994032002



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
196508171998031003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu menuntun penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Shalawat serta salam kehadiran Rosulullah SAW yang telah mencurahkan rahmat serta hidayahnya. Karya sederhana ini yang berbentuk skripsi, penulis persembahkan kepada:

*Kedua orang tua yang sangat saya sayangi dan cintai yaitu  
Bapak Sihadan Ibu Siti Munifah,*

Yang dengan penuh kasih sayang, keikhlasan dan kesabaran mendidik dan membimbingku dari kecil hingga dewasa. Terimakasih karena selalu memberiku semangat, dukungan, cinta serta doa yang bisa mengantarkan saya menuju pintu gerbang kesuksesan.

*Kakak- kakak utersayang Rahmatullah, Muhtadi, dan  
Mahmud,*

Yang selalu menyemangati saya untuk segera menyelesaikan skripsi dan semoga skripsi ini bisa menjadi motivasimu dalam menggapai impianmu.

*Segenap guru-guru dan dosen-dosen,*

Terimakasih atas semua ilmu yang sudah diberikan dengan sukarela kepada saya yang mengantarkan saya menjadi orang yang berguna. Dan terkhusus untuk dosen pembimbing saya, Ibu Samsul Susilowati. Terimakasih karena telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.

*Sahabat dan teman-teman seperjuangan,*

Terimakasih untuk saudara saya mas Mahmud yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih teruntuk kakak saya Ubaidillah Qoyyumi yang selalu memberikan saya semangat dan bimbingan bagi saya. Terimakasih untuk sahabat seperjuangan saya, Desi Rahmawati Putri Akhiri, yang senantiasa membantu dan menghibur saya ketika menemui masalah. Terimakasih untuk keluargabesar PGMI Angkatan 2014, teman-teman PKL, KKM dan teman-teman Kampus semoga perpisahan ini tidak menjadi penghalang kita untuk tetap menjalin persaudaraan.

## MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

*Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum*

*Kecuali kaum itu sendiri yang mengubah nasibnya<sup>1</sup>*

*(Ar-Ra'd : 11)*



---

<sup>1</sup> Al-Jalalain, *Tafsir Al-Jalalaini*, dicetak dalam *Tafsir Al-Shawy, Dar Ihya Al-Kutub Al-Arabiyah, Indonesia*, juz II. Hal. 267

**Dr. Hj. SamsulSusilawati, M.Pd**

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Saidah

Malang, Juni 2018

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Tarbiyah

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Saidah

NIM : 14140132

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi :Pegembangan Media PembelajaranAutoplayTema  
KeberagamanBudayaBangsaKelas IV SD Plus  
Al-KautsarBlimbing-Malang

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

**Pembimbing,**



**Dr. Hj. SamsulSusilawati, M.Pd**

**NIP. 197606192005012005**

#### HALAMAN PERNYATAAN

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

Malang, Juni 2018



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang* ini dapat terselesaikan dengan baik. Walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya penelitian ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman dan islam.

Suatu kebahagiaan tersendiri bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Dr. Hj. SamsulSusilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingan.

5. Dr. Dhiah Sptorini S.E, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua civitas SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang, khususnya Ibu Mei Shinta selaku gurudan coordinator guru kelas IV yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melakukan penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

Selanjutnya penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak sekali kekurangan-kekurangan yang sudah sepatutnya diperbaiki, oleh karena itu adanya saran dan kritik yang membangun sangat kami butuhkan demi kebaikan kami dalam menuju masa depan. Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT.

Terakhir, semoga penelitian ini dapat ikut ambil bagian dalam pembaharuan wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua, yang menulis, yang membaca, yang membimbing, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, Juni 2018

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ف = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِيْ = î

## DAFTAR TABEL

Tebel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	16
Tabel 3.1 Model Pengembangan Utama Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall .....	53
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-Rata .....	65
Tabel 4.1 Penskoran Angket Validasi Ahli Desain Media, Ahli Materi, ahli pembelajaran dan Siswa .....	70
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran Autoplay berdasarkan Data Kuantitatif.....	71
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Autoplay berdasarkan data Kualitatif .....	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Autoplay berdasarkan data Kualitatif .....	73
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi Media Pembelajaran Autoplay berdasarkan data Kualitatif .....	74
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran Autoplay berdasarkan data Kuantitatif .....	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli pembelajaran Media Pembelajaran Autoplay berdasarkan data Kualitatif .....	75
Tabel 4.8 Profil Siswa Kelas IV C SD Plus Al-Kautsar sebagai responden..	76
Tabel 4.9 Data Hasil Uji Coba kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang.....	77
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan posttest kelas eksperimen siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang .....	79
Tabel 4.11 Hasil Pretest dan Posttest kelas control siswa kelas IV D SD Plus Al-Kautsar Malang .....	80
Tebel 4.12 Analisis Data Uji Desain Media Pembelajaran Autoplay .....	82
Tebel 4.13 Analisis Data Revisi Ahli Desain Media Pembelajaran Autoplay .....	83
Tebel 4.14 Analisis Data Uji Ahli Materi Media Pembelajaran Autoplay ....	85

Tebel 4.15 Analisis Data Uji Ahli Pembelajaran Media Pembelajaran Autoplay .....	87
Tabel 4.16 Analisis Data SiswaKelas IV C SD Plus Al-Kautsar Malang ....	89
Tabel 4.17 HasilNilai Rata-Rata Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	91
Tebel 4.18 Hasil Varians Kelompok Eksperimen dan Kontrol .....	92
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	92
Tabel 4.20 Hasil Media Pembelajaran Autoplay Sebelum dan Sesudah Revisi.....	95



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Menurut Barg and Gall .....	52
--	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Izin Penilaian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	I
Lampiran Surat Keterangan Penelitian .....	II
Lampiran Instrumen Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran .....	III
Lampiran Instrumen Validasi Materi .....	IV
Lampiran Instrumen Validasi Pembelajaran.....	V
Lampiran Identitas Validator Ahli .....	VI
Lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	VII
Lampiran Tabel Varians.....	VIII
Lampiran Foto Media Pembelajaran Autoplay .....	IX
Lampiran Foto Hasil Penelitian .....	X
Lampiran Riwayat Hidup Penulis .....	XI

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	vi
HALAMAN PERNYATAAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. LatarBelakang.....	1
B. RumusanMasalah .....	8
C. TujuanPengembangan.....	9
D. ManfaatPengembangan.....	9
E. AsumsiPengembangan10	
F. RuangLingkupPengembangan .....	11
G. SpesifikasiProduk.....	12
H. OrisinalitasPenelitian .....	14
I. DefinisiOperasional.....	17
J. SistematikaPembahasan .....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. LandasanTeori.....	20
1. Media Pembelajaran .....	20

a. Media Pembelajaran .....	20
b. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	21
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	23
2. Ilmu Pengetahuan Sosial .....	25
a. IPS dan Pembelajaran IPS .....	25
b. IPS dalam Kurikulum .....	27
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS .....	28
d. Karakter Pembelajaran IPS .....	28
e. Keberagaman Budaya Bangsa .....	29
B. Aplikasi Autoplay .....	31
1. Aplikasi Autoplay .....	31
a. Pengertian Autoplay .....	31
b. Fungsi Autoplay .....	33
c. Kelebihan dan Kekurangan Autoplay .....	34
2. Keefektifan Media Pembelajaran .....	35
3. Kemenarikan Media Pembelajaran .....	36
C. Kerangka Berfikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	40
B. Model Pengembangan .....	41
C. Prosedur Pengembangan.....	44
1. Penelitian dan Pengumpulan Data .....	45
2. Perencanaan .....	46
3. Pengembangan Format Produk Awal .....	47
4. Uji Coba Lapangan Awal Oleh Validator .....	49
5. Revisi Produk Akhir .....	50
D. Uji Coba.....	50
1. Desain Uji Coba .....	50
2. Subjek Penelitian .....	51
3. Jenis Data .....	53

4. Instrument Pengumpulan Data .....	53
5. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
A. Penyajian Data Uji Coba .....	60
1. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran .....	60
2. Validasi Ahli Materi .....	63
3. Validasi Ahli Pembelajaran .....	65
4. Angket Siswa .....	67
5. Hasil Pretest dan Posttest .....	70
B. Analisis Data .....	72
1. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran .....	72
2. Uji Ahli Materi .....	75
3. Uji Ahli Pembelajaran .....	77
4. Uji Lapangan .....	79
5. Hasil Pretest dan Posttest .....	82
C. Revisi Produk .....	86
1. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media Pembelajaran .....	86
2. Revisi Produk oleh Ahli Materi .....	87
3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran .....	88
4. Revisi Produk dari Uji Lapangan .....	89
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	90
B. Kesimpulan .....	97
C. Saran .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

## ABSTRAK

Saidah.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Hj. Samsul Bushawati, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran autoplay pada materi IPS Tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsa guna membantu guru dalam proses pembelajaran siswa sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan dapat membantu hasil belajar siswa dengan maksimal. Selain itu pentingnya pengembangan media pembelajaran pada materi ini siswa sulit untuk memahami pelajaran karena media pendukung yang digunakan oleh guru kurang begitu variatif cenderung membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi autoplay pada konten IPS tema keberagaman budaya bangsa kelas IV SD/MI.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: (1) mengetahui produk pengembangan media pembelajaran autoplay (2) Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran autoplay (3) Mengetahui kemenarikan media pembelajaran autoplay pada materi IPS tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang memiliki 10 langkah dalam prosedur rancangan dan pengembangannya. Dalam penelitian ini mengadopsi 5 langkah prosedur dari Borg and Gall. Diantaranya : (1) Penelitian dan pengumpulan data (2) Perencanaan (3) Pengembangan format produk awal (4) Uji lapangan dan revisi produk (5) revisi produk akhir. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli desain media, ahlimateri, dan ahli pembelajaran IPS / TEMATIK kelas IV, sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV C yang berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D yang berjumlah 22 sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran autoplay materi IPS tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsa memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli materi mencapai 88%, dan ahli pembelajaran mencapai 90%. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol 61, dan posttestnya mencapai 85. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen mencapai 64,5 dan posttestnya mencapai 95. Pada uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 5,649 dan  $t_{tabel}$  mencapai 2,021. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima karena,  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay pada siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, IPS, Keberagaman Budaya Bangsa*

## ABSTACT

Saidah.2018.*The Development of Autoplay Learning Media Themed The Diversity of Natinal Culture Students Class IV Plus Al-KautsarBlimbing-Malang Elementary School*. The Department of Madrasah Ibtidaiyah Teaching, The Faculty of Education and Teaching. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.P.d.

---

The development of autoplay learning media in social science theme 1 learning 1 about the diversity of my nation benefited to help teachers in the students' learning process, thus the accepted materials can be delivered better and can help the students maximally. Meanwhile, the importance of developing learning media in students is hard to understand because the teacher's supproting media is less variant which makes the students less motivated in joining the learning. The learning media is used in the autoplay app in the social science content themed the diversity of culture class IV Elementary School/MI.

The purpose of the researcher developing this learning media is: (1) Acknowledging the product of the developement of autoplay learning media, (2) Acknowledging the level of worthiness autoplay learning media, (3) Acknowledging the interest of sutoplay learning media in social science materials theme 1 learning 1 about the diversity of my nation.

The research method used in this research is Research and Development (R&D) with the kind of development research using development model Barg and Gall which has 10 steps in the designing procedure and its development. This research adopted 5 steps procedures from Barg and Gall, which are: (1) Research and data collection, (2) planning, (3) The development of first product, (4) Field test and product revision, (5) Last product revision. The subject of product valuing for worthiness learning media is limited to 3 masteries, which are media design mastery, materials mastery, and social science learning mastery/thematic class IV, the targetted product trial is every students class IV C consists of 20 as experimented class and class IV D which consists of 22 as class control.

The research result of the development of autoplay learning media social science materials theme 1 learning 1 about the diversity of my culture fulfill the valid criteria with testing dsign mastery reached the validity level of 80%, materials mastery 88% and learning mastery reached 90%. The pretest average value class control 61, and its posttest reached 85%. The average pretest experimented class reached 64.5 and posttest reached 95. In t-test gotten  $t_{count}$  as high as 5.649 and  $t_{table}$  reached 2.021. The hyphotheses result show that  $h_a$  is accepted because  $t_{count}$  is bigger than  $t_{table}$  thus it can be conculded that there is the improvement of learning motivation which can be seen from their learning result before and after the use of autoplay learning media for students class IV IV Plus Al-KautsarBlimbing-Malang Elementary School.

Key words :*learning media social science, the diversity of my nation*

## المستخلص

سعيدة. 2018. تنمية وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية لموضوع نثریات ثقافة الشعب من التلاميذ في الفصل الرابع بمدرسة الكوثر الابتدائية المتقدمة بليمينج مالانج. قسم تعليم المدرسة الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: الدكتورة الحاجة شمسول سوسيلواوتي، الماجستير.

تنمية وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية لمادة العلوم الاجتماعية لموضوع الأول من الوحدة الأولى عن نثریات ثقافة شعبي لمساعدة المعلم في عملية التعليم حتى تكون المواد الموجهة مقبولة حسنة وتساعد نتائج التعليم من التلاميذ فعالية. علاوة على ذلك، أهمية تنمية الوسيلة التعليمية في هذه المادة لتسهيل فهم التلاميذ لأنهم يصعبون في فهم المواد عندما يستخدم المعلم الدعائم المملة وتجعلهم كسالى أثناء التعليم. الوسيلة المستخدمة هي تطبيق تشغيل ذاتي في مادة لعلوم الاجتماعية من موضوع نثریات ثقافة الشعب لفصل الرابع بمدرسة الابتدائية.

أما الأهداف من تنمية هذه الوسيلة هي: (1) معرفة من وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية؛ (2) معرفة درجة الأهلية من وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية؛ (3) معرفة درجة استمداد وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية لمادة العلوم الاجتماعية لموضوع الأول من الوحدة الأولى عن نثریات ثقافة شعبي.

المنهج المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير (R&D) بنوع التطوير من بارغ وغال (Borg and Gall) الذي يتكون من عشر خطوات في إجراءات التصميم وتطويره. وتؤخذ في هذا البحث خمس منها، وهي: (1) البحث وجمع البيانات؛ (2) التصميم؛ (3) تطوير حجم النتائج الأول؛ (4) تجربة حقلية وإصلاح النتائج؛ (5) إصلاح النتائج النهائي. وموضوع تقويم النتائج لأهلية والوسيلة التعليمية تنحصر في ثلاثة أرباب، وهم: رب التصميم، رب المواد، ورب التعليم للعلوم الاجتماعية أو الموضوعية من فصل الرابع، وأهداف تجربة النتائج هي كل التلاميذ في فصل الرابع ج المتكون من 20 تلميذا كالفصل التجريبي وفصل الرابع د المتكون من 22 تلميذا كالفصل التحكم.

نتائج البحث من تنمية وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية لمادة العلوم الاجتماعية لموضوع الأول من الوحدة الأولى عن نثرات ثقافة شعبي قد استوفى معيارا كاملا مع نتيجة رب تصميم الوصلة قدر 80 في المائة، من رب المواد قدر 88 في المائة، ورب التعليم قدر 90 في المائة. نتيجة المستوى من الاختبار التمهيدي في الفصل التحكم تبلغ 61، ونتيجة الاختبار النهائي تبلغ 85. ونتيجة المستوى من الاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي تبلغ 64،5 ونتيجة الاختبار النهائي تبلغ 95. وفي تجربة-t تكتسب  $t_{hitung}$  قدر 5،649 و  $t_{tabel}$  قدر 2،021. نتيجة الافتراض تدل على  $h_a$  مقبولة لأن  $t_{hitung}$  أكبر من  $t_{tabel}$ . إذن، الخلاصة هي أن هناك تنمية حماسة التعليم نظرا من نتائج التعليم من قبل استخدام وسيلة تشغيل ذاتي التعليمية من التلاميذ في الفصل الرابع بمدرسة الكوثر الابتدائية المتقدمة بليمينج مالانج.

الكلمات الرئيسية: وسيلة تعليم العلوم الاجتماعية نثرات ثقافة شعبي

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah saat ini masih banyak mengalami krisis metode, strategi, media, maupun guru yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan rendah dalam mengajar anak pada pendidikan dasar. Hal tersebut dapat dilihat ketika proses pembelajaran yang berakibat tidak baik pada siswa. Contohnya, terdapat yang mengantuk akibat dia bosan dengan pembelajaran, dan ada juga yang tidak memperhatikan gurunya akibat pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa tugas seorang guru sangatlah besar akan kehidupan masa depan peserta didiknya. Melihat adanya faktor yang penting bagi guru, maka Guru dituntut untuk perfek dalam menjalankan tugasnya. Terdapat juga sekolah yang sudah tersedia sarana prasarana yang lengkap, namun pendidiknya kurang memannfaatkan hal tersebut. Untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni standar kompetensi yang harus dimiliki siswa, Guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan dilapangan sangat menentukan keberhasilannya.<sup>2</sup>

Pada hakikatnya, setiap manusia mempunyai wewenang untuk menempuh pendidikan yang selayaknya. Akan tetapi kenyataannya di era yang semakin maju dengan berbagai fariasi pendidikan justru membutuhkan pengawasan yang lebih terhadap anak. Agar anak tidak mendapatkan tontonan atau bacaan yang tidak layak untuk dilihat bagi anak usia dini. Baik orang tua

---

<sup>2</sup>Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta:Prenada Media Grup, 2006) hlm. 6

maupun guru harus pandai memberikan vasilitas teknologi sesuai kebutuhan kepada anak. Pendidikan yang sesuai dan dikatakan berhasil bukan dilihat dari satu aspek saja yaitu kognitif, akan tetapi aspek diluar itu juga menentukan berhasil atau tidaknya pendidikan tersebut.<sup>3</sup> Berhasil atau tidaknya pendidikan yang di tempuh oleh peserta didik salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan dan kemajuan pada diri peserta didiknya.

Tidak dapat kita pungkiri bahwa guru-guru di sekolah banyak yang tidak berminat dalam menciptakan kelas yang aktif. Khususnya Ibu guru yang sibuk dengan urusan rumah tangganya sehingga tidak sempat merancang pelaksanaan pembelajaran (RPP). Bahkan guru membuka pembelajaran yang akan di ajarkan saat masuk kelas. Ketika tidak ada rancangan pembelajaran, otomatis dalam kelas tidak terlaksana dengan baik. Baik gurunya, muridanya maupun akibat yang menimpa siswanya. Sehingga para siswanya banyak yang tidak faham dengan apa yang diterangkan dan berdampak jelek pada hasil belajarnya. Jika keadaan sudah begitu, maka perlu adanya bantuan yang dapat membantu memahami dan mempercepat siswa dalam memahami materi yang diberikan. Salah satunya dengan adanya media pembelajaran.

Fakta dilapangan, pendidikan di Indonesia masih kurang memperhatikan peranan media belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Bagaimana cara membuat siswa tertarik dengan suatu pelajaran masih kurang diberdayakan kepada pseserta didiknya. Sikap dan tindakan seperti ini banyak

---

<sup>3</sup>Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta:Prenada Media Grup, 2006) hlm. 6

terjadi apalagi pendidikan yang ada di plosok desa dengan minimnya media pembantu bagi peserta didik.

Membahas tentang media belajar, memang masih minim dan banyak yang masih kurang menarik. Dengan keterbatasan tersebut, proses belajar mengajar dilakukan dengan gaya *Teacher Center* (berpusat pada guru) yang hanya mengutamakan gurunya saja. Anggapan dan tindakan yang seperti itulah yang menjadikan turunnya minat generasi selanjutnya untuk mengaplikasikan sumber belajar. Pada dasarnya, media belajar sangat banyak, akan tetapi jarang bagi guru untuk mendesain sumber tersebut hingga menjadi menarik dan meningkatkan gairah siswa dalam belajar.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh peserta didik di SD/ MI adalah Ilmu Pengetahuan Sosial, yang diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi berilmu dan menjadi warga negara yang cinta pada budayanya.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup>Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Akan tetapi, pelaksanaan pada pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar baik SD/MI masih mempunyai banyak kelemahan dan kegagalan dalam membelajarkannya. Kegagalan tersebut, dapat dilihat dari ketidakpahaman peserta didik yang labil serta belum adanya timbal balik antara guru dan peserta didik, dan hilangnya motivasi siswa untuk mempelajarinya kembali. Kejadian tersebut kemungkinan terjadi karena pembelajarannya kurang efektif, tidak menarik, dan kurang memanfaatkan sarana prasarana yang ada untuk mendesain pembelajaran di kelas serta belum menggunakan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi/ multimedia semisal autoplay, pada pembelajaran.<sup>5</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan autoplay merupakan salah satu alternatif untuk memperbaiki berbagai permasalahan yang terjadi di kelas khususnya dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Pernyataan tersebut ada karena pembelajaran IPS berbasis multimedia autoplay diharapkan mampu memberi solusi terhadap masalah pembelajaran, menjadikan pemuda yang kaya dan menghargai perbedaan khususnya di Indonesia, dan keterampilan diri, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam PP nomor 19 tahun 2005 pasal 20, dinyatakan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pelajaran, yang kemudian dipertegas melalui peraturan Pendidikan Nasional (Pendidiknas) nomor 4 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk

---

<sup>5</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran perannya Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010.) hlm 4

mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pada aspek itu terlihat jelas bahwa seorang guru harus mengembangkan indikator pembelajaran yang cocok dengan standart kompetensi yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Terkait dengan pengembangan indikator pembelajaran, guru dapat melakukan dengan cara mengetahui karakter individu yang berbeda-beda sehingga menjadi satu kesatuan anantara karakternya dan pelajaran yang dipelajari. Individu anak tidak dapat dibentuk secara instan, namun terbentuk sejak dia kecil karena pengaruh lingkungan sekitar. Proses pembentukan karakter baik disadari maupun tidak akan mempengaruhi cara individu tersebut memandang diri dan lingkungannya dan akan tercermin dalam perilakunya.

Berdasarkan observasi di SD Plus Al-Kautsar Malang, tanggal 30 Desember 2018, pembelajaran yang dilakukan masih kurang maksimal. Yang aktif adalah guru saja, sedangkan siswa hanyalah mendengar dan membaca buku jika diperintah oleh guru untuk membacanya bahkan menghafalnya. Hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap pembelajaran IPS di SD Plus Al-Kautsar Malang Malang, ditemukan beberapa masalah dan juga keunikan tersendiri dalam lembaga tersebut. Masalah tersebut diantaranya adalah:<sup>6</sup> (1) Sajian materi berbeda dengan buku pemerintah (2) Sajian guru dalam mendesain pembelajaran membosankan (3) Kurangnya strategi dan metode dalam melaksanakan (4) Kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah. Sedangkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

---

<sup>6</sup>Hasil wawancara observasi & wawancara peneliri. Senin Tgl 31 Juli 2017. Jm 09.00

Plus Al-Kautsar Malang sendiri lebih menekankan pada pemahaman materi berdasarkan kearifan lokalnya karena buku yang digunakan adalah buku karya sekolah sendiri. Guru tidak menyajikan materi pembelajaran yang lebih luas untuk mempelajari daerah atau propinsi yang lain. Karen tidak menutut kemungkinan soal-soal UN akan muncul dari kebudayaan propinsi lainnya. melibatkan siswa secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Akibat ketidak luasan materi tersebutlah yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun dan semangat diapun dalam mempealajari akan berkurang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang berupa autoplay (CD Interaktif) pada tema Keberagaman Budaya Bangsaaku mata pelajaran IPS di SD Plus Al-Kautsar Malang yang di dalamnya mencakup materi yang tidak hanya sesuai dengan buku yang mereka gunakan saja, akan tetapi pada media tersebut juga menyajikan materi yang sesuai dengan buku pemerintah. Maka dengan dengan adanya media tersebut dapat menyatukan antara buku versi Al-Kautsar dengan buku pemerintah. Media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan multimedia Autoplay diharapkan siswa mampu menguasai materi dengan baik tanpa menghafal. Karena dengan media autoplay ini, siswa diajak untuk berperan aktif dalam berbagai kegiatan dan juga disertai dengan banyak gambar video yang menarik dan juga animasi yang membuat siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran autoplay pada temakeberagaman budaya bangsaku mata pelajaran IPS

berbentuk CD Interaktif, buku materi keberagaman budaya bangsa, dan buku panduan penggunaan media pembelajaran autoplay sebagai alat pembantu siswa dalam memahami materi khususnya mata pelajaran IPS. Diharapkan dengan adanya pengembangan media tersebut pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial lebih praktis, variatif, kreatif, dan dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial baik kelompok maupun individu. Maka dari itu, diharapkan pula media yang dikembangkan ini dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran IPS, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi, maupun hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan yang ingin dicapai.

Dengan paparan diatas, peneliti tertarik untuk megkaji dalam sekripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY TEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD PLUS AL-KAUTSAR BLIMBING MALANG”**.Hal ini didasarkan pada alasan bahwa (1) media merupakan suatu persoalan yang penting dan menarik untuk dikembangkan, karena media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, (2) siswa lebih tertarik, termotivasi, terbimbing, dan terkontrol arah pembelajarannya dengan adanya media yang di desain dengan menarik (3) belum adanya media yang berupa autoplay berbentuk CD interaktif, buku materi keberagaman serta buku panduan penggunaan media pembelajaran autoplay yang dikembangkan di SD Plus Al-Kautsar, sehingga peneliti tertarik untuk menyumbangkan

produk pengembangan media pembelajaran autoplay yang dapat meningkatkan motivasi siswa maupun hasil belajar siswa dengan sajian yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dalam mempelajari IPS.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk pengembangan media pembelajaran autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang?
2. Bagaimana tingkat keefektifan produk pengembangan pembuatan media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang?
3. Bagaimana kemenarikan media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Mengetahui produk pengembangan mediaautoplay tema Keberagaman suku Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang
2. Mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan pembuatan mediaautoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang

3. Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk CD interaktif tema Keberagaman Budaya Bangsa pada mata pelajaran IPS, buku materi tentang keberagaman dan juga buku panduan penggunaan media pembelajaran autoplay untuk membantu keefektifan dalam pembelajaran yang dilakukan di SD Plus Al-Kautsar Malang. Maka, dalam penelitian ini peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya pada berbagai pihak lain. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Guru**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas media pembelajaran dengan lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi, khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang keragaman suku bangsa dan budaya

##### **2. Bagi Siswa**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan menjadikan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### 3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan sekolah dapat memberikan sarana-prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas guru dalam mengemas dan mendesain media dengan baik.

### E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam pengembangan bahan ajar IPS tentang materi keberagaman Budaya Bangsa adalah :

1. Tujuan utama dari pembelajaran IPS adalah mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya dengan mempersiapkan siswa pada kehidupan selanjutnya
2. Dengan menggunakan media autoplay ini diharapkan siswa maupun guru tidak lagi canggung terhadap perubahan zaman dan terbiasa dengan sarana dan prasarana yang telah tersedia, serta siswa akan mampu berkomunikasi secara aktif dengan media ajar yang telah dikembangkan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
3. Melalui media autoplay yang dikembangkan ini, dan melalui bimbingan dari guru maka, siswa akan lebih terkontrol dan pembelajaran yang dahulunya berpusat pada guru *teacher center* akan beralih menjadi berpusat atau berorientasi pada siswa *student center*. Selain itu, pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif dan menyenangkan.
4. Media tersedianya yakni pengembangan media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsa pembelajaran 1 pada mata pelajaran IPS.

5. Guru bidang studi masih sulit mengembangkan bahan ajar IPS khususnya media autoplay pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

1. Pengembangan media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran IPS kelas IV Semester satu yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:
  - a. Seni dan budaya propinsi Maluku, Bali, Taraja, dan Jawa Timur
  - b. Baju tradisional propinsi Maluku, Bali, Taraja, dan Jawa Timur
  - c. Alat musik tradisional propinsi Maluku, Bali, Taraja, dan Jawa Timur
  - d. Video tentang alat music tradisional propinsi Maluku, Bali, Taraja, dan Jawa Timur
  - e. Gambar baju adat, alat musik tradisonal propinsi Maluku, Bali, Taraja, dan Jawa Timur.
  - f. Petunjuk penggunaan media autoplay
  - g. Ayat tentang keberagaman
  - h. Slide menu quis, materi, video, dan profil
  - i. Latihan soal yang ada di menu quis
2. Objek penelitian terbatas pada pengguna media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsaku pembelajaran 1 kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang.
3. Penilaian kevalidan pada media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsaku ini dilakukan oleh 3 validator, yaitu satu dosen PGMI (IPS) sebagai ahli materi, satu dosen PGMI sebagai ahli desain media, dan satu Guru bidang studi IPS di SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang.

4. Penelitian kevalidan pada media autoplay tema Keberagaman Budaya Bangsaku ini juga dilakukan dengan uji coba kelompok yaitu kelas kontrol dan eksperimen pada siswa IV C SD Plus Al-Kautsar kelas sebagai kelompok eksperimen dan kemudian dilakukan post tes pada kelas IV D SD Plus Al-Kautsar sebagai kelas kontrol. Uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebenarnya dan tanpa rekayasa

### **G. Spesifikasi Produk**

Produksi pengembangan yang akan dihasilkan berupa CD Interaktif, buku materi keberagaman dan buku panduan penggunaan media autoplay. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki/spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi Keberagaman Budaya Bangsaku (Suku Jawa Timur, Bali, Maluku dan Taraja) menyesuaikan konten materi dari buku Al-Kautsar dengan buku pemerintah.
2. Materi ditambahkan dengan suku jawa timur sebagai propinsi tempat tinggal siswa
3. Materi yang disampaikan dalam media autoplay dilengkapi dengan evaluasi dan tombol-tombol yang menarik untuk siswa
4. Media autoplay menekankan pada pemahaman siswa terhadap materi dengan pembelajaran yang asik sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk mempelajari IPS.

5. Media autoplay memuat antara topik yang dipelajari di sekolah dengan buku pemerintah
6. Media autoplay memuat pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan siswa mengkonstruksi sendiri pemahaman mereka atas materi yang disajikan
7. Media autoplay memuat kehidupan yang terkait dengan kehidupan siswa
8. Desain media autoplay meliputi beberapa bagian. Diantaranya:
  - a. Objek gambar (gambar yang berkenaan dengan baju adat, alat musik)
  - b. Objek button (tombol) yaitu tombol / petunjuk untuk kembali atau lanjut
  - c. Objek audio (musik, lagu khas daerah, efek, suara, dll)
  - d. Objek verbal (tulisan) yakni tulisan-tulisan yang mendukung adanya suatu objek dalam gambar ataupun video yang ditampilkan
  - e. Objek video yaitu video pembelajaran alat music tradisional
9. Slide show berisikan materi atau slide yang berisi gambar atau video yang berhubungan dengan materi Keberagaman Budaya Bangsaku.
10. Objek flash yaitu pendukung dari aplikasi sutoplay untuk menajalankan aplikasi khususnya pada halaman quis

#### **H. Orisinilitas Penelitian**

Bahwa penelitian terkait dengan pengembangan media autoplay ini sudah pernah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Diantaranya adalah:

1. Skripsi

M. Bahtiar Rizki, 2016. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator pada Mata

Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang”. Yang mana dalam rumusannya peneliti ingin mengetahui tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran sehingga menjadi media yang menarik. Rumusan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui seberapa efektifkah media pembelajaran tersebut jika diterapkan di SMP kelas VII Muhammadiyah 11 Rogojampi. Melalui rumusan tersebut penelitian yang dilakukan mengalami peningkatan pemahaman terhadap siswa pada materi Penjajahan Belanda kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang.

## 2. Skripsi

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Yayang Mega Bulan Sabit tahun 2015, memaparkan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang”. Tertera dalam rumusan masalahnya, bahwa peneliti ingin mengetahui bagaimana proses pembuatan media interaktif autoplay yang kemudian peneliti juga ingin mengetahui seberapa valid media tersebut jika diterapkan di SMPN 4 Malang. Peneliti juga merumuskan adakah pengaruhkah media tersebut pada materi SKI di SMPN 4 Malang. Dengan rumusan tersebut penelitian yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas VII SMPAN 4 Malang.

## 3. Skripsi

Muhammad Fani Hidayatullah tahun 2016, memaparkan penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang”. Pada rumusan masalahnya, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengembangan prosedur pembuatan media autoplay pada tema peduli terhadap lingkungan, bagaimana tingkat kemenarikan dan kelayakan media autoplay tema peduli terhadap lingkungan, dan apakah pengembangan media autoplay dapat meningkatkan hasil belajar pada tema peduli terhadap lingkungan pada kelas IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang. Dengan rumusan tersebut, penelitian yang dilakukan sudah mengalami peningkatan keefektifan dan kemenarikan dalam tema peduli terhadap lingkungan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Tanjungrejo Sukun Malang.

**Tabel 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama	Judul & Tahun	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1.	M. Bahtiar Rizqi	Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang. (2016)	Produk pembelajaran multimedia autoplay dan quiz creator	Mengembangkan media pembelajaran autoplay Mengembangkan mata pelajaran IPS	Mengembangkan quis creator Model pengembangan yang dipakai menggunakan model Walter Dick and Lou Carey
2.	Yayang	Pengembangan	Mltimedia	Mengembangkan	Mengembangkan

	Mega Bulan Sabit	Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Interaktif berbasis autoplay	n autoplay Produk berbentuk CD Interaktif	multimedia Mengembangkan pada mata pelajaran SKI
3.	Muhammad Fani Hidayatulla	Pengembangan Media Autoplay Tema Peduli Terhadap Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kela IV SDN Tanjungrejo 4 Sukun Malang	Media ajar autoplay studio 8	Media pembelajaran autoplay pada tema Peduli Terhadap LingkunganV	Mengembangkan media pembelajaran autoplay pada tema Peduli Terhadap Lingkungan. Mengembangkan tema yang berbeda dan sekolah yang berbeda juga.

### I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Dalam penelitian ini pengembangan lebih fokus pada pengembangan media autoplay kelas VI dengan berbasis

multimedia autoplay materi keberagaman budaya jawa timur dan jawa tengah.

## 2. Multimedia Autoplay

Multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan mengembangkan teks, suara, gambar, video, audio dan animasi dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Autoplay media studio merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi secara profesional. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan presentasi, dan dapat di pastikan program yang biasanya dipakai adalah *microsoft power point*, karena aplikasi perkatoran tersebut sudah sangat familiar di semua kalangan. Akan tetapi, dalam *microsoft power point*, template yang disediakan sedikit dan kurang menarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain template. Dengan autoplay media studio dapat membuat presentasi yang professional.<sup>7</sup>

## 3. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi antara pelajaran sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi dan lain sebagainya. Dengan kata lain ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang meliputi kegiatan, aktivitas, keniasaan, fenomena manusia dalam kehidupannya sendiri.

Pada penelitian ini, materi yang dikembangkan adalah materi tentang keberagaman suku bangsa dan budaya. Budaya yang di ambil atau yang

---

<sup>7</sup> Mashuri dan Java Kreativity, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio* (Jakarta: Elex Media Komputindo), hlm.5

dikembangkan adalah budaya bali dan suku minang pada siswa kelas VI SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang.

#### **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan proposal ini pada bab I sampai dengan bab III menjelaskan perencanaan penelitian. Pada bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Sedangkan pada bab II menjelaskan tentang kajian teori terkait hakikat media pembelajaran, hakikat pembelajaran IPS, dan hakikat motivasi belajar siswa dari beberapa referensi.

Pada bab III menjelaskan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian. Pengembangan media pembelajaran autoplay ini menggunakan metode penelitian pengembangan menurut Borg and Gall dalam Sugiono (2010:408).

Pada bab IV menjelaskan tentang penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Pada bab V menjelaskan tentang kesimpulan hasil pengembangan dan saran pengembangan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti suatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.<sup>8</sup>

Berbeda dengan pendapat Briggs (1977) yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik yang membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk di dalamnya buku, videotape, slide suara, suara guru, atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, slidem buku ajar, taperecorder.<sup>9</sup>

Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.<sup>10</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat

---

<sup>8</sup> Basyaruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Cipupat pers, 2002. Hlm.11

<sup>9</sup> Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Surakarta:Yuma Pressindo, 2009) hlm. 4

<sup>10</sup> Ibid. hlm. 4

merangsang pikiran, perasaan, suasana, kemauan audien (siswa) yang dapat mendukung proses penerimaan pengetahuan dari guru secara halus. Media juga dapat diartikan sebagai suatu alat pembantu guru dalam memberikan materi kepada siswa secara kreatif dan menguntungkan bagi guru maupun siswa.

Secara utuh, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.<sup>11</sup> Sehingga materi pelajaran lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh dan dapat menarik motivasi siswa untuk belajar terus-menerus dan berkelanjutan.

#### **b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Terdapat beberapa macam atau klasifikasi media pembelajara. Diantaranya adalah:<sup>12</sup>

- 1) Alat visual yang dapat dilihat, misalnya filmstrip, transparasi, micro projection, papan tulis, bulletin board, gambar-gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
- 2) Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat di dengar misalnya: phinoghaph record, transkripsi elektrik, radio, rekaman pada tape recorder.
- 3) Alat-alat yang bisa di dengar dan dilihat, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya:

---

<sup>11</sup>Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Prestasi Putakarya, 2012). Hlm 28

<sup>12</sup> Hamalik, Oemar *Media Pendidikan*, (Bandung: PT. Citra Aditiya Bakti, 1989) hlm. 19

model, spicemens, bak pasir, peta elektrik, koleksi diorama dan proyeksi.

Sri Anita mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi 4, yaitu:<sup>13</sup>

- 1) Media Visual. Media ini biasa disebut dengan media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatannya. Misalnya : karikatur, poster, diagram, grafik, peta dan lainnya.
- 2) Media Audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim dan penerima pesan melalui indera pendengaran. Misalnya : radio, tape recorder, CD, mp3 dan lainnya.
- 3) Media Audio Visual. Media audio visual merupakan media yang dapat dilihat dan diamati sekaligus dapat mendengarkan sesuatu dari media ini. Misalnya: slide suara dan televisi
- 4) Multimedia. Multimedia saat ini sinonim dengan computer based yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan: slide yang disinkronkan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, Word Window Web, dan lain sebagainya.

Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa, sesungguhnya pengklasifikasian tersebut terbagi atas sesuatu yang hanya bisa di dengar, hanya bisa dilihat, yang bisa di dengar dan dilihat, dan juga bisa semuanya dalam satu media. Yang kita kenal biasanya kalau

---

<sup>13</sup>Sri Anita, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009)hlm. 7

visual berarti sesuatu yang hanya bisa dilihat umumnya kita sebut gambar. Sedangkan audio adalah sesuatu yang dapat kita dengar saja contohnya radio. Kemudian audio visual adalah gabungan antara keduanya (visual dan audio). Dan multimedia adalah gabungan antara kesemuanya (visual, audio, audio visual).

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kemp & Datyon (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1) motivasi minat atau tindakan, 2) menyajikan informasi, dan 3) memberi intruksi.<sup>14</sup>

Untuk memenuhi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dengan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.<sup>15</sup>

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berbentuk pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar

---

<sup>14</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014) hlm.23

<sup>15</sup>*Ibid.* hlm.24

atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif,. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.<sup>16</sup>

Media berfungsi untuuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus di rancang secara sistematis dan prikolgis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat meberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.<sup>17</sup>

Terdapat banyak pendapat mengenai fungsi media dalam pembelajaran. Salah satunya menurut Basyaruddin Usman dalam bukunya menjelaskan tentang fungsi dari media pembelajaran, yaitu<sup>18</sup>:

- 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen
- 2) Memberikan pengalaman yang lebih nyata (yang abstrak menjadi konkret)
- 3) Menarik perhatian manusia lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)

---

<sup>16</sup>*Ibid.* hlm.24

<sup>17</sup>*Ibid.* hlm.25

<sup>18</sup>Basyaruddin Usman dan Asnawir, op. cit. hlm. 24-25

- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan satu indra dapat diimbangi dengan kekuatan indra lain.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

## 2. Ilmu Pengetahuan Sosial

### a. IPS dan Pembelajaran IPS

Menjelaskan “IPS” adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisa, gejala aspek sosial di masyarakat dengan meninjau dari beberapa aspek kehidupan atau satu perpaduan”. Sedangkan dalam dokumen Permen Diknas nomor 22 (2006) “hakekat IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>19</sup>

Dalam kehidupan manusia perlu adanya interaksi dan kerjasama dalam menciptakan dan menjaga kehidupan bersama. Oleh karena itu perlu ditanamkan sejak dini kepada generasi penerus, pentingnya menjalin kehidupan yang harmonis dan menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Dalam Dokumen Permen Diknas nomor 22 (2006) “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai SD sampai SMP yang mengarahkan siswa untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan mencintai kedamaian”

---

<sup>19</sup>Yani, Ahmad. *Pembelajaran Ips*,(Jakarta :Dirjen Pendis Depag Ri,2009), hlm.230

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan Sosial dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Hal senada juga bahwa Ilmu sosial merupakan disiplin dari ilmu-ilmu sosial. Yang termuat dalam materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi.<sup>20</sup>

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

#### **b. IPS dalam Kurikulum**

Struktur kurikulum 2013 untuk tingkat SD/MI terdiri atas mata pelajaran umum kelompok A dan mata pelajaran umum kelompok B. Mata pelajaran umum kelompok A merupakan program kurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi kehidupan dalam masyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mata pelajaran umum kelompok B merupakan program kurikulum yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni. Khusus untuk

---

<sup>20</sup>Winataputra, Udin s, dkk, *Pembelajaran Ips SD*, (Jakarta; Universitas Terbuka, 2004), hlm. 14

MI, dapat ditambah dengan mata pelajaran keagamaan yang datur oleh Kementrian Agama.<sup>21</sup>

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) termasuk dalam golongan mata pelajaran umum A. Yang mana mata pelajaran IPS ini dipelajari dalam seminggu alokasinya 3 jam untuk kelas IV, kelas V 3 jam, dan kelas VI 3 jam. Sedangkan peneliti mengambil kelas IV untuk diteliti dalam mata pelajaran IPS khususnya di materi keberagaman budaya bangsaku. MI Tarbiyatul Huda sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan buku tematik yang diberikan oleh pemerintah. Maka dari itu, berdasarkan itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Autoplay pada siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar. Tentu peneliti menyesuaikan pengembangan materi sesuai dengan konten materi yang di pelajari oleh siswa kela IV dalam buku tematiknya.

### c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah pertama (SMP). Dalam Dokumen Permen Diknas nomor 22 (2006) “IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi’.

Untuk jenjang SD/MI pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan terpadu (*integreted*), artinya materi pelajaran

---

<sup>21</sup>Permendikbud. Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah

dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata siswa sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir dan kebiasaan bersikap dan perilakunya. Dari penjelasan ruang lingkup diatas, tampak bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS adalah manusia dan semua hal yang berhubungan dengan kehidupan manusia dalam konteks sosial sebagai anggota masyarakat. Dengan mengembangkan nilai-nilai IPS sebagai program.

#### **d. Karakter Pembelajaran IPS**

Karakteristik mata pelajaran IPS berbeda dengan ilmu yang lain. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, politik, hukum, ekonomi, dan budaya. Menurut Roberta Woolover, karakteristik mata pelajaran IPS adalah

- 1) IPS diajarkan sebagai pewarisan nilai Kewarganegaraan
- 2) IPS diajarkan sebagai pendidikan ilmu pengetahuan sosial
- 3) IPS diajarkan sebagai cara berfikir reflektif
- 4) IPS diajarkan sebagai pengembangan pribadi siswa
- 5) IPS diajarkan sebagai proses pengambilan keputusan dan tindakan rasional.

Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial mengajarkan kepekaan siswa terhadap masalah-masalah sosial, ilmu pengetahuan sosial, mengajari anak bagaimana cara hidup bersama, bagaimana siswa berinteraksi

dengan temannya, bagaimana cara siswa berteman, dan bagaimana siswa bersikap dengan lingkungannya. Itu semua adalah tugas penting bagi para pendidik untuk menjadikan peserta didik mengerti dan faham akan dirinya, lingkungannya, dan juga negaranya.

**e. Keberagaman Budaya Bangsa**

Indonesia terdiri atas berbagai macam suku bangsa dan budaya, namun tetap dalam satu wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Keberagaman tersebut merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa. Kita wajib mensyukurinya. Berikut adalah bacaan tentang beberapa keberagaman budaya Indonesia.

1) Suku minang

Suku Minang sering disebut sebagai orang Padang atau *Urang Awak*. Mereka adalah kelompok etnis Nusantara yang berada di Sumatera Barat. Selain bahasa Padang, orang Minang juga menggunakan bahasa Melayu. Alat music tradisional Minang adalah *talempong*. *Talempong* dimainkan dengan cara dipukul. Alat musik khas Minang lainnya yang dimainkan dengan cara ditiup adalah *saluang*. Masyarakat Minang juga memiliki banyak jenis tarian, di antaranya adalah tari *Pasambahan* dan tari *Piring*. Tari *Pasambahan* biasanya ditampilkan dalam pesta adat. Rumah adat Minang disebut rumah *gadang* yang terbuat dari bahan kayu. *Rendang* merupakan salah satu masakan tradisional suku Minang yang terkenal, bahkan

telah dikenal di negara lain. Makanan khas masyarakat suku Minang lainnya yang juga digemari adalah sate padang dan dendeng balado. Orang Minang gemar berdagang dan merantau ke daerah lain. Legenda yang terkenal adalah cerita “Si Malin Kundang”.<sup>22</sup>

## 2) Bali

Bali merupakan pulau terbesar yang ada di Indonesia. Pulau ini terkenal dengan pulau dewata. Hampir 95% orang bali beragama Hindu. Salah satu upacara penting di bali adalah pengabuhan. Musik, tari, dan juga patung merupakan pusat eksplorasi kreativitas seni masyarakatnya. Alat musik yang terkenal di Bali adalah Gamelan. Selain musik, tarian-tarian khas bali merupakan seni pertunjukan yang menarik perhatian. Salah satu tari yang paling khas adalah tari pendet dan masih banyak tarian yang lainnya. Di bali, sebuah tarian tidak hanya sebagai hiburan, akan tetapi juga sebagai upacara penyambutan, pertunjukkan, drama musical, menyambut tamu dll. Pakain adat bagi pria yaitu dengan menggunakan ikat kepala atau biasa disebut dengan udeng, kain kamen (sebagai pengganti celana), kain kampuh (sebagai penutup bagian pinggang), kemben, sabuk dan perhiasan lainnya dan selendang pengkat atau umpal dalam bahasa Balinya. Sedangkan pakaian adat untuk wanita yaitu: sanggul, kemben songket, sabuk prada yang biasanya membelit bagian dada dan pinggang, slendang songket, dan kain tapih dan perhiasan lainnya. Sedangkan rumah adat

---

<sup>22</sup>Buku Tematik terpadu kurikulum 2013 Indahna Kebersamaan tema 1 pembelajaran 1. Hlm 4

Bali biasa disebut dengan Gapura Candi Bentar. Makanan khas bali adalah ayam betutu<sup>23</sup>.

## B. Aplikasi Autoplay

### 1. Aplikasi Autoplay

#### a. Pengertian Autoplay

Autoplay media studio merupakan *software* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi secara professional. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering melakukan presentasi, dan dapat di pastikan program yang biasanya dipakai adalah *microsoft power point*, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah sangat familiar di semua kalangan. Akan tetapi, dalam *microsoft power point*, *template* yang disediakan sedikit dan kurang manarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain *template*. Dengan autoplay media studio dapat membuat presentasi yang professional.<sup>24</sup>

Autoplay media studio memungkinkan pengguna untuk membuat media interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan sedikit intuisi dan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang membuat professional dengan memanfaatkan program ini. *Software* ini telah banyak digunakan oleh banyak *developer software professional* untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak *software-software* yang lainnya. Dengan

---

<sup>23</sup> [www.bro-bali.com/2015/10/pakaian-adat-dan-rumah-adat-bali-html](http://www.bro-bali.com/2015/10/pakaian-adat-dan-rumah-adat-bali-html). Di akses hari minggu 20 Agustus 2017 pkl. 12.35

<sup>24</sup> Mashuri dan Java Kreativity, *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio* (Jakarta: Elex Media Komputindo), hlm.5

penggabungan gambar, musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan semudah mungkin. Adapaun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan *software* ini antara lain:

- 1) Objek gambar
- 2) Objek button (tombol)
- 3) Objek audio (musik, efek, suara, dll)
- 4) Objek verbal (tulisan)
- 5) Slide show
- 6) Video
- 7) Proyek video tutorial
- 8) Objek flash
- 9) Objek web dan hyperlink

Autoplay ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash kedalam presentasi yang dibuat.

Perangkat lunak autoplay media studio dapat digunakan untuk:

- a. Pengembangan aplikasi multimedia
- b. Aplikasi komputer based training (CBT)
- c. Sistem autoplay / autoRun menu CD-Rom
- d. Presentasi marketing interaktif

- e. CD busines card<sup>25</sup>

## b. Fungsi Autoplay

Autoplay media studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya, gambar, suara, video, dan flas kedalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi ini kita dapat membuat tampilan *autorunpresentation* yang di dalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file sperti: video, foto, power point, Ms. Exel, Ms. Word, flash dan berbagai macam file lainnya.<sup>26</sup>

Selain itu, aplikasi autoplay dalam pembelajaran dapat memberikan gambaran nyata kepada peserta didik sehingga peserta didik tidak perlu berfikir terlalu jauh mengenai apa yang diberikan oleh guru. Dengan adanya gambar, video, file materi, dan animasi yang mendukung, maka autoplay ini dapat berfungsi sebagai alat pembantu guru dalam memahami materi secara baik dan cepat bagi peserta didik.

## c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Autoplay

- 1) Kelebihan
  - a) Kebutuhan *hadware* yang tidak tinggi
  - b) Autoplay media studio di rancang untuk membuat mengembangkan aplikasi professional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman

<sup>25</sup>Modul Penelitian *Autoplay Media Studio* oleh Kuswari Hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY. Diakses tanggal 01 September 2017 pukul 19.05 wib.

<sup>26</sup>IAIN Tulungagung, BAB II PDF, (repo.iain-tulungagung.ac.id di akses tanggal 01-14-2017 pukul 11.00 WIB)

pemrograman sebelumnya. Dengan cara *Drag* dan *Drop* konten ke halaman dan kemudian di klik dua kali untuk mengedit.

- c) Ada hampir 20 jenis objek interaktif untuk memilih dari tombol, video, web, web, flash, quick time, pdf, checkbox, tombol radio, mengedit bidang, rich text, slide, data grid, bar menu dan kontrol pohon.<sup>27</sup>
  - d) Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, CD-ROOM, VCD, DVD, Televisi, Handpone dan PDA.
  - e) Aplikasi gratis dan bisa di download langsung di internet
  - f) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat autoplay secara otomatis (maksudnya, ketika memasukkan CD profil dapat langsung berjalan secara otomatis). Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
- 2) Kekurangan dari program aplikasi Autoplay
- a) Tampilan slide yang membosankan
  - b) Menu untuk pembuatan animasi kurang lengkap
  - c) Terkadang crash atau eror

## 2. Keefektifan Media Pembelajaran

Hasil penelitian uji keefektifan model pembelajaran terintegrasi *Shared* berbasis *Gallery Project* berdasarkan tolok ukur hasil skor tes (objektif, sub-jektif, proposal penelitian; gabungan objektif dan subjektif;

---

<sup>27</sup> MTS Falakiyah, *Autoplay Media Studio 8*, (mtsfalakiyah.wordpress.com diakses tanggal 01-04-20187 pukul 11.15 WIB)

gabungan objektif, subjektif, dan proposal) dapat dipilah menjadi dua, yaitu kurang efektif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar sebagai indikator penguasaan metodologi penelitian. *Pertama*, model pembelajaran terintegrasi *Shared* berbasis *Gallery Project* efektif untuk meningkatkan hasil belajar metodologi penelitian, bila dilihat dari hasil skor tes subjektif (uji-U Mann-Whitney = 7,495, dengan  $p = 0,000 < 0,05$ ); proposal penelitian (t-hitung = 4,582, dengan  $p = 0,000 < 0,05$ ); gabungan objektif dan subjektif (t-hitung = 3,977, dengan  $p = 0,000 < 0,05$ ); dan gabungan objektif, subjektif, dan proposal (t-hitung = 4,582, dengan  $p = 0,000 < 0,05$ ). *Kedua*, model pembelajaran terintegrasi *Shared* berbasis *Gallery Project* kurang efektif (t-hitung = 1,73, dengan  $p = 0,069 > 0,05$ ), untuk meningkatkan hasil belajar metodologi penelitian, bila dilihat dari hasil skor tes objektif pada mahasiswa kependidikan di LPTK<sup>28</sup>

Dari pernyataan diatas, pada penelitian ini mengukur keefektifan media pembelajaran autoplay berdasarkan teori yang telah dipaparkan di atas. Yang mana pada model tersebut terdapat ukuran keefektifan terhadap apa yang akan diukur. Maka dari itu pada pengembangan ini menggunakan analisis keefektifan berbasis *Gallery Project*.

### 3. Kemenarikan Media Pembelajaran

Skor hasil angket kemenarikan pembelajaran menunjukkan perbedaan tingkat kemenarikan pembelajaran (t-hitung = 5,015, dengan p

<sup>28</sup> Mukhadits Ahmad & Ulfatin Nuruhl, *Jurnal Keefektifan dan Kemenarikan Pembelajaran Terintegrasi Model Shared Berbasis Gallery Project*. 2014

= 0,000 < 0,05) sebagai indikator hasil belajar metodologi penelitian pada mahasiswa kependidikan di LPTK. Artinya, mo-del pembelajaran terintegrasi *Shared* berbasis *Gallery Project* lebih menarik daripada model pembelajar-an yang selama ini berlangsung pada mata kuliah me-todologi penelitian bagi mahasiswa kependidikan di LPTK.

Perbedaan kemenarikan antara pembelajaran terintegrasi model *Shared* berbasis *Gallery Project* yang diperankan sebagai kelompok *treatment* pem-belajaran alternatif dibandingkan dengan *treatment* pembelajaran pada kelompok kontrol dapat dijelas-kan dari prinsip-prinsip yang mendasari dan sintaks model pembelajarannya. *Pertama* adalah prinsip pem-belajaran aktif dan inovatif dalam pembelajaraan terin-tegrasi model *Shared* berbasis *Gallery Project*. Prinsip pembelajaran aktif dan inovatif (Keller-Schneider, 2014) dibangun berdasarkan asumsi-teoretik bahwa (1) belajar adalah suatu proses interaksi multi-arah antara pebelajar dan berbagai sumber belajar (*by design* atau *by utilization*) untuk membangun makna baru; (2) individu yang berbeda akan melakukan aktivitas belajar dengan gaya dan modus yang berbeda (*indi-vidual differences*); (3) mensinergikan secara tepat antara modus dan cara belajar yang mampu me-numbuhkan prakarsa dan tindak belajar; dan (4) peran pengelola (dosen) adalah sebagai konduktor yang “mengorkestrakan” aktivitas belajar

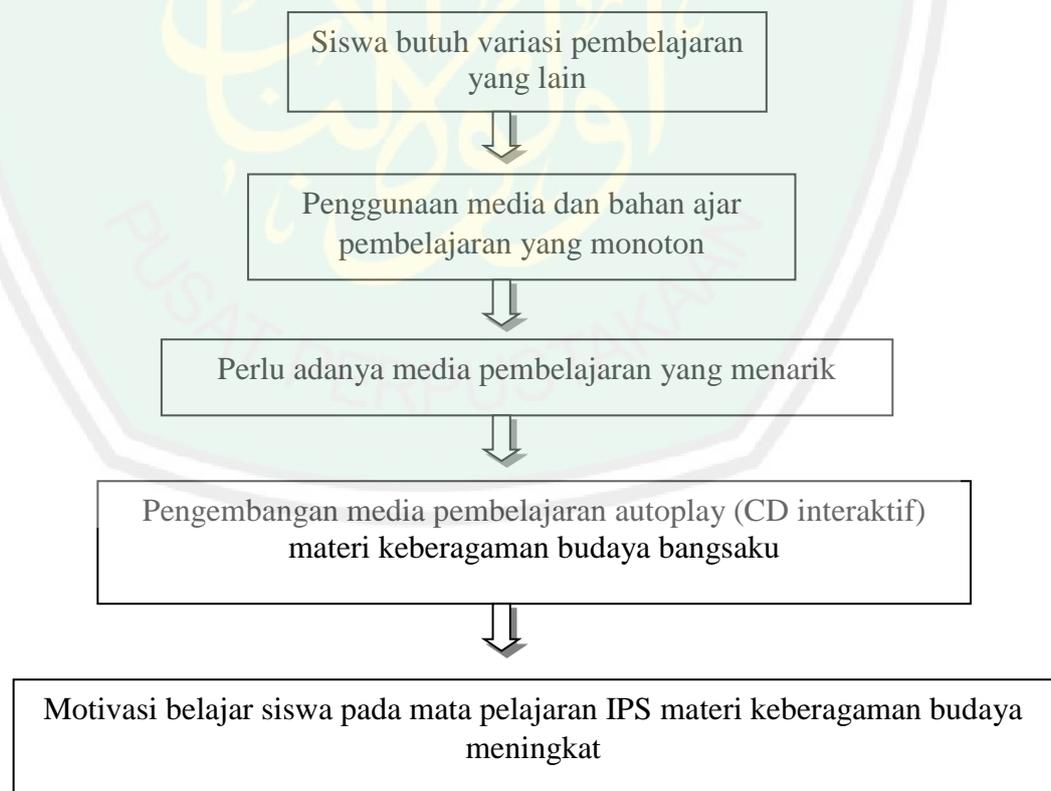
### C. Karangka Berfikir

Pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Salah satu alat tersebut adalah media pembelajaran. Penggunaan suatu media pembelajaran oleh guru tidak selamanya sesuai dengan kondisi siswa. Akan lebih baiknya jika guru bisa membuat media pembelajaran sendiri, karena guru lebih mengetahui bagaimana karakter-karakter anak didik yang diajar. Penggunaan media pembelajaran bahan ajar yang cenderung monoton dalam jangka waktu lama, akan membuat siswa merasa jenuh dan menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa. Suatu media pembelajaran dikatakan baik apabila sesuai dengan keadaan siswa, kebiasaan yang dianutnya, dan aktivitas-aktivitas yang berkaitan dengan keseharian siswa pada lingkungannya. Selain itu media pembelajaran juga harus memenuhi beberapa persyaratan baik dari segi tampilan, isi, maupun kemudahan dalam penggunaannya. Idealnya melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang berbeda, menarik, kreatif, dan inovatif serta mempunyai konsep belajar sambil bermain. Agar siswa mempunyai suasana belajar yang menyenangkan serta mudah dalam memahami materi khususnya keberagaman

budaya bangsaku. Maka peneliti mengembangkan autoplay yang berbentuk CD interaktif pada materi keberagaman budaya bangsaku pada tema 1 pembelajaran 1. Dengan adanya media tersebut siswa akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran keberagaman budaya budata bangsaku dan termotivasi untuk belajar. Selain itu media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar keberagaman budaya bangsaku sehingga dapat membantu jalannya proses pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan ini:



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>29</sup> Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>30</sup> proses yang dimaksud adalah berupa strategi atau langkah-langkah yang harus ditempuh dalam melakukan penelitian ini yaitu meliputi kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan. Semua langkah tersebut akan terdapat dalam model pengembangan.

#### B. Model Pengembangan

Rancangan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory, secara lengkap menurut Borg

---

<sup>29</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm 407

<sup>30</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 215

and Gall ada 10 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut<sup>31</sup>:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Meliputi kajian pustakan, pengamatan, atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal.

2. Perencanaan

Mencakup kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yaitu: merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

3. Pengembangan draf produk awal

Tujuan ini berupa pengembangan format produk awal, atau draft awal, yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbook*, dan alat evaluasi.

4. Uji coba lapangan awal

Uji coba ini dilakukan terhadap format program yang dikembangkan apakah sesuai dengan tujuan khusus. Hasil analisis dari uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

5. Merevisi hasil uji coba

Revisi produk, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal ini untuk memperoleh informasi dan masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat uji coba.

---

<sup>31</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm. 282.

#### 6. Uji coba lapangan

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba awal, kemudian diujicobakan lagi kepada subyek coba yang lebih besar lagi.

#### 7. Revisi produk

Revisi produk, yang dikerjakan, berdasarkan hasil uji coba lapangan.

#### 8. Uji pelaksanaan lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai maka diperlukan uji lapangan.

#### 9. Revisi produk akhir

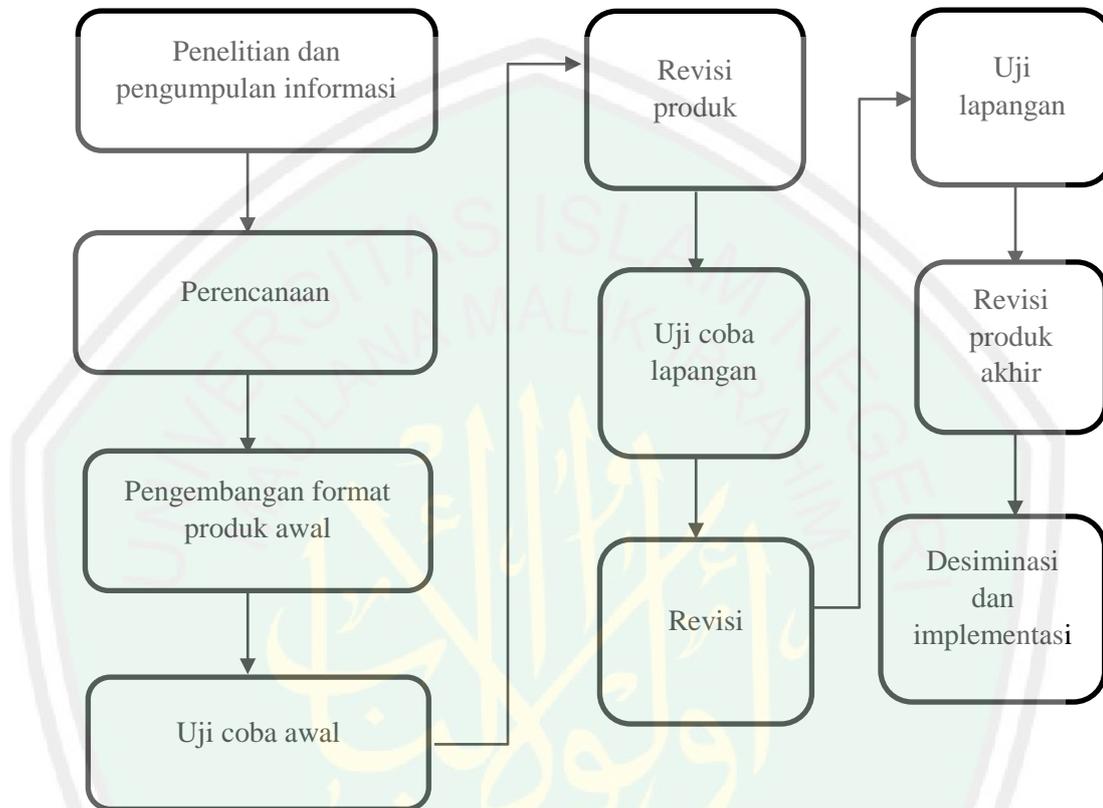
Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

#### 10. Dimensi dan implementasi

Menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal, atau dalam bentuk buku atau *handbook*.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg & Gall di atas, dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 3.1**  
**Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Menurut Borg and Gall**



Namun, untuk memudahkan penelitian dan pengembangan ini, penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti, secara garis besar langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan sebelumnya, disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti. Maka peneliti membagi beberapa prosedur itu menjadi 6 langkah utama, yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji lapangan dan revisi produk, (5) revisi produk akhir, dan (6) desiminasi dan implementasi. Berikut penjelasan dalam bentuk tabel:

**Tabel 3.1**  
**Model Pengembangan Langkah Utama Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall**

<b>5 Langkah Utama</b>	<b>10 Langkah Borg and Gall</b>
1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal	1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal
2. Perencanaan	2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal	3. Pengembangan format produk awal
4. Uji lapangan dan revisi produk	4. Uji coba awal
	5. Revisi produk
	6. Uji coba lapangan
	7. Revisi produk
5. Revisi produk akhir	8. Uji lapangan
	9. Revisi produk akhir
	10. Desiminasi dan implementasi

### C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall, penerapannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti, secara garis besar langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang telah dikemukakan sebelumnya, disederhanakan sesuai kebutuhan peneliti.

Mengambil langkah utama Borg dan Gall, prosedur penelitian pengembangan media pembelajaran autoplay ini dibagi menjadi 6 langkah, yaitu pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal (desain produk), uji lapangan dan revisi produk, revisi produk akhir, dan desiminasi dan implementasi, prosedur pengembangan bahan ajar meliputi:

## 1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pengumpulan informasi dilakukan untuk menentukan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan berlangsung. Hal-hal yang diperhatikan dalam menentukan kebutuhan pembelajaran, antara lain kesesuaian kebutuhan pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku, dan tahap perkembangan siswa. Langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah studi pustaka dan studi lapangan.

- a. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan teori-teori yang berkaitan dengan media pembelajaran dan motivasi siswa. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai media pembelajaran dan mengembangkannya. Berdasarkan studi pustaka akan diketahui karakteristik media pembelajaran berupa media pembelajaran autoplay yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Studi lapangan, pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi.
  - 1) Peneliti mengkaji media ajar yang sudah ada di sekolah. Berdasarkan langkah ini diperoleh informasi bahwa media ajar yang telah digunakan di sekolah pembahasannya kurang konkret dan dekat dengan siswa sehingga siswa kurang bisa memahami materi yang ada.
  - 2) Peneliti mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat ini. Berdasarkan kurikulum tersebut dilihat kompetensi yang akan

dicapai. Pembelajaran pada kelas IV ini mengacu pada Kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.

- 3) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa, baik sebagai kelompok atau sebagai individu.
- 4) Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media pembelajaran autoplay demi meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Perencanaan**

Pada tahap ini peneliti mengkaji bahan yang akan disusun dalam media pembelajaran autoplay tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan motivasi belajar siswa IV. Langkah yang dilakukan meliputi: menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar, menganalisis materi pembelajaran, mengembangkan indikator berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

### **a. Menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar khusus IPS kelas IV Tema 1 Pembelajaran 1 (Keberagaman Budaya Bangsaku). Identifikasi ini bertujuan untuk mengetahui kompetensi apa saja yang terdapat dalam mata pelajaran tersebut sehingga bisa melakukan pengembangan indikator yang dibutuhkan demi meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari IPS.

b. Menganalisis Materi Pembelajaran

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengidentifikasi materi pembelajaran IPS kelas IV yang ada di dalam tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman budaya bangsaku.

c. Mengembangkan Indikator Berdasarkan KI dan KD

Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan indikator berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran.

### 3. Pengembangan Format Produk Awal

Tahap ini peneliti mengembangkan produk awal dengan melakukan penyusunan media pembelajaran autoplay tema keberagaman budaya bangsaku. Kegiatan pada tahap ini yaitu pemetaan kompetensi dasar dan indikator ke dalam pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kearifan lokal Malang dan mengembangkan penilaian sesuai standar penilaian Kurikulum 2013.

a. Pemetaan kompetensi dasar dan indikator ke dalam sub tema

Tema 1 pembelajaran 1 Keberagaman Budaya Bangsaku pada mata pelajaran IPS.

b. Mengembangkan media pembelajaran autoplay tema keberagaman budaya bangsaku

Pada tahap ini peneliti membuat dan mengembangkan media pembelajaran autoplay dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari IPS. Mengembangkan media

pembelajaran ini dilakukan berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan sesuai kurikulum. Diantara kriteria yang digunakan untuk menilai materi pembelajaran adalah (a) kesesuaian materi pembelajaran dengan KI dan KD, (b) terdapat tombol-tombol yang menarik bagi siswa, (c) terdapat dalil-dalil dalam Al-Quran yang relevan dengan materi yang disajikan, (d) tersedianya informasi gambar dan video yang relevan dengan isi materi, (e) terdapat kuis yang dapat mengukur seberapa dalam pemahaman siswa (f) tersedianya profil pembuat (g) tersedianya beberapa menu di halaman kedua (h) tersedianya cover (i) dan terdapat KD-Indikator IPS keberagaman budaya bangsa.

c. Mengembangkan penilaian sesuai standar Kurikulum 2013

Instrumen penilaian dikembangkan berdasarkan langkah-langkah sebelumnya. Penyusunan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Instrumen penilaian disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah dirumuskan, selanjutnya adalah mengembangkan motivasi belajar siswa. Hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan instrumen penilaian adalah instrumen harus dapat mengukur performa siswa. Tes acuan patokan disusun secara langsung untuk mengukur tingkah laku yang digambarkan dalam tujuan.

#### 4. Uji Coba Lapangan Awal oleh Validator

Pada tahap ini produk hasil pengembangan format produk awal divalidasi, meliputi (1) Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media; (2) Analisis I; (3) Revisi tahap I; (4) Tahap validasi dilakukan oleh guru kelas IV; (5) Analisis II; (6) Revisi tahap II; dan (7) Uji coba produk pada siswa.

Uji ahli produk dilakukan sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji produk dimaksud agar bahan ajar tematik yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, validasi produk yang dibuat akan divalidasi oleh para ahli.

Para ahli yaitu ahli desain media tentang tata letak gambar, desain, gambar, dan kesesuaian bagron atau tema dengan isi materi dan karakteristik siswa atau tidak, sedangkan ahli materi yaitu memvalidasi muatan materi yang terdapat dalam media sudah sesuai atau tidak dengan kurikulum yang digunakan dan pengembangan kd indikator yang sudah ada. Kemudian selanjutny media pembelajaran autoplay di validasi oleh guru kelas IV selaku ahli pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian antara media pembelajaran dan proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat oleh guru. Setelah dilakukan penilaian kemudian memperbaiki revisi sesuai masukan dan saran para ahli. Kemudian setelah direvisi dan dinyatakan layak untuk digunakan, dilakukan uji lapangan kepada siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang yang terdiri dari 22 siswa.

Penilaian, saran dan masukan pada uji lapangan ini diperoleh dari respon siswa maupun guru melalui instrumen angket yang telah disusun. Meskipun uji lapangan ini dilakukan pada satu sekolah, namun media pembelajaran autoplay ini dapat dipakai atau diuji cobakan ke sekolah lain yang juga menggunakan kurikulum 2013.

### **5. Revisi Produk Akhir**

Pada tahap ini peneliti melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran dan masukan dalam uji pelaksanaan lapangan. Berdasarkan hasil penelitian dan masukan dari uji lapangan maka perlu dilakukan perbaikan sekali lagi. Perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti dari masukan-masukan, penilaian, serta saran baik dari ahli maupun pengguna, maka akan diperoleh produk akhir berupa bahan ajar tematik berbasis Islam dan kearifan lokal Malang yang memiliki kelayakan dari aspek angket guru dan siswa dan keefektifan selama menggunakan produk tersebut.

## **D. Uji Coba**

### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Dalam penelitian ini terdapat 4 kelas homogen yang setiap kelasnya ada sekitar 20 siswa. Disini peneliti mengambil hanya 2 kelas yaitu kelas IV C dan kelas IV D. kelas IV C dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D dijadikan kelas control. Pengujian dilakukan dengan pretest dan posttest. Produk berupa media

pembelajaran ini diuji tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifannya. Tingkat validitas, kemenarikan dan keefektifan bahan ajar diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

- a. Validasi oleh ahli desain media Pembelajaran
- b. Validasi oleh ahli pembelajaran
- c. Validasi oleh ahli isi atau materi (IPS)
- d. Uji lapangan

## **2. Subjek Penelitian**

Subyek penelitiandalam media pembelajaranautoplay ini adalah ahli isi atau materi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran. Sedangkan sasaran subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas IV SD Plus Al-KutsarBlimbing Malang.

Subyek uji kelayakan atau validator pada penelitian ini ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut

- a. Ahli isi atau materi bidang ilmu pengetahuan sosial

Dosen yang merupakan ahli dibidang pembelajaran IPS, yaitu dosen di perguruan tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan minimal S-2, Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- (1) Mendatangi ahli isi bidang pembelajaran tematik
- (2) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dikembangkan
- (3) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan

(4) Melalui instrumen angket diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas bahan ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi yang nantinya digunakan untuk perbaikan bahan ajar tematik berbasis Islam dan kearifan lokal Malang.

b. Ahli desain media

Ahli desain produk (grafika) ditetapkan sebagai validitas desain media pembelajaran autoplay ini adalah pendidikan minimal D3 bidang grafika atau ahli desain, berpengalaman mengajar minimal lima tahun berturut-turut bidang grafika, bersedia mengikuti seluruh proses penilaian<sup>32</sup>.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran autoplay adalah guru kelas atau guru bidang studi dengan pendidikan minimal S1 Pendidikan. Pemilihan ahli pembelajaran ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan telah memiliki banyak pengalaman mengajar. Ahli pembelajaran yang dipilih yaitu guru kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang.

### 3. Jenis Data

Data merupakan keterangan-keterangan tentang suatu hal, dapat berupa sesuatu yang diketahui atau yang di anggap atau anggapan atau

---

<sup>32</sup>Puji Muljono, *Buletin BSNP Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah* (Jakarta: BSNP-Indonesia, 2007)

suatu fakta yang digambarkan lewat angka, symbol, kode, dll.<sup>33</sup> Jenis data dalam pengembangan produk ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Pada tahap validasi ahli, data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap bahan ajar. Sedangkan pada uji coba lapangan, data kualitatif berasal dari jawaban siswa pada saat mengisi buku aktivitas siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan instrumen data berupa angka yang dihasilkan dari produk bahan ajar tersebut.

#### 4. Instrument Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan dalam pengembangan produk ini adalah observasi, wawancara, angket atau kuisioner, dan tes.

a. Observasi

Observasi merupakan cara penghimpunan bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.<sup>34</sup> Observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui keefektifan dari produk yang dikembangkan.

b. Angket dan Kuisioner

---

<sup>33</sup>Iqbal Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006)hlm. 19

<sup>34</sup>Ana, Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hlm. 76

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.<sup>35</sup> Angket dalam penelitian dan pengembangan produk ini diberikan kepada validator untuk menili produk pengembangan, dalam penelitian ini ada 2 macam angket. Pertama angket untuk vlidator dan yang kedua angket untuk siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan

c. Tes Pencapaian Pemahaman (Pre-test dan Post -test)

Sedangkan tes perolehan hasil pemahaman yang digunakan untuk mengetahui hasil motivasisiswa meningkat, dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaranautoplay.

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis uji T. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data.

a. Analisis deskriptif

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari angket merupakan data kualitatif yang

---

<sup>35</sup>Suharsimi, Arikumto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 128

dikuantitatifkan menggunakan skala likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan presentasi skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket dan lembar observasi.

Untuk menentukan presentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut<sup>36</sup>:

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

Keterangan:

P : prosentase kelayakan

$\sum X$  : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum Xi$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100% : bilangan konstan

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria berikut

**Tabel 3.2**  
**Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase Rata-rata**

Skala Nilai (Skor)	Presentasi (%)	Tingkat Kevalidan
4	80 – 100	Valid/ tidakrevisi
3	60 – 79	Cukup valid / tidakrevisi
2	40 – 59	Kurang valid / revisisebagian
1	0 – 39	Tidak valid/ revisi

Berdasarkan kriteria di atas, bahan ajar dinyatakan layak jika memenuhi kriteria skor 69 dari seluruh unsur yang terdapat dalam

<sup>36</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 313.

angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa. Dalam penelitian ini, bahan ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid/layak. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid/layak.

b. Analisis Uji

Pada uji coba lapangan data dihimpun dengan menggunakan angket dan tes ketercapaian pemahaman (*pre-test* dan *post-test*). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* dalam rangka untuk mengetahui tingkat pemahaman kelompok sasaran uji coba yaitu kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran autoplay. Untuk mengolah data ketercapaian pemahaman siswa dari tes yang diberikan kepada siswa dibantu dengan program SPSS untuk menghitung varians dalam mengetahui homogen tidaknya antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah analisis data yang digunakan pada penelitian ini :

1) Pretest-post Test

a) Mean

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata. Dari kelompok tersebut. Rata-rata ini di dapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu. Hal ini dapat dirumuskan sebagai berikut :<sup>37</sup>

$$Me = \frac{\sum xi}{n}$$

<sup>37</sup>Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung :alfabeta, 2010 ), hlm. 49

Keterangan :

$\Sigma$  = Epsilon( bacajumlah )

$X_i$  = Nilai x ke I sampai ke n

$N$  = Jumlah individu

$Me$  = Rata-rata

b) Varian

Salah satu teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan homogenitas kelompok adalah dengan varians. Varians merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Akar varians disebut standar deviasi atau simpangan baku.<sup>38</sup>

$$s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n - 1)}$$

Keterangan :

$s^2$  = Varians sampel

$s$  = Simpangan baku sampel

$n$  = Jumlah sampel

c) T-test

Rumusan t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi dapat di rumuskan sebagai berikut:

---

<sup>38</sup>*Ibid.* 56

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$x_1$	=	Rata-rata sampel 1
$x_2$	=	Rata-rata sampel 2
$s_1$	=	Simpangan baku sampel 1
$s_2$	=	Simpangan baku sampel 2
$s_1^2$	=	Varians sampel 1
$s_2^2$	=	Varians sampel 2
$r$	=	Korelasi antara 2 sampel
$H_0$	=	Tidak terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah
$H_a$	=	Terdapat perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah. <sup>39</sup>

<sup>39</sup>Sugiyono, *Statistik untuk Pendidikan*, (Bandung : alfabeta, 2010 ), hlm .11

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

Bab IV, membahas mengenai hasil penelitian, data yang akan dipaparkan ada 4 hal pokok yaitu: a) penyajian data uji coba, b) revisi produk, c) analisis data, dan d) media pembelajaran autoplay. Data yang disajikan berupa masukan dari para ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Berikut adalah paparan dari data yang dihasilkan:

#### A. Penyajian data uji coba

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

Data validasi terhadap media pembelajaran autoplay, diperoleh dari 3 validator yang terdiri dari validator ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif, data kuantitatif berasal dari angket penilaian berdasarkan skala liert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau sara dari validator. Untuk angket validator ahli dan siswa terdapat pada tabel berikut:

**Tabel 4.1**  
**Penskoran angket validasi ahli desain media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa**

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Berikut adalah penyajian data penilaian angket validasi ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.

### 1. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

#### a. Profil ahli desain media

Media pembelajaran autoplay, dari segi desain media di validasi oleh bapak **Yuniar Setyo Marendy, Ss**, selaku dosen media fakultas Tarbiyah. Beliau merupakan dosen kepercayaan fakultas dalam menangani desain media yang berhubungan dengan computer.

#### b. Hasil validasi ahli desain media

Hasil data validasi ahli desain media dapat di dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.2**  
**Hasil validasi ahli desain media pembelajaran autoplay berdasarkan data kuantitatif**

No	Butir Pertanyaan	Nilai
1	Tampilan media autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa	3
2	Pada autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa SD/MI kelas IV	3
3	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3
5	Gambar pada autoplay sesuai dengan materi	4
6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik	2
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media pembelajaran memperjelas materi	3
8	Video dalam media pembelajaran sesuai dengan konten materi	3

9	Warna pada media konsisten	3
10	Instrument evaluasi (Quis) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>
<b>Nilai Maksimal</b>		<b>40</b>

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli desain media terhadap media pembelajaran autoplay, adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil validasi ahli desain media pembelajaran autoplay**  
**berdasarkan data kualitatif**

No	Komponen	Komentar
1.	Bagian petunjuk penggunaan	Sebaiknya tidak di kasih perubahan warna pada tulisan petunjuknya. Dan pada tombolnya tidak ada bunyinya.
2.	Tombol	Tombol nexs backnya di letakkan di tengah atau di sebelah kanan
3.	Letak tulisan	Diratakan semua
4.	Tombol	Tombol play dan pouse musik di letakkan mulai halaman atau page cover

## 2. Validasi Ahli Materi

### a. Profil ahli materi

Validasi ahli materi pada media pembelajaran autoplay ini divalidasi oleh bapak **M. Irfan Islamy, M.Pd** selaku dosen ilmu

pengetahuan sosial. Beliau merupakan salah satu dosen PGMI yang memang bidangnya adalah ilmu pengetahuan sosial.

b. Hasil validasi ahli materi

Hasil data validasi ahli materi pada media pembelajaran autoplay dapat di lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.4**  
**Hasil validasi ahli materi media pembelajaran autoplay berdasarkan data kuantitatif**

No	Butir Pernyataan	Nilai
1	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan kurikulum	4
2	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan SK dan KD	4
3	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan indikator	4
4	Materi pada media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	4
5	Kualitas soal pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa	3
6	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD/MI	3
7	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	3
8	Bagaimana materi pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa ?	3
	<b>Jumlah</b>	28
	<b>Nilai Maksimal</b>	32

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi terhadap media pembelajaran autoplay, adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Hasil validasi ahli materi media pembelajaran autoplay**  
**berdasarkan data kualitatif**

No	Komponen	Komentar
1.	Bagian materi	Ditambahkan ayat yang berhubungan dengan materi kebergaman suku bangsa dan budaya

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran

#### a. Profil ahli pembelajaran

Validasi materi pada media pembelajaran autoplay di guru kelas SD Plus Al-Kautsar Malang, ibu **Dwi Mei Sinta, S.Pd.** Yang mana beliau sudah lama mengajar di SD Plus Al-Kautsar Malang lebih dari 7 tahun. Pengalaman mengajar beliau sudah sangat banyak dalam hal pembelajaran.

#### b. Hasil validasi ahli pembelajaran

Hasil data validasi ahli pembelajaran pada media pembelajaran autoplay dapat di dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil validasi ahli pembelajaran media pembelajaran autoplay**  
**berdasarkan data kuantitatif**

No	Butir Pertanyaan	Nilai
1	Bagaimana kesesuaian SK/KD pada media pembelajaran ?	4
2	Bagaimana kesesuaian indikator dengan media pembelajaran ?	4
3	bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	4
4	Bagaimana kejelasan paparan materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	3
5	Bagaimana kegiatan pembelajaran pada	3

	autoplay sesuai dengan lingkungan siswa ?	
6	Bagaimana ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan mudah dibaca ?	4
7	Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan ?	3
8	Bagaimana kesesuaian penjelasan petunjuk penggunaan dengan teknik penggunaan media pembelajaran ?	3
9	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran ?	4
10	Apakah latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi ?	4
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>
<b>Nilai Maksimal</b>		<b>40</b>

Adapun data kualitatif yang didapatkan berdasarkan komentar dan saran dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran autoplay, adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil validasi ahli pembelajaran media pembelajaran autoplay berdasarkan data kualitatif**

No	Komponen	Komentar
1.	Saran	Cukup sesuai pemanfaatan media pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV

#### 4. Angket Siswa

##### a. Profil siswa

Berikut adalah nama-nama siswa sebagai responden pada penelitian ini:

**Tabel 4.8**  
**Profil siswa kelas IV C SD Plus Al-Kautsar sebagai responden**

<b>Responden</b>	<b>Nama</b>	<b>KODE</b>
1	Sajwa Qutrattunnada	X1
2	Zahir	X2
3	Hasna Arginta	X3
4	Selly Noeriza Aurelia	X4
5	M. Gerald Jasson	X5
6	Khalif Hilal	X6
7	Amartyaco Althaf	X7
8	Navira F.I	X8
9	Dania A.C	X9
10	Sabrina Zahra	X10
11	Damar Jalua	X11
12	Diandra Kayla	X12
13	Argya Satwika	X13
14	Ananda Argalt Satria	X14
15	M. Jafar Sodiq	X15
16	Haidar	X16
17	Alvin Firmansyah	X17
18	Tsania Ardintya	X18
19	Akhsin A'malana	X19
20	Muhammad Ubaidah	X20

b. Hasil uji coba

Data validasi dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran autoplay kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang sebagai berikut:

**Tabel 4.9**  
**Data hasil uji coba kelas IV C SD Plus Al-Kautsar Malang**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
		<b>X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, 10, 11, X12, X13, X14, X15, X16, X17, X18, X19, X20</b>
1.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> membuat saya ingin terus belajar IPS materi	3,3,3,3,3,3,3,2,3,4,3,3,3,2,3,3,3,2,

	keberagaman suku bangsa dan budaya	4,2
2.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> , saya ingin mempelajari IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya yang belum diberikan guru di sekolah	3,3,4,3,3,2,3,2,3, 3,3,2,4,4,2,3,2,3, 3,3
3.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> , saya merasa tertantang untuk mengerjakan soal sulit yang berhubungan dengan IPS	2,1,2,3,3,3,4,4,3, 3,4,2,3,3,3,4,2,4, 4,3
4.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> , saya ingin mempelajari materi keberagaman suku bangsa dan budaya yang lebih mendalam	3,3,3,2,3,2,2,3,2, 2,2,2,2,2,3,3,3,3, 2,3
5.	Dengan media <i>autoplay</i> , saya ingin mengerjakan latihan-latihan soal tentang keberagaman budaya di Inonesia	3,4,3,3,4,3,3,3,2, 3,3,2,2,3,3,2,3,2, 2,3
6.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> , saya merasa rugi jika tidak belajar IPS tentang materi keberagaman suku bangsa dan budaya	2,2,3,3,4,4,2,4,1, 2,4,2,3,2,2,3,1,2, 2,4
7.	Saya yakin dengan adanya media <i>autoplay</i> , saya dapat menguasai pelajaran IPS meskipun pelajaran IPS diangaap membosankan	3,3,4,4,3,3,3,3,2, 3,3,3,2,4,3,3,3,3, 3,2
8.	Dengan adanya media <i>autoplay</i> ,saya semakin rajin belajar karena ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	4,2,3,3,3,3,1,1,2, 3,3,3,4,3,2,3,2,4, 3,2
9.	Saya yakin dengan adanya media <i>autoplay</i> ,saya mudah memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya sehingga IPS sangat bermanfaat untuk masa depan saya	2,3,1,3,2,1,1,3,3, 3,2,4,3,2,3,2,3,2, 2,3
10.	Saya senang karena nilai saya meningkat setelah belajar menggunakan media <i>autoplay</i>	3,4,3,1,2,3,2,2,2, 3,3,3,2,3,2,2,2,3, 1,2
11.	Saya menjadi lebih bersemangat dalam belajar IPS saat guru memberikan pujian atas usaha saya mempelajari keberagaman suku bangsa dan budaya menggunakan media <i>autoplay</i>	3,4,3,2,2,3,2,2,4, 2,3,3,1,2,2,3,3,2, 3,2
12.	Saya tidak merasa bosan jika dalam pembelajaran keberagaman suku bangsa dan	1,3,2,2,1,1,3,2,4, 1,3,2,3,3,3,1,1,2,

	budaya menggunakan media <i>autoplay</i>	2,3
13.	Dengan adanya media dan bimbingan guru dalam menyelesaikan latihan soal, membuat saya lebih semangat dalam mengerjakan latihan soal menggunakan media <i>autoplay</i>	3,2,2,3,4,3,4,3,2, 3,2,3,3,2,3,3,4,3, 2,2
14.	Saya lebih mudah memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya saat guru menjelaskannya menggunakan media <i>autoplay</i> .	2,3,2,3,3,2,3,3,3, 3,3,2,3,3,2,2,2,3, 3,3
15.	Saya lebih mudah memahami materi keberagaman suku bangsa dan budaya saat guru menjelaskan materi tersebut diselingi dengan permainan menggunakan media <i>autoplay</i>	3,3,3,4,3,2,3,4,2, 2,3,3,2,3,3,2,2,2, 2,3

### 5. Hasil Pretest dan Posttest

Berikut adalah hasil dari uji coba lapangan pretest dan posttest siswa kelas IV C SD Plus-Kautsar Malang pada kelas eksperimen:

**Tabel 4.10**  
**Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen siswa kelas IV C SD Plus Al-Kautsar Malang**

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Sajwa Qutrattunnada	75	100
2	Zahir	70	90
3	Hasna Arginta	60	90
4	Selly Noeriza Aurelia	80	100
5	M. Gerald Jasson	65	90
6	Khalif Hilal	60	95
7	Amartyaco Althaf	60	85
8	Navira F.I	60	95
9	Dania A.C	70	95
10	Sabrina Zahra	60	100
11	Damar Jalua	55	90
12	Diandra Kayla	80	100
13	Argya Satwika	55	95
14	Ananda Argalt Satria	70	100
15	M. Jfar Sodiq	70	100
16	Haidar	60	90
17	Alvin Firmansyah	60	100

18	Tsania Ardintya	60	100
19	Akhsin A'malana	60	90
20	Muhammad Ubaidah	60	95
<b>Rata-rata</b>		<b>64,5</b>	<b>95</b>

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan de kelas IV D (Kelas control) diperoleh data nilai hasil pretest dan posttest yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Hasil pretest dan posttest kelas kontrol siswa kelas IV D SD Plus**  
**Al-Kautsar Malang**

NO	NAMA	Pretest	Posttest
1	Aqila Syava Eka Andhidi	60	90
2	Fajar Akmal Fadila	65	90
3	Yudha Nur Fauzan	60	90
4	Nathaniela Selena Dahayu	65	85
5	Akmal Zuhdi	60	85
6	Vallent Racel Geraldly	60	80
7	Raihan Nafi'	65	75
8	Gandhis Jihan Ara	55	95
9	Heizel Rey Arisandi	65	95
10	Dhiya Alfiyyahh Wardah	65	75
11	Ken Syir Ali	60	80
12	Abiyoga Permana Chandra	55	80
13	Chandra Alan Pratama	55	95
14	Sean Raina Hayu Nanaya	55	70
15	Salwa Husaina	55	75
16	Kayana Aneira	60	80
17	Keyzar Herlian Putra	60	100
18	Syams Al-Mu'izzul Fatahillah	70	95
19	Sultan Muhammad Adji	65	85
20	Early Eka Yora	60	80
21	Naila Nuriska Bahri	70	85
22	Muhammad Hafidz Rabbani	60	85
<b>Rata-rata</b>		<b>61</b>	<b>85</b>

Perbandingan antara kelas C (Eksperimen) dan kelas D (control) bahwasannya siswa mengalami hasil belajar yang meningkat. Karena hasil posttest dari kelas eksperimen menunjukkan lebih tinggi rata-ratanya dibandingkan dengan kontrol. Sehingga media pembelajaran autoplay ini sangat membantu motivasi siswa dengan pembuktian hasil belajarnya meningkat ketika menggunakan media pembelajaran autoplay.

## B. Analisis Data

### 1. Uji Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada dosen ahli desain multimedia (desain grafis) fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN MALIKI Malang berupa media pembelajaran autoplay. Paparan deskriptif hasil validasi dosen ahli media dan desain grafis diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.12**  
**Analisis data uji ahli desain media pembelajaran autoplay**

<b>N O</b>	<b>Butir pernyataan</b>	<b>X</b>	<b>X<sub>i</sub></b>	<b>P</b>	<b>Tingkat kevalidan</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Tampilan media autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
2.	Pada autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
3.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi

5.	Gambar pada autoplay sesuai dengan materi	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
6.	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik	2	4	50%	Kurang Valid	Revisi sebagian
7.	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media pembelajaran memperjelas materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
8.	Video dalam media pembelajaran sesuai dengan konten materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
9.	Warna pada media konsisten	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
10.	Instrument evaluasi (Quis) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>40</b>	<b>75%</b>	<b>Cukup Valid</b>	<b>Tidak revisi</b>

**Keterangan :**

X = Jumlah jawaban penilaian

X<sub>i</sub> = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 75\%$$

Tabel 4.12, menunjukkan hasil penilaian dosen ahli media dan desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran autoplay. Menyatakan valid, pada poin 5 saja. Sedangkan menyatakan cukup valid pada poin

1,2,3,4,7,8,9, dan 10. Sedangkan menyatakan kurang valid hanya pada poin 6 saja. Melihat masih adanya kekurangan pada item 6 dinyatakan kurang valid yaitu pada komponen tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik, maka 1 komponen tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli materi media pembelajaran untuk kembali diuji validitasnya. Adapun hasil validitas ahli meia embelajaran setelah revisi dipaparkan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.13**  
**Analisis data revisi uji ahli desain media pembelajaran autoplay**

NO	Butir pernyataan	X	X <sub>i</sub>	P	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Tampilan media autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
2.	Pada autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
3.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
5.	Gambar pada autoplay sesuai dengan materi	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
6.	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
7.	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media pembelajaran memperjelas materi	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
8.	Video dalam media embelajaran sesuai dengan konten materi	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
9.	Warna pada media konsisten	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak

						revisi
10.	Instrument evaluasi (Quis) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>40</b>	<b>80%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak revisi</b>

**Keterangan :**

X = Jumlah jawaban penilaian

X<sub>i</sub> = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 80\%$$

Tabel 4.13 adalah tabel revisi uji ahli desain media pembelajaran.

Yang mana pada poin 6 sudah menunjukkan perubahan nilai menjadi cukup valid. Tidak hanya pada aspek itu saja pada poin 7 dan 8 meningkat menjadi valid dari yang cukup valid. Hasil prosentase menunjukkan bahwa desain media pembelajaran autoplay valid dan tidak revisi.

## 2. Uji Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada dosen bidang ilmu pengetahuan sosial fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN MALIKI Malang berupa media pembelajaran autoplay. Paparan deskriptif hasil validasi dosen ilmu pengetahuan sosial yang diajukan melalui metode kuisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini

**Tabel 4.14**  
**Analisis data uji ahli materi media pembelajaran autoplay**

No	Butir Pernyataan	X	X <sub>i</sub>	P	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan kurikulum	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan SK dan KD	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
4	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
5	Kualitas soal pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
6	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD/MI	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
7	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
8	Bagaimana materi pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa ?	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>32</b>	<b>90%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak revisi</b>

Keterangan :

X = Jumlah jawaban penilaian

X<sub>i</sub> = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{36}{32} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 88\%$$

Tabel 4.13, menunjukkan hasil penilaian dosen ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran autoplay. Menyatakan valid, pada poin 1,2,3 dan 4. Sedangkan menyatakan cukup valid pada poin 5, 6, 7, dan 8. Sehingga pada pengembangan produk media pembelajaran pada aspek materi tidak perlu revisi.

### 3. Uji Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Plus Al-Kautsar adalah berupa media pembelajaran autoplay. Paparan deskriptif hasil validasi guru bidang studi IPS sekaligus tematik kelas IV materi keragaman suku bangsa dan budaya menggunakan autoplay yang diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.15**  
**Analisis data uji ahli pembelajaran media pembelajaran autoplay**

No	Butir Pertanyaan	X	X <sub>i</sub>	P	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Bagaimana kesesuaian SK/KD pada media pembelajaran ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
2	Bagaimana kesesuaian indikator dengan media pembelajaran ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
3	bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
4	Bagaimana kejelasan paparan	3	4	75%	Cukup	Tidak

	materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?				valid	revisi
5	Bagaimana kegiatan pembelajaran pada autoplay sesuai dengan lingkungan siswa ?	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
6	Bagaimana ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan mudah dibaca ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
7	Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan ?	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
8	Bagaimana kesesuaian penjelasan petunjuk penggunaan dengan teknik penggunaan media pembelajaran ?	3	4	75%	Cukup valid	Tidak revisi
9	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
10	Apakah latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi ?	4	4	100%	Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>40</b>	<b>90%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak revisi</b>

**Keterangan :**

X = Jumlah jawaban penilaian

X<sub>i</sub> = Jumlah jawaban tertinggi

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = 90 \%$$

Tabel 4.13, menunjukkan hasil penilaian guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Plus Al-Kautsar terhadap produk

pengembangan media pembelajaran autoplay. Menyatakan valid, pada poin 1,2,3,6,9, dan 10. Sedangkan menyatakan cukup valid pada poin 4,5,7,dan

#### 4. Uji Lapangan

Berikut adalah penyajian analisis data pembelajaran autoplay terhadap siswa

**Tabel 4.16**  
**Analisis data siswa Kelas IV C SD Plus Al-Kautsar Malang**

NO	Kode	Butir pernyataan															Jumlah	Total maksimum
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	X1	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	42	60
2.	X2	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	53	60
3.	X3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	52	60
4.	X4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58	60
5.	X5	3	3	1	4	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	44	60
6.	X6	3	3	1	3	3	3	1	2	3	4	4	4	2	3	3	42	60
7.	X7	3	3	4	2	3	3	1	2	4	4	4	3	1	3	3	43	60
8.	X8	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	4	4	48	60
9.	X9	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	52	60
10.	X10	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	2	47	60
11.	X11	4	3	2	3	3	2	3	4	3	4	4	3	1	3	4	46	60
12.	X12	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	57	60

13.	X13	3	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4	4	1	4	3	49	60
14.	X14	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58	60
15.	X15	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	55	60
16.	X16	4	4	4	3	4	1	4	3	4	4	4	1	4	4	4	52	60
17.	X17	2	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	52	60
18.	X18	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	52	60
19.	X19	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	51	60
20.	X20	3	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	3	4	4	52	60
<b>Jumlah</b>																	1005	1200

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{1005}{1200} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 83,75\%$$

Rata-rata respon siswa menunjukkan tidak jauh berbeda dengan hasil amsimum pada tabel di atas. Sedangkan prosentase yang dihasilkan adalah 83,78 % yang menunjukkan media pembelajaran autoplay layak atau valid untuk diterapkan di kalangan SD/MI. Sehingga pada produk media pembelajaran autoplay ini juga tidak perlu adanya revisi.

## 5. Hasil Pretest dan Posttest

Maka berdasarkan hasil uji validasi ahli desain media, ahli materi dan ahli pembelajaran dapat dianalisis bahwa media pembelajaran autoplay layak dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang. Analisis data dapat dihitung dengan beberapa uji sebagai berikut:

### a. Rata-rata hitung (*mean*)

Dalam mean ini data yang diolah yaitu adalah data hasil pretest dan posttes dari kelompok kelas kontrol dan kelompok eksperimen. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus mean : } Me = \frac{\sum xi}{n}$$

**Tabel 4.17**  
**Hasil nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kontrol**

Kelompok	Hasil rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	64,5	95
Kontrol	61	85

### b. Varians

Dalam varians ini data yang diolah yaitu adalah data hasil pretest dan posttes dari kelompok kelas kontrol dan kelompok eksperimen. Kemudian data tersebut dikelola melalui aplikasi SPSS. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus varians : } s^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}$$

**Tabel 4.18**  
**Hasil varians kelompok eksperimen dan kontrol**

Kelompok	Hasil rata-rata	
	Pretest	Posttest
Eksperimen	57, 632	23, 684
Kontrol	21, 266	64, 286

c. Homogenitas

Dalam homogenitas ini data yang diolah adalah dari perhitungan varians. Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rumus Homogenitas} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

$$\text{Homogenitas pretest} = \frac{57,632}{21,266}$$

$$\text{Homogenitas pretest} = 2,710$$

$$F_{\text{hitung}} = 2,83$$

$$\text{Homogenitas posttest} = \frac{64,286}{23,684}$$

$$\text{Homogenitas posttest} = 2,714$$

$$F_{\text{tabel}} = 2,94$$

**Tabel 4.19**  
**Hasil uji homogenitas kelompok eksperimen dan kontrol**

Homogenitas	F hitung	F tabel	Keterangan
Pretest	2,710	2,83	Homogen
Posttest	2,714	2,94	Homogen

d. Uji T

Dalam menghitung Uji T ini data yang diolah adalah data hasil dari perhitungan posttest kelas kontrol dan posttest varians kelas kontrol.

Rumus dan perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$t = \frac{95 - 85}{\sqrt{\frac{(20 - 1)23,684 + (22 - 1)64,286}{20 + 22 - 2} \left( \frac{1}{20} + \frac{1}{22} \right)}}$$

$$t = \frac{95 - 85}{\sqrt{\frac{-2(22 - 1) + (64,286)(22 + 20)}{20 + 22 - 2} \left( \frac{42}{440} \right)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{-47,368 + 1.350,006}{40} \left( \frac{42}{440} \right)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{1302,638}{40} \times \left( \frac{42}{440} \right)}}$$

$$t = \frac{10}{\sqrt{\frac{54.710,796}{17600} = \frac{10}{\sqrt{3,12}} = 1,77}}$$

$$t_{hitung} = 5,649$$

$$t_{tabel} = 2,021$$

Berdasarkan data pada tabel 4.17 yakni hasil rata-rata pretest dan posttest terhadap siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen adalah 64,5 dan hasil dari posttest mencapai 95. Tidak hanya dilihat dari itu saja, akan tetapi data dianalisis dengan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa kemampuan kelompok kelas kontrol dan eksperimen mempunyai rata-rata nilai yang sama yaitu pada pretest memperoleh  $F_{hitung}$  2,710 dan  $F_{hitung}$  2,83. Dan pada posttestnya mencapai  $F_{hitung}$  2,714 dan  $F_{tabel}$  mencapai 2,94. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut homogen. Diperkuat lagi dengan t-test atau uji-t yang menunjukkan  $t_{hitung} = 5,649$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,021$ . Kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$

diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay.

Media autoplay ini dikembangkan dengan menggabungkan antara buku pemerintah dengan buku yang di pakai oleh siswa di sekeolah sehingga menjadi satu kesatuan materi yang utuh. Dilain itu media autoplay ini dikembangkan atas dasar bahwa pada tema keberagaman budaya bangsa di SD Plus Al-Kautsar ini guru kesulitan menyampaikan materinya yang sangat banyak poinnya. Sehingga peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran autoplay yang juga didukung dengan adanya lab atau sarana prasarana yang sudah tersedia untuk dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Tentunya dilain itu media autoplay ini juga di kembangkan dan dibuat untuk digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi khususnya pada tema keberagaman ini,

### **C. Revisi Produk**

#### **1. Revisi Produk oleh Ahli Desain Media Pembelajaran**

Ahli media pembelajaran autoplay pada penelitian ini adalah bapak Yuniar Setyo Marendi S.S. Yang mana beliau memberikan komentar dan saran yang mendukung atas pengembangan media pembelajaran autoplay ini. Pada ahli desain ini, beliau memberikan saran sebagai berikut:

- a. Pada petunjuk penggunaan media pembelajaran autoplay sebaiknya tidak ada perubahan warna pada tulisan

- b. Tombol yang ada di halaman petunjuk penggunaan di hilangkan notifikasinya
- c. Tombol play musik di letakkan mulai dari halaman pertama atau cover
- d. Tombol nexs back yang ada di halaman materi di letakkan di samping kiri atau di tengah

Dengan adanya saran-saran dan komentar dari beliau, maka media pembelajaran autoplay ini direvisi kembali oleh peneliti sehingga hasil yang diperoleh benar-benar valid dan dapat dilanjutkan untuk uji materi. Berikut adalah gambar tabel media pembelajaran sebelum dan sesudah direvisi.

**Tabel 4.20**  
**Gambar Hasil pembelajaran autoplay sebelum dan sesudah revisi**

No	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.		
2.		
3.		



## 2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi pada media pembelajaran autoplay di uji validasikan kepada Bapak Irfan Islamy, M.Pd. beliau adalah dosen murni lulusan ilmu pengetahuan sosial. Beliau banyak memberikan wawasan dan juga masukan pada konten materi media pembelajaran autoplay.pada uji validasi materi ini tidak banyak yang perlu direvisi. Beliau hanya mementingkan bahwa indikator-indikator yang ada di bahan aja dapat diterjemahkan melalui media autoplay tersebut. Mulai dari KI,KD,Tujuan, dan indikator pencapaiannya terangkum dalam media autoplay tersebut. Karena memang isi materi pada media autoplay sudah sesuai dengan bahan ajar yang digunakan oleh siswa, maka dari itu beliau tidak banyak memberikan saran untuk membuat RPP yang sesuai dengan penerapan media pembelajaran autoplay. Sehingga pada media autoplay ini tidak ada revisi dan dapat dikatakan valid.

## 3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Menurut ahli pembelajaran, media pembelajaran autoplay ini sangatlah mendukung jalannya pembelajaran. Karena memang pada pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah menggunakan media

pembelajaran sejenis autoplay ini. Sehingga ketika siswa diberikan media pembelajaran autoplay ini merasa menemukan gaya belajar baru, asik, dan menyenangkan yang dapat dipelajari dengan layaknya bermain HP atau computer.

Ahli pembelajaran pada media pembelajaran autoplay ini adalah guru praktisi lapangan yang merupakan guru dari sekolah SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang. Beliau adalah Ibu Dwi Mei Shinta, S.Pd yang merupakan guru kelas IV sekaligus coordinator guru kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang. Beliau tidak banyak berbicara mengenai media yang peneliti kembangkan. Pada angket saran beliau hanya menuliskan “Cukup sesuai pemanfaatan media pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV”. Maka dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan adalah valid dan tidak ada revisi

#### **4. Revisi Produk dari Uji Lapangan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti mendapatkan beberapa data yaitu siswa merasa gembira ketika menggunakan media pembelajaran autoplay ini. Bahkan di tengah-tengah pembelajaran, terdapat siswa yang merasa sedih karena komputer yang dia gunakan terdapat gangguan sehingga dia merasa rugi karena gangguan tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan merasa rugi ketika dia tidak menggunakan media pembelajaran autoplay.

Terdapat beberapa siswa yang mengatakan bahwa “Bu, kenapa setiap hari kita tidak pakek media yang kayak gini Bu? Ada videonya, ada gambarnya, dan ada musiknya”. Begitulah kiranya perkataan tersebut. Dari pernyataan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran autoplay di katakana valid dan tidak perlu revisi karena adanya respond dan tanggapan siswa yang sangat senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran autoplay.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini, akan dipaparkan tiga hal pokok yaitu: A) Kajian produk yang telah direvisi B) Kesimpulan C) Saran yang meliputi 1) Saran pemanfaatan produk, 2) Saran diseminasi produk dan 3) Saran pengembangan kelanjutan produk.

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran ini dikembangkan di SD Plus Al-Kautasar yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena pada sekolah tersebut terdapat vasilitas yang mendukung dalam mengembangkan produk pengembangan ini. Selain itu, pada sekolah SD Plus Al-Kautsar ini, buku yang digunakan oleh siswa berbeda dengan buku pemerintah atau buku pada umumnya yang digunakan oleh sekolah-sekolah lain. Maka dari itu, dengan adanya perbedaan buku dan indikator pencapaian yang berbeda, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang mana konten materinya memuat antara buku yang digunakan oleh sekolah Al-Kautsar dengan buku pemerintah. Karena buku yang digunakan di Al-Kautsar hanya memuat tentang suku Jawa Timur dan Bali saja, sedangkan di buku pemerintah memuat materi tentang suku Taraja, Bali, dan Maluku maka pada media pembelajaran tersebut digabungkan menjadi satu agar media yang peneliti kembangkan dapat bermanfaat bagi sekolah yang lainnya juga. Selain itu memang pada sekolah tersebut guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran autoplay dan rata-rata hasil belajar pada pembelajaran tersebut rendah. Faktor lain yang

mempengaruhi ialah karena adanya keluhan dari wali kelas bahwasannya pada materi keberagaman ini siswa merasa bosan karena terdapat banyak keberagaman yang harus dia ketahui. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran autoplay pada tema 1 pembelajaran 1 pada konten IPS saja di SD Plus Al-Kautsar Malang yang bertujuan dapat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rancangan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada percobaan yang telah dilakukan pada Far West Laboratory, secara lengkap menurut Borg and Gall ada 10 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.<sup>40</sup> Akan tetapi dalam pengembangan ini hanya mengadopsi beberapa langkah pengembangan sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Produk pengembangan media pembelajaran autoplay ini telah dilakukan beberapa penyempurnaan kepada ahli desain media pembelajaran, ahli isi atau materi, dan ahli praktisi / ahli pembelajaran. Produk media pembelajaran autoplay ini dihasilkan pada muatan IPS yang ada di tema 1 pembelajaran 1 tentang Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV. Bentuk fisik dari media ini adalah soff file yang di cetak berbentuk CD.

Dalam media pembelajaran autoplay ini terdapat gambar, video, suara, dan gambar. Media ini dapat dikatakan multimedia sesuai dengan pernyataan bahawa “Multimedia saat ini sinonim dengan computer based yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video kedalam satu penyajian digital. Contoh multimedia dalam pendidikan dan pelatihan: slide yang

---

<sup>40</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media, 2015), hlm. 282.

disingkrankan dengan audiotape, videotape, CD-ROM, Word Window Web, dan lain sebagainya.”<sup>41</sup>

Selain itu, terdapat evaluasi secara langsung yang terdapat pada menu quis. Dimana siswa mengerjakan langsung dan di akhir pengerjaan aka nada total skor atau nilai yang mereka peroleh. Adanya menu KD-Indikator, yang bertujuan untuk ketika orang lain akan menggunakan media tersebut maka dia akan mengetahui bahwasanya media tersebut dapat digunakan hanya pada KD dan Indikator yang sudah ada tersebut. Menu video alat musik tradisional juga terpapang jelas pada menu Video. Dan yang terahir adalah menu profil peneliti. Berikut adalah uraian tentang produk pengembangan media pembelajaran autoplay:

1. Identitas produk

Bentuk	: CD
Judul	: Keberagaman Budaya Bangsa
Sasaran	: Siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar
Nama Pembuat	: Saidah
Ukuran media /size	: 704 KB (721,653 bytes)

2. Kajian aspek desain

a. Ukurannya

Ukuran yang digunakan pada media pembelajaran autoplay ini berukuran sedang. Yang mana tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar ukurannya. Sehingga jika digunakan enak di pandang dengan ukuran

<sup>41</sup>Sri Anita, Media Pembelajaran, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009)hlm. 7

yang standart. Selain itu dapat memudahkan pengamplikasian media autoplay jika di gunakan pada komputer yang sizenya kecil.

b. Warna

Warna yang digunakan pada pembelajaran ini semuanya di sesuaikan dengan tema atau isi. Tentunya warna tersebut akan disesuaikan dengan materi,dan bagronnya. Di setiap konten materi ada perubahan warna dan bagron yang sehingga dala menggunakannya siswa tidak merasa bosan. Selaian itu, karena warna dan bagron disesuaikan dengan konten materi, maka siswa akan lebih mudah memahami isi materi yang di pelajarnya.

c. Konten media

Konten atau isi pada media pembelajaran autoplay ini terdapat banyak konten. Diantaranya adalah cover judul media, petunjuk penggunaan media, menu yang terdiri dari (KD-Indikator, Materi, Quis, Video dan Profil pembuat), dan page landasan materi berdasarkan firman Allah. Selain itu terdapat beberapa tombol diantaranya adalah tombol play dan pouse musik, nexs dan back, tombol home untuk kembali ke menu, dan tombol Al-Quran untuk melihat landasan materi berdasarkan Al-Quran.

3. Kajian aspek materi

Maluku adalah salah satu provinsi tertua yang ada di Indonesia. Ibukotanya adalah Ambon. Tidak hanya itu, maluku merupakan wilayah kepulauan terbesar di Indonesia. Ananda, di daerah Maluku memiliki baju

khasnya tersendiri. Untuk yang laki-laki menggunakan kemeja putih, jas merah, serta topi tinggi dengan hiasan keemasan. Sedangkan yang perempuan memakai atasan putih berlengan panjang, dan rok lebar berwarna merah. Biasanya disebut dengan baju Cele. Alat musik ipada gambar disamping ini dinamakan Tifa. Tifa merupakan alat musik khas Maluku. Bunyinya seperti kendang dan bentuknya juga ramping dan unik ya Ananda.

Suku Toraja adalah suku yang menetap di pegunungan bagian utara Sulawesi Selatan, Indonesia Ananda. Mayoritas dari suku Toraja ini adalah beragama Kristen. Suku ini sangat terkenal dengan ritual pemakaman yang begitu berbeda dengan yang lain. Berbeda dengan pakaian khas daerah kita ya Ananda. Suku Toraja ini memiliki baju adat yang dinamakan dengan baju Pokko' untuk perempuan. Dan Baju Seppa Tallung Buku digunakan bagi laki-laki. Warna dominan pada baju adat ini adalah merah, putih, dan kuning. Pa'pompang merupakan alat musik tradisional Toraja . Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung.

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang ada di Indonesia yang menyediakan banyak tempat pariwisata yang sangat unik dan indah. Yang perlu kita ketahui dipulau Bali ini bukan hanya menyajikan keindahan-keindahannya saja akan tetapi, pulau Bali ini memaparkan kebudayaan Bali yang sangat banyak sekali kategorinya Pakaian adat Bali, bagi laki-laki berbentuk destra (ikat kepala), kain songket, saput, dan dilengkapi dengan sebilah keris yang diselipkan di daerah punggung. Untuk wanita uga

terdapat berbagai aksesoris Ananda. Diantaranya adalah kebaya, kamen, selendang, bulang pasang dll. Untuk lebih jelasnya perhatikan gambarnya ya Ananda. Sebenarnya ada banyak alat musik tradisional Bali Ananda. Salah satu contohnya adalah Ceng-Ceng. Ceng ceng ini bentuknya seperti dua keping simbol yang terbuat dari logam ya Ananda.

Jawa terbagi menjadi tiga bagian. Salah satunya adalah Jawa Timur. Di tiap provinsi Jawa sudah mempunyai adat istiadat atau kebudayaan yang berbeda Ananda. Maka dari itu, kita pelajari bersama bagaimanakah sesungguhnya kebudayaan kita atau kebudayaan di Jawa Timur ini. Manten adalah sebutan dari pakaian adat Jawa Timur Ananda. Kenapa di sebut dengan manten? Karena pakaian ini biasanya hanya digunakan pada saat pernikahan saja atau bahasa Jawanya Manten. Gamelan merupakan alat musik tradisional khas Jawa Timur Ananda. Alat musik gamelan ini, kini digunakan untuk mengiringi macam-macam acara. Diantaranya: mengiringi pagelaran wayang kulit, wayang orang, ketoprak tarian-tarian, perkawinan, khitanan dll.

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : wahai manusia! sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling

bertakwa. Sungguh, Allah Maha mengetahui, Maha teliti.<sup>42</sup> (Al-Hujurat : 13)

#### 4. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran autoplay

##### a. Kelebihan media pembelajaran autoplay

- 1) Dapat digunakan tidak hanya pada SD Plus Al-Kautsar saja
- 2) Evaluasi pembelajaran langsung terekap pada media pembelajaran
- 3) Dapat mengatasi karakteristik kecerdasan anak dalam belajar

##### b. Kekurangan media pembelajaran autoplay

- 1) Dalam menggunakan media ini harus adanya lab komputer sehingga jika tidak ada, maka tidak bisa menerapkan media tersebut secara efektif.
- 2) Digunakan hanya pada konten IPS pada tema 1 pembelajaran 1 tentang keberagaman suku bangsa dan budaya.

Dengan berbagai uji validasi dan uji lapangan, menghasilkan sebuah revisi sesuai dengan komentar dan sarannya. Yang kemudian pada hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa tingkat kevalidan melalui ahli media mencapai 80%, ahli materi 88% dan ahli pembelajaran 90%. Perolehan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil uji pretest dan posttest antara kelas control dan eksperimen. Pada kelas control diperoleh rata-rata pretest 61,13 dan posttest memperoleh rata-rata 93,63. Dan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pada pretest 64,5 dan posttestnya memperoleh 95. Dan dapat

---

<sup>42</sup>Al-Jalalain, *Tafsir Al-Jalalaini*, dicetak dalam *Tafsir Al-Shawy, Dar Ihya Al-Kutub Al-Arabiyah, Indonesia*, juz II. Hal. 267

disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ketikas siswa selesai menggunakan media autoplay ini.

## B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil hasil uji coba media pembelajaran autoplay ini dapat diberikan kesimpulan diantaranya:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran autoplay kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang.
2. Berdasarkan tingkat keefektifan dan kemenarikan
  - a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan melalui ahli media mencapai 80%, ahli materi 88% dan ahli pembelajaran 90%.
  - b. Perolehan hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil uji pretest dan posttest antara kelas control dan eksperimen. Pada kelas control diperoleh rata-rata prettes 61,13 dan posttest memperoleh rata-rata 93,63. Dan pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pada pretest 64,5 dan posttesnya memperoleh 95. Perbandingan dari kelas kontrol dan eksperimen telah menunjukkan bahwa posttest yang dihasilkan pada kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi pada saat menggunakan media pembelajaran autoplay. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa meningkat. Karena dapat dilihat dari hasil yang meningkat, dan juga dapat terlihat pada saat siswa menggunakan media pembelajaran autoplay terlihat senang, asik, antusias dan gembira dalam menerima pembelajaran.

- c. Berdasarkan analisis pretest dan posttest dihasilkan tingkat keefektifan yang didapatkan melalui uji T.

Berdasarkan analisis ujiT-test atau uji T yang menunjukkan  $t_{hitung} = 5,649$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,021$ . Kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay.

### C. Saran

Produk pengembangan media pembelajaran autolay diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat menunjang proses pembelajaran IPS pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” pembelajaran 1 tentang “Keberagaman Suku Bangsa Dan Budaya” kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing-Malang. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran autoplay meliputi:

- a. Saran keperluan pemanfaatan produk

Pemanfaatan media pengembangan autolay ini ada beberapa hal yang disarankan.

- 1) Pada sekolah tersebut harus ada lab komputer atau minimal memiliki LCD Proyektor
- 2) Harus terdapat heansed atau pengeras suara semisal sound sistem.
- 3) Jika tidak ada, guru yang membawa sound sistem untuk mendukung keefektifan pemanfaatan media autoplay

4) Jika sudah ada komputer, pastikan pada masing-masing komputer tidak ada gangguan mulai dari suara, aplikasi playernya, baterainya dll.

b. Saran desiminasi

Produk pengembangan media pembelajaran autoplay ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa atau sekolah SD Plus Al-Kautsar saja. Sehingga saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran autoplay ini yang dapat diterima oleh banyak khalayak atau sekolah. Sehingga dapat dimanfaatkan oleh banyak guru atau sekolah di luar yang lebih membutuhkan .

c. Saran untuk keperluan pengembangan produk lebih lanjut

Karena pada pengembangan produk autoplay ini hanya meningkatkan motivasi belajar siswa saja, maka saran untuk peneliti selanjutnya dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar, atau keterampilan yang lainnya yang dapat membantu proses jalannya pembelajaran di sekolah yang membutuhkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Tanzeh. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Terasa.
- Angga. *Budaya bali*. ([http: www google.com](http://www.google.com)), di akses pada tgl 20 Agustus 2017 pkl. 12.15
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikumto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekata. Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad , Azhar. 2014. *Media Pembelajaran Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basyaruddin Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat pers.
- Benny. A.Pribadi. 2010 *Model Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Buku Tematik terpadu kurikulum 2013 Indahnya Kebersamaan tema 1 pembelajaran 1
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran perannya Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*,. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hasil wawancara observasi & wawancara peneliri. Senin Tgl 31 Juli 2017. Jm 09.00.
- IAIN Tulungagung, BAB II PDF. [repo.iain-tulungagung.ac.id](http://repo.iain-tulungagung.ac.id) di akses tanggal 01-14-2017 pukul 11.00 WIB.

- Kukuh Andri Aka, *Model-Model Pengembangan Bahan Ajar* (<http://belajarpendidikanku.blogspot.com/2017/04/model-model-pengembangan-bahan-ajar-html>, diakses tanggal 07-04-2017.21:40 WIB).
- Mashuri dan Java Kreativiti. Tanpa Tahun. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- MTS Falakiyah, Autoplay Media Studio 8. [mtsfalakiyah.wordpress.com](http://mtsfalakiyah.wordpress.com) diakses tanggal 01-04-20187 pukul 11.15 WIB.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Putakarya.
- Nur Wahyuni, Esa. 2010. *Motivasi dalam Pembelajaran*. UIN-Malang Press.
- Oemar Hamalik. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditiya Bakti.
- Permen No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat 1.
- Permendikbud. Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah.
- Sahab. adat-dan-rumah-adat-bali. ([www.bro-bali.com/2015/10/](http://www.bro-bali.com/2015/10/)), di akses pada tgl 20 Agustus 2017 pkl. 12.35 WIB.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Prenada Media Grup.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Edisi Kedua)*. Jakarta:Kencana.
- Sri Anita. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta:Yuma Pressindo.
- Sudjono, Ana. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumber dari Internet:
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitan*. Yogyakarta: Teras.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winataputra,Udin s,dkk. 2004. *Pembelajaran Ips SD*. Jakarta; Universitas Terbuka.

Yani, Ahmad. 2009. *Pembelajaran Ips*. Jakarta :Dirjen Pendis Depag Ri.





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

Nomor : 1190 /Un.03.1/TL.00.1/04/2018  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

18 April 2018

Kepada  
Yth. Kepala SD Plus AL-Kautsar Malang  
di  
Malang

*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 : Saidah  
NIM : 14140132  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran  
Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi  
Belajar Siswa Kelas IV SD Plus Al-Kautsar  
Malang  
Lama Penelitian : April 2018 sampai dengan Juni 2018  
(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.*



Dekan

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



**SD PLUS "AL-KAUTSAR" MALANG**  
*Pendidikan Dasar Terpadu Bernuansa Islami*  
Jl. Simpang L. A. Sucipto Malang - Jawa Timur (0341) 403079

### **SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2-085/A.1252/U/SD-YPH/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Dr. Dhiah Saptorini, SE, M.Pd**  
Jabatan : Kepala SD Plus Al-Kautsar Malang  
Alamat : Jalan Simpang Laksamana Muda Adi Sucipto Pandanwangi  
Blimbing Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa,

Nama Mahasiswa : Saidah  
NIM : 14140132  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan Penelitian dengan judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang" pada Bulan April sampai dengan Bulan Mei 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 22 Mei 2018

Kepala Sekolah,

**Dr. Dhiah Saptorini, SE, M.Pd**

92085001

## INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran autoplay materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain media produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain media.

**Nama** : .....

**NIP** : .....

**Instansi** : .....

**Pendidikan** : .....

**Alamat** : .....

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrument ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda member tanda centang (v) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

### C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No	Butir Pertanyaan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
<b>A. Papan Media Autoplay</b>					
1	Tampilan media autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa				
2	Pada autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa SD/MI kelas IV				
3	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV				
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV				
5	Gambar pada autoplay sesuai dengan materi				
6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik				
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media pembelajaran memperjelas materi				
8	Video dalam media pembelajaran sesuai dengan konten materi				
9	Warna pada media konsisten				

10	Instrument evaluasi (Quis) yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa				
<b>JUMLAH</b>					

**Kritik**

**Saran**

Malang, April 2018

(.....)  
NIP.

**LAMPIRAN VI****INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN  
AUTOPLAY UNTUK AHLI ISI MATERI****D. Pengantar**

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran autoplay materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi materi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku bangsa dan budaya pada tema 1 pembelajaran 1. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi.

Nama : .....

NIP : .....

Instansi : .....

Pendidikan : .....

Alamat : .....

**E. Petunjuk Pengisian Angket**

3. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
4. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda member tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (setuju, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	Setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (setuju,tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

5. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

#### F. Pertanyaan-pertanyaan Angket

No	Butir Pernyataan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan kurikulum				
2	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan SK dan KD				
3	Kesesuaian media pembelajaran autoplay dengan indikator				
4	Materi pada media pembelajaran autoplay sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI				
5	Kualitas soal pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa				
6	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD/MI				
7	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi				
8	Bagaimana materi pada media pembelajaran dapat membantu pemahaman siswa ?				

**Kritik**



**Saran**



Malang,

M. Irfan Islamy, M.Pd  
**NIP. 198710252015031002**

## INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK AHLI PEMBELAJARAN

### G. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan media pembelajaran autoplay materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia bagi siswa kelas IV SD Plus Al-Kautsar Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran. autoplay Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurnaan media pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pembelajaran.

**Nama** : .....

**NIP** : .....

**Instansi** : .....

**Pendidikan** : .....

**Alamat** : .....

### H. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda member tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak (setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2	Kurang (setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3	tepat, setuju, sesuai, jelas, menarik, mudah	3
4	Sangat (setuju, tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

3. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskan pada lembar yang telah disediakan.

#### I. Pertanyaan-pertanyaan angket

No	Butir Pertanyaan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Bagaimana kesesuaian SK/KD pada media pembelajaran ?				
2	Bagaimana kesesuaian indikator dengan media pembelajaran ?				
3	bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?				
4	Bagaimana kejelasan paparan materi yang disajikan pada media pembelajaran ini ?				
5	Bagaimana kegiatan pembelajaran pada autoplay sesuai dengan lingkungan siswa ?				
6	Bagaimana ukuran dan jenis font yang digunakan dalam media pembelajaran dan buku panduan mudah dibaca ?				
7	Apakah media pembelajaran ini mudah dioperasikan ?				
8	Bagaimana kesesuaian penjelasan petunjuk penggunaan dengan teknik penggunaan media pembelajaran ?				

9	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam buku panduan dan media pembelajaran ?				
10	Apakah latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi ?				

**Kritik**

**Saran**

Malang, April 2018

(.....)  
NIY.



## LAMPIRAN III

### PROFIL VALIDATOR AHLI

#### 1. Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama : Yuniar Setyo Marendy, S.Sn  
NIP : 19900607 2001503 1003  
Instansi : FITK UIN MALIKI MALANG  
Pendidikan : S1 Desain Komunikasi Visula  
Alamat : Sengkaling

#### 2. Ahli Materi IPS

Nama : M. Irfan Islamy, M.Pd  
NIP : 198710252015031002  
Instansi : FITK UIN MALIKI MALANG  
Pendidikan : S2 Majister Pendidikan  
Alamat : Kalimantan

#### 3. Ahli Pembelajaran

Nama : Dwi Mei Shinta, S.Pd  
INYP : 992 085 18  
Instansi : SD Plus Al-Kautsar Malang  
Pendidikan : S2 Majister Pendidikan  
Alamat : Jl. Simpang LA Sucipto Blimbing-Malang

## LAMPIRAN VIII

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tahun Pelajaran 2017-2018

Satuan Pendidikan	: SD Plus Al-Kautsar
Kelas/Semester	: 4B/II
Kelas MI	: Kinestetik
Tema	: 1. Indahnya Kebersamaan
Sub Tema	: 1. Keberagaman Budaya Bangsa
Lokasi	: Gedung A
Pembelajaran ke	: 1
Hari/Tanggal	: Rabu, 02 Mei 2018
Alokasi Waktu	: 3 x 35
Nama Guru	: Saidah
Judul	: Indahnya Keberagaman Negeriku

#### A. Kompetensi Inti

1. KI3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
2. KI4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar

1. 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang

2. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi**

1. 3.2 Siswa mampu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di wilayah provinsi setempat (jawa timur)
2. 3.2 Siswa mampu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di wilayah provinsi Bali, Maluku, dan Taraja
3. 3.2 Siswa mampu mengetahui alat musik tradisional yang ada di provinsi tempat tinggalnya
4. 3.2 Siswa mampu mengetahui alat musik tradisional yang ada di provinsi Bali, Maluku dan Taraja
5. 3.2 Siswa mampu mengidentifikasi baju adat tradisional yang ada di tempat tinggalnya
6. 3.2 Siswa mengidentifikasi baju adat tradisional yang ada di provinsi Bali, Maluku, dan Taraja.

### **D. Hasil Belajar**

1. Siswa mampu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di wilayah provinsi setempat (Jawa Timur) dengan baik dan benar
2. Siswa mampu mengidentifikasi keragaman suku dan budaya yang ada di wilayah provinsi Bali, Maluku, dan Taraja dengan baik dan benar
3. Siswa mampu mengetahui alat musik tradisional provinsi tempat tinggalnya (Jawa Timur) dengan baik dan benar
4. Siswa mampu menyajikan keragaman kegiatan ekonomi keluarga teman sekelas dengan baik dan benar
5. Siswa mampu mengidentifikasi baju adat tradisional yang ada di provinsi tempat tinggalnya (Jawa Timur) dengan baik dan benar

6. Siswa mampu mengidentifikasi baju adat tradisional yang ada di provinsi Bali, Maluku dan Taraja.

#### E. Teknik Penilaian

Indikator Kompetensi	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
3.2	Tes Tulis	Soal Uraian
3.2	Tes Tulis	Soal Uraian
3.2	Tes Tulis	Soal Uraian
3.2	Tes Kinerja	Soal Uraian
3.2	Tes Tulis	Soal Uraian
3.2	Tes Kinerja	Soal Uraian

#### F. Kegiatan Pembelajaran Sainifik

##### 1. Mengamati

- a. Siswa mengamati teks bacaan tentang “Pawai Budaya” pada buku siswa halaman 1-2
- b. Siswa menyimak bacaan tentang “Budayaku Jawa Timurku”
- c. Siswa mengamati gambar alat musik dan baju adat tradisional Jawa Timur, Bali, Maluku dan Taraja.
- d. Siswa mengamati video keberagaman suku bangsa dan budaya

##### 2. Menanya

- a. Siswa bertanya jawab tentang teks bacaan “Pawai Budaya” dan “Budayaku Jawa Timurku”

##### 3. Mengumpulkan infomasi

- a. Siswa mencari tahu tentang keragaman suku bangsa dan budaya sesuai bacaan yang sudah diamati

##### 4. Mengasosiasikan

- a. Siswa mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (Terlampir)

#### G. Materi Pembelajaran

1. Teks bacaan “Pawai Budaya”
2. Teks bacaan “Budayaku Jawa Timurku”

#### H. Strategi, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Model : Discovery Learning
2. Strategi : Identifikasi
3. Metode : Pengamatan, Diskusi, Tanya Jawab

#### I. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media :
  - a. Bacaan “Pawai Budaya” dan Teks bacaan tentang “Budayaku Jawa Timurku”
  - b. Video keberagaman suku bangsa dan budaya
  - c. Gambar alat music tradisional Jawa Timur, Bali, Maluku dan Taraja
2. Alat :
  - a. Lembar Kegiatan Siswa.
3. Sumber Belajar :
  - a. Buku Guru dan siswa Tematik 2013 revisi 2017

#### J. Skenario Pembelajaran

Pada pembelajaran ini dirancang menggunakan model Discovery Learning, strategi yang digunakan adalah identifikasi serta metodenya pengamatan, diskusi, dan tanya jawab.

##### 1. Pra Pembelajaran

- a. Sebelum masuk ke dalam kelas, siswa berbaris dengan rapi seraya **membaca doa sebelum masuk kelas**. Kemudian siswa berbaris masuk kelas dengan **membaca sholawat dan salim kepada guru**
- b. Di dalam kelas, siswa membaca doa serta ikrar SD Plus Al-Kautsar, **menyanyikan lagu Indonesia Raya** kemudian **membaca Surat Al-Bayyinah, Al-Insyrah, dan Ad-Dhuha, hadist tentang hidup hemat**.
- c. Siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya bersama-sama.
- d. Presensi kehadiran siswa.
- e. Siswa mengucapkan salam kepada guru.

- f. Membuka kegiatan belajar dengan menyapa siswa dan menanyakan kabar siswa.
- g. Lima belas menit sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa melakukan kegiatan literasi yaitu membaca buku cerita baik secara individu maupun berkelompok.

## 2. Kegiatan Awal

### a. Alfa Zone

Siswa melakukan tanya jawab dengan temannya tentang asal muasal teman sebangkunya

### b. Scen Setting

Guru mengaitakan hasil tanya jawab siswa dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya dengan cara “ apakah ada perbedaan kebiasaan antara kegiatan kamu, kebiasaan kamu dengan temanmu?” kemudian guru menanggapi jawaban siswa dengan cara “ Maka dari itu, mari kita pelajari, kira-kira letak perbedaannya ada di mana ya?”

## 3. Kegiatan Inti

### Langkah-Langkah Pembelajaran

- a. Siswa mengamati gambar alat musik dan baju adat yang sudah di tempel di papan tulis
- b. Siswa mengamati video keberagaman suku bangsa dan budaya
- c. Siswa membaca bacaan tentang “Pawai Budaya” yang ada di buku siswa halaman 1-2
- d. Siswa menyimak teks bacaan tetang Budayaku Jawa Timurku (terlampir)
- e. Siswa melakukan tanya jawab tentang materi atau pengamatan yang sudah dilakukan dan yang belum dipahami
- f. Siswa mencari informasi tentang keberagaman-keberagaman yang sudah diamati dengan cara mengerjakan lembar kegiatan siswa

#### 4. Penutup

- a. Refleksi : guru menanyakan kepada siswa apakah mereka menyukai pembelajaran hari ini dengan cara mengangkat tangan kanan jika senang dan tangan kiri jika tidak senang.
- b. Guru memberi salam kepada siswa

#### K. Lampiran-lampiran

1. Rangkuman Materi
2. Lembar Kegiatan Siswa
3. Rubrik Penilaian dan kisi-kisi soal

Malang, 01 Mei 2018

Wali Kelas IV B

Peneliti

**Dwi Mei Sinta, S.Pd**

**Saidah**

NIY. 992085128

NIM. 14140132

## **Lampiran 1(Rangkuman Materi)**

### **Pawai Budaya**

Pawai Budaya sangat menarik bagi warga Kampung Babakan. Pawai ini selalu menampilkan keragaman budaya Indonesia. Udin dan teman-teman tidak pernah bosan menanti rombongan pawai lewat. Tahun ini mereka datang ke alun-alun untuk melihat pawai tersebut. Kakek Udin pun terlihat sabar menanti. Terdengar suara gendang yang menandakan rombongan pawai semakin dekat. Di barisan pawai terdepan terlihat rombongan dari Maluku. Rombongan laki-laki mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi dengan hiasan keemasan. Rombongan perempuan mengenakan baju Cele. Baju ini terdiri dari atasan putih berlengan panjang serta rok lebar merah. Langkah mereka diiringi oleh suara Tifa, alat musik dari Maluku. Bunyinya seperti gendang, namun bentuknya lebih ramping dan panjang. Budaya Maluku sangat unik dan menarik.

Budaya Bali terkenal karena bunyi musiknya yang berbeda. Rombongan dari Bali membunyikan alat musik daerahnya, Ceng-Ceng namanya. Alat ini berbentuk seperti dua keping simbal yang terbuat dari logam. Nyaring bunyinya ketika kedua keping ini dipadukan. Rombongan dari Bali diikuti oleh rombongan dari Toraja. Wanita Toraja memakai pakaian adat yang disebut baju Pokko. Rombongan laki-laki menggunakan pakaian adat yang disebut Seppa Tallung Buku. Rombongan Toraja membunyikan alat musik khas mereka, Pa'pompang namanya. Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung. Unik bentuknya, unik pula bunyinya. Budaya Toraja sangat menarik untuk dipelajari. Udin dan temanteman senang melihat pawai budaya. Selalu ada hal baru yang mereka perhatikan setiap tahun. Pakaian adat dari berbagai suku di Indonesia selalu menyenangkan untuk diamati. Benar kata Ibu Udin, kebudayaan Indonesia memang sangat beragam. Kaya dan mengagumkan.

### **Budayaku Jawa Timurku**

Alhamdulillah,, setelah sekian banyak yang kita kethau tentang budaya yang ada di Maluku, Toraja, Bali, kita akan memoelajari kebudayaan yang kita anuti sekarang. Yaitu Jawa Timur. Seperti yang kalian ketahui, Jawa terbagi menjadi tiga bagian. Salah satunya adalah Jawa Timur. Di tiap provinsi Jawa sudah mempunyai adat istiadat atau kebudayaan yang berbeda Ananda. Maka dari itu, kita pelajari bersama bagaimanakah sesungguhnya kebudayaan kita atau kebudayaan di Jawa Timur ini.

Mantenan adalah sebuatan dari pakaian adat Jawa Timur Ananda. Kenapa di sebut dengan manten? Karena pakaian ini biasanya hanya digunakan pada saat pernikahan saja atau bahasa Jawanya Manten.

Gamelan merupakan alat musik tradisional khas Jawa Timur Ananda. Alat musik gamelan ini, kini digunakan untuk mengiringi macam-macam acara. Diantaranya: mengiringi pagelaran wayang kulit, wayang orang, ketoprak tarian-tarian, perkawinan, khitanan dll.

### Gambar Alat Musik Tradisional



**Gambar Baju Adat Tradisional**



**Lampiran 2**

**Lembar Kegiatan Siswa**

**Nama :** .....

**Kelas :** .....

1. Terdapat banyak suku, bangsa, bahasa, daerah, dan pulau merupakan ciri-ciri dari ....
  - a. Keberagaman Indonesia
  - b. Kebersamaan Indonesia
  - c. Keperbedaan Indonesai
  - d. Kehidupan
2. Alat musik yang berasal dari Bali di sebut dengan...
  - a. Talempong
  - b. Ceng-ceng
  - c. Kendang
  - d. Pa'pompong
3. Alat yang berbentuk seperti dua keping simbol di sebut dengan ...
  - a. Talempong
  - b. Ceng-ceng
  - c. Kendang
  - d. Pa'pompong
4. Ceng-ceng merupakan alat musik khas daerah...
  - a. Bali
  - b. Jawa
  - c. Taraja
  - d. Maluku
5. Pulau Dewata merupakan sebutan dari suku..
  - a. Bali
  - b. Jawa
  - c. Taraja
  - d. Maluku
6. Udeng merupakan aksesoris pakaian adat yang digunakan oleh ....
  - a. Laki-laki dari Bali
  - b. Perempuan Jawa Timur
  - c. Perempuan dan laki-laki
  - d. Laki-laki saja
7. Alat musik yang berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung, disebut dengan ...
  - a. Talempong
  - b. Ceng-ceng
  - c. Kendang
  - d. Pa'pompong
8. Baju Pokko merupakan pakaian adat dari ...
  - a. Bali
  - b. Jawa
  - c. Taraja
  - d. Maluku

9. Baju pokko merupakan pakaian adat yang di gunakan oleh ...
- a. Laki-laki asal Bali
  - b. Perempuan asal Taraja
  - c. Laki-laki dan perempuan
  - d. Perempuan saja
10. Orang laiki-laki dari suku Taraja menggunakan pakaian adat ...
- a. Pokko
  - b. Mantenan
  - c. Seppa Tallung Buku
  - d. Sarung
11. Suku Taraja berasal dari..
- a. Jawa
  - b. Bali
  - c. Maluku
  - d. Papua
12. Mengenakan kemeja putih, jas merah, dan topi tinggi merupakan pakaian adat dari ...
- a. Jawa
  - b. Bali
  - c. Maluku
  - d. Papua
13. Pakaian adat diatas (N0.12) digunakan oleh...
- a. Laki-laki
  - b. Perempuan
  - c. Semua orang
  - d. Laki-laki dan perempuan
14. Baju adat yang digunakan oleh perempuan Maluku disebut dengan...
- a. Pokko
  - b. Mantenan
  - c. Udeng
  - d. Cele
15. Alat musik tradisional yang berasal dari Maluku dinamakan dengan ...
- a. Tifa
  - b. Ceng-Ceng
  - c. Gendang
  - d. Saluang
16. Mantenan merupakan pakaian adat yang berasal dari daerah...
- a. Jawa
  - b. Jawa Timur
  - c. Maluku
  - d. Bali
17. Baju yang hanya digunakan ketika acara pernikahan saja di wilayah Jawa Timur disebut dengan ...
- a. Mantenan
  - b. Kebaya
  - c. Gaun Pengantin
  - d. Gaun
18. Angklung Reog merupakan alat music tradisonal khas...
- a. Jawa Tengah
  - c. Jawa Timur



## Frequencies

[DataSet0]

### Statistics

		PRECON	POSTCON	PREEKS	POSTEKS
N	Valid	22	22	20	20
	Missing	0	0	2	2
Mean		61.1364	85.0000	64.5000	95.0000
Variance		21.266	64.286	57.632	23.684

## LAMPIRAN X

Gambar 1 Cover Autoplay



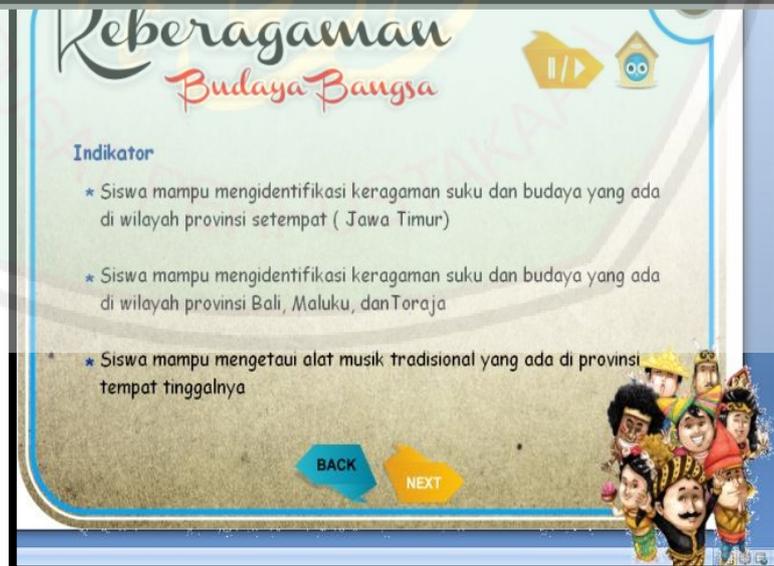
Gambar 2 Petunjuk Penggunaan Autoplay



Gambar 3 Kompetensi Dasar



Gambar 4 Indikator



Gambar 5 Indikator



Gambar 6 Menu Autoplay



Gambar 7 Konten Materi Seni Budaya Maluku



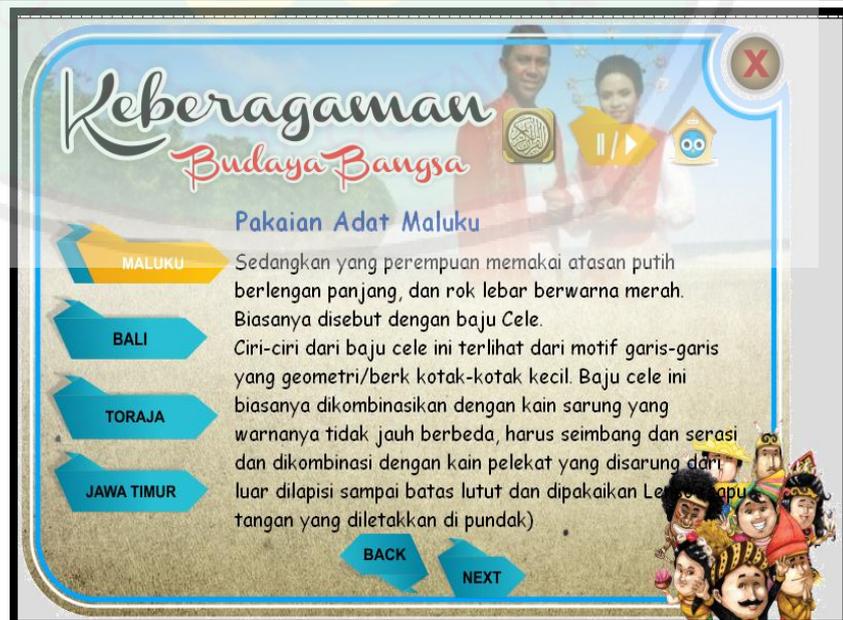
Gambar 8 Konten Materi Seni dan Budaya Maluku



Gambar 9 Konten Materi Pakaian Adat Maluku



Gambar 10 Konten Materi Pakaian Adat Maluku



Gambar 11 Konten Materi Alat Musik Maluku



Gambar 12 Konten Materi Alat Musik Maluku



Gambar 13 Konten Materi Seni dan Budaya Taraja



Gambar 14 Konten Materi Pakaian Adat Taraja



Gambar 15 Konten Materi Pakaian Adat Toraja

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Pakaian Adat Toraja**

Masyarakat Toraja sendiri, masih melestarikan pakaian adatnya dengan cara mewajibkan seluruh PNS di kabupaten tanah Toraja untuk menggunakan baju Pokko setiap hari sabtu. Kemudian Baju Seppa Tallung Buku merupakan pakaian yang panjangnya sampai lutut. Sepa talung buku adalah pakaian adat Toraja yang digunakan oleh laki-laki. Dilengkapi dengan aksesoris lainnya seperti tандаure, gayang, 'lipak dll. Pakaian ini juga diwajibkan untuk dipakai oleh PNS pria setiap hari sabtu.

MALUKU

BALI

**TORAJA**

JAWA TIMUR

BACK

NEXT

Gambar 16 Konten Materi Alat Musik Taraja

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Alat Musik Tradisional Toraja**

apa itu pa'pompang? Pa'pompang merupakan alat musik tradisional Toraja . Alat musik ini berupa suling bambu besar yang bentuknya seperti angklung.Pa'pompang ini dimainkan oleh banyak orang yang biasanya murid-murid sekolah dibawah pimpinan seorang dirijen.

MALUKU

BALI

**TORAJA**

JAWA TIMUR

BACK

Pa'pompang

Gambar 17 Konten Materi Aat Musik Taraja

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Alat Musik Tradisional Toraja**

Musik bambu jenis ini sering diperlombakan pada perayaan bersejarah seperti hari peringatan jadi tanah Taraja. Lagu yang dimainkan bias lagu-lagu nasional, lagu daerah tanah Taraja, lagu gere jawi dan lagu daerah seluruh Indonesia. Untuk lebih jelasnya cobak deh Ananda perhatikan gambar alat musik disamping..

Navigation: MALUKU, BALI, TORAJA, JAWA TIMUR, BACK

Gambar 18 Kesenian dan Budaya Bali

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Kesenian dan Budaya Bali**

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang ada di Indonesia yang menyediakan banyak tempat pariwisata yang sangat unik dan indah. Tentunya bagi Ananda yang sudah pernah berkunjung ke Bali akan tahu apa saja yang menjadi ciri khas budaya di Bali.

Yang perlu ananda ketahui, di pulau bali ini bukan hanya menawarkan keindahan-keindahan tempat wisata saja, tetapi pulau bali ini menawarkan kebudayaan bali yang sangat banyak sekali.

Navigation: MALUKU, BALI, TORAJA, JAWA TIMUR, NEXT

Gambar 19 Konten Materi Kesenian dan Budaya Bali



Gambar 20 Konten Materi Pakaian Adat Bali



Gambar 21 Konten Materi Pakaian Adat Bali

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Pakaian Adat Bali**

MALUKU

BALI

TORAJA

JAWA TIMUR

Untuk wanita juga terdapat berbagai aksesoris Ananda. Diantaranya adalah kebaya kamen yang bercirikan motif sederhana dan warna yang cerah. selendang, mempunyai makna filosofi bahwa wanita Bali haruslah ingat ajaran Darma dan siap mendidik putra-putrinya kelak agar patuh terhadap orang tua. Selain itu terdapat aksesoris selendang bulang pasang ialah memiliki makna filosofis agar wanita Bali dapat menjaga rahimm dan mengendalikan tingkah lakunya dari segala

BACK NEXT

Gambar 22 Konten Materi Alat Musik Bali

**Keberagaman Budaya Bangsa**

**Alat Musik Tradisional Bali**

MALUKU

BALI

TORAJA

JAWA TIMUR

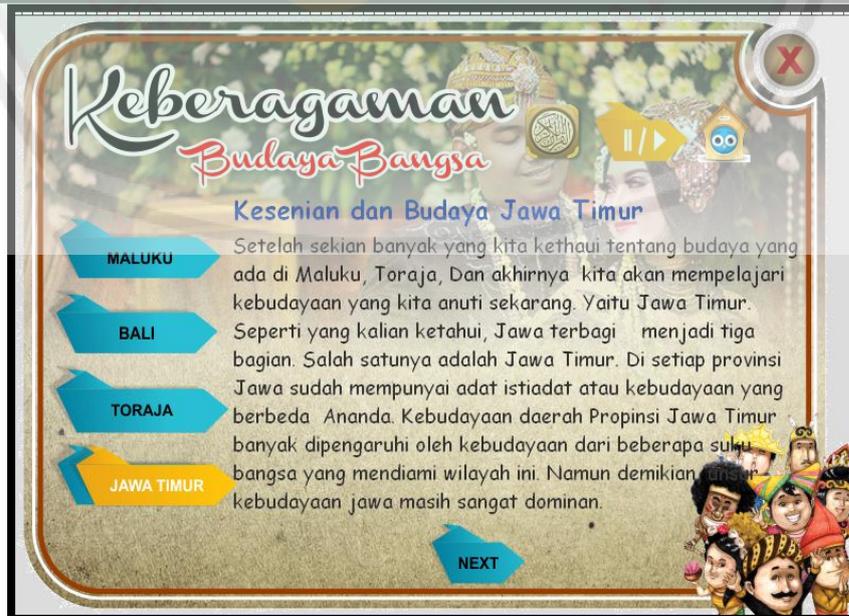
Sebenarnya ada banyak alat musik tradisional Bali Ananda. Salah satu contohnya adalah Ceng-Ceng. Ceng ceng ini bentuknya seperti dua keping simbol yang terbuat dari logam ya Ananda.. Ceng-ceng umumnya digunakan sebagai media dalam upacara keagamaan Hindhu Bali. Selain itu ia bersamarindik juga dapat digunakan dalam pertunjukan gamelan.

BACK

Gambar 23 Konten Materi Alat Msuik Bali



Gambar 24 Konten Materi Seni dan Budaya Jawa Timur



Gambar 25 Konten Materi Seni dan Busaya Jawa Timur



Gambar 26 Konten Materi Alat Msuik Jawa Timur



Gambar 26 Konten Materi Ayat Keberagaman

**Keberagaman**  
*Budaya Bangsa*

Q. S Al-Hujurat Ayat 13

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

**Artinya**  
wahai manusia! sungguh, kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha mengetahui, Maha teliti.

The screenshot shows a digital interface with a title 'Keberagaman Budaya Bangsa' and a play button icon. Below the title is the reference 'Q. S Al-Hujurat Ayat 13' followed by the Arabic text of the verse. Underneath is the Indonesian translation ('Artinya'). The interface also includes a close button (X) and a home button (house icon). A watermark 'UNIVERSITY OF MALANG' is visible in the background.

Gambar 27 Cover Quis Autoplay

**Keberagaman**  
*Budaya Bangsa*

QUIZ  
KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA

Masukkan nama

**MULAI**

The screenshot shows a digital quiz cover with the same title 'Keberagaman Budaya Bangsa' and a play button icon. Below the title, it says 'QUIZ' and 'KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA'. There is a text input field labeled 'Masukkan nama' and a large orange 'MULAI' button. The interface includes a close button (X) and a home button (house icon). A watermark 'UNIVERSITY OF MALANG' is visible in the background.

Gambar 28 Contoh Soal pada Autoplay



Gambar 29 Hasil perolehan dari Quis Autoplay



Gambar 30 Video Alat Musik Empat Propinsi



Gambar 31 Profil Penulis



**LAMPIRAN XI**

**FOTO PENELITIAN SD PLUS AL-KAUTSAR BLIMBING-MALANG**

*Gambar 1 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar*



*Gambar2 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar*



*Gambar 3 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar*



*Gambar 4 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar*



Gambar 5 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar



Gambar 6 Suasana Uji Coba Lapangan SD Plus Al-Kutsar



*Gambar 7 suasana kelas kontrol saat pembelajaran*



*Gambar 8 suasana kelas kontrol saat pembelajaran berkelompok*



*Gambar 9 suasana kelas kontrol saat menggambar alat musik tradisional*



*Gambar 10 suasana kelas kontrol saat berkerjasama menyelesaikan tugas keompok*



## LAMPIRAN XII

### Biodata Penulis



Siadah adalah nama lengkap saya sebagai peneliti.. Tempat lahir saya di Malang pada tanggal 30 Mei 1997. Jurusan yang ditempuh iyalah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2014. Nomer Induk Mahasiswa (14140132). Alamat saya di Desa Tirtomoyo, Kecamatan Ampelgading Kabupaten Malang. Alamat email Saidahida011@gmail.com. Nomer HP yang dapat dihubungi 082334585306