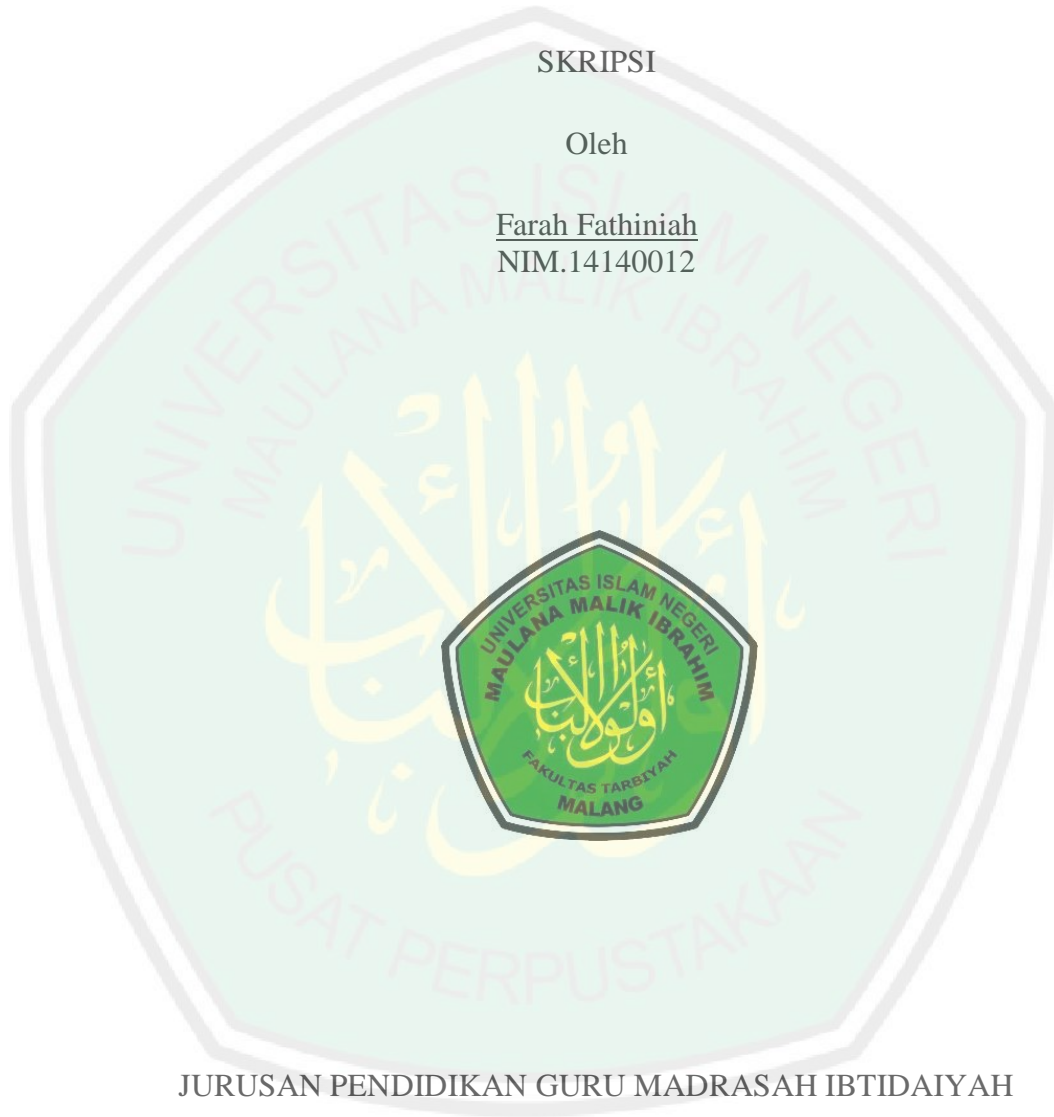


PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS BUKU
FABEL DENGAN POKOK BAHASAN KENAMPAKAN ALAM DAN
BUATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS
V SDN 2 SUKOMULYO PUJON MALANG

SKRIPSI

Oleh

Farah Fathiniah
NIM.14140012



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September, 2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS BUKU
FABEL DENGAN POKOK BAHASAN KENAMPAKAN ALAM DAN
BUATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS
V SDN 2 SUKOMULYO PUJON 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

Farah Fathiniah
NIM.14140012



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September, 2018

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS BUKU
FABEL DENGAN POKOK BAHASAN KENAMPAKAN ALAM DAN
BUATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS
V SDN 2 SUKOMULYO PUJON MALANG

SKRIPSI

Oleh

Farah Fathiniah
NIM.14140012

Telah disetujui Pada Tanggal, 9 September 2018

Dosen Pembimbing

Dr. Marno, M.Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP. 19760803 200604 1 001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS BUKU
FABEL DENGAN POKOK BAHASAN KENAMPAKAN ALAM DAN
BUATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI
KELAS V SDN 2 SUKOMULYO PUJON MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Farah Fathiniah (14140012)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Oktober 2018 dan
dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

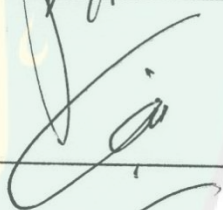
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Agus Mukti Wibowo, M. Ag
NIP. 19780707 200801 1 021

: 

Sekretaris Sidang
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

: 

Pembimbing
Dr. Marno, M.Ag
NIP. 19720822 200212 1 001

: 


Penguji Utama
Dr. Mohammad Samsul Ulum, M.A
NIP. 19720806200003 1 001

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




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

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Segala puji syukur selalu kita panjatkan kepada Allah yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita sehingga atas rahmat dan hidayah-Nya, maka penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Buku Fabel Dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo

Shalawat serta Salam kita haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam terang benderang di dalam kehidupan ini. Semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapat syafaat dari beliau di akhirat kelak. Dengan segala daya dan upaya serta bantuan, bimbingan maupun pengarahan dan hasil diskusi dari berbagai pihak dalam proses penulisan skripsi ini, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tiada batas kepada :

1. Ayahanda tercinta Drs. H. Ali Fauzi M.Pd dan ibunda tersayang Dra. Hj. Fitriah yang telah banyak memberikan perhatian, nasihat, doa, dan dukungan baik moril maupun materil, serta kakanda Fakhurrazi Fakhri, adinda Farha Fakhira dan keluarga besar yang selalu memberi semangat dan motivasi.
2. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. H. Ahmad Sholeh. M.Ag Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
5. Dr. Marno, M.Ag Selaku dosen pembimbing penulis dalam menyusun skripsi ini. Terimakasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberi

bimbingan, saran, serta motivasi dalam penyusunan penulis hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Abd. Gafur, M.Ag Selaku dosen wali penulis selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terimakasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan hingga dapat terselesaikan studi di kampus ini.
7. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pelajaran, mendidik, membimbing, serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas, semoga ilmu yang disampaikan bermanfaat dan berguna bagi penulis untuk tugas dan tanggung jawab selanjutnya.
8. Seluruh staf administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak membantu dalam pelayanan akademik selama menimba ilmu.
9. Teman dan Sahabatku Isna Ari Kusuma, Mila Irodah, Nur Laili Mahmudah, Rosiana Kholifah, Wenny Adara, Marsya Meutia, dan segenap keluarga besar PGMI 2014, lebih khususnya PGMI A Keluarga Besar KKM 228 dan PKL 12 dan yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kekurangan dan kelebihan pada skripsi ini, diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi khazanah ilmu pengetahuan, khususnya bagi pribadi penulis dan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, serta semua pihak yang memerlukan. Untuk itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya dan mengharapkan kritik serta saran dari para pembaca demi sempurnanya karya ilmiah selanjutnya.

Malang, 19 September 2018

Penulis

MOTTO

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
قُلْ كُلٌّ یَعْمَلُ عَلٰی شَاكِلَتِهٖ فَرَبُّكُمْ اَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ اَهْدٰی
سَبِیْلًا

Katakanlah (Muhammad), "Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing". Maka Tuhan-mu lebih Mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

(Al-Isra':84)¹.

¹ *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Jawa Barat: Diponegoro, 2010), hlm. 290.

Dr. Marno, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Farah Fathiniah

Malang, 19 September 2018

Lamp : 4(empat) Eksemplar

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

Di Malang

Assalamu'alaikumWr. Wb

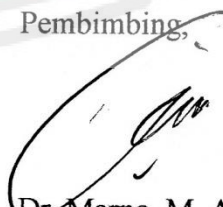
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama	: Farah Fathiniah
NIM	: 14140041
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

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

Wassalamu'alaikumWr. Wb

Pembimbing,



Dr. Marno, M. Ag

NIP. 19720822 200212 100 1

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 3 September 2018

Farah Fathiniah



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.” ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan yang memerlukan tambahan dan ide untuk menyempurnakan karya ini.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kehadiran baginda Nabi besar Muhammad SAW yang telah menunjukkan pada jalan yang penuh dengan cahaya keilmuan yang diridhai Allah SWT dan semoga kita mendapat pertolongan Syafaat-Nya Kelak. Aamiin

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan PGMI di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag, Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M.Ag, selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Marno, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Abd.Gafur, M.Ag, selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama awal hingga akhir semester.

6. Ninja Panju Purwita, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator isi materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Buku Fabel* serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Ahmad Makki Hasan, M.Pd yang telah meluangkan waktunya bersedia menjadi validator desain media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Buku Fabel* serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
8. Bapak dan Ibu guru SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
9. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
10. Bapak dan Ibu yang telah memberikan motivasi, doa dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
11. Terakhir kalinya pada semua teman-teman PGMI angkatan 2014, khususnya kelas A, semoga kebersamaan kita tetap bisa terjalin di luar sana.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah menjadi motivator demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya balasan. Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Malang, 3 September 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 dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = Ū

إِي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	8
Tabel 3.1 Penskoran Kevalidan Produk	31
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	38
Tabel 4.1 Kualifikasi Tingkat Validias Berdasrkan Persentase	47
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Isi Materi	47
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi	50
Tabel 4.4 Revisi Bahan Ajar berdasrkan Validasi Ahli Isi Materi	52
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media/Desain	53
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain	56
Tabel 4.7 Revisi Bahan Ajar berdasarkan Ahli Desain.....	57
Tabel 4.8 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS	59
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS	63
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan	63
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	67
Tabel 4.12 Hasil Statistik pada <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	70
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase	74
Tabel 5.2 Hasil Uji Lapangan <i>Pre-Test dan Post Test</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1. Garis Model Pengembangan Borg and Gall.....	26
Gambar 3.2 Desain Experimen (Before After)	39



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Surat Izin Penelitian
Lampiran II	: Surat Bukti Penelitian
Lampiran III	: Angket Penilaian Ahli Isi Materi
Lampiran IV	: Angket Penilaian Ahli Desain Media
Lampiran V	: Angket Penilaian Ahli Pembelajaran
Lampiran VI	: Angket Hasil Respon Siswa
Lampiran VII	: Identitas Subjek Penelitian
Lampiran VIII	: Soal <i>Pre-Test</i>
Lampiran IX	: Soal <i>Post-Test</i>
Lampiran X	: Tabel Distribusi-T
Lampiran XI	: Bukti Konsultasi
Lampiran XII	: Dokumentasi Penelitian
Lampiran XIII	: Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	5
E. Asumsi Pengembangan	5

F. Ruang Lingkup Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
H. Orisinalitas Penelitian	7
I. Definisi Operasional	9
J. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
1. Ilmu Pengetahuan Sosial	16
2. Media Pembelajaran	17
a. Pengertian Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran	19
4. Pengembangan Media	19
a. Fungsi Pengembangan	20
b. Pentingnya Pengembangan	20
5. Pengertian Buku Fabel	21
6. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Model Pengembangan	25
C. Prosedur Pengembangan	28
1. Tahap Pra-Pengembangan Produk	28
2. Tahap Pengembangan Produk	29

3. Tahap Uji Coba Produk	29
4. Tahap Revisi Produk	31
D. Uji Coba	32
a. Desain Uji Coba	32
b. Subyek Uji Coba	32
c. Jenis Data	32
d. Instrumen Pengumpulan Data	34
e. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV PAPARAN DATA	41
A. Pembahasan Hasil Media Buku Fabel	41
1. Deskripsi Desain Media Buku Fabel	41
B. Penyajian Data Validasi.....	46
C. Hasil Uji Coba Lapangan.....	63
BAB V PEMBAHASAN	74
A. Analisis Hasil Uji Coba Kelayakan Media <i>Buku Fabel</i>	74
B. Analisis Pengaruh Hasil Belajar Pada Buku Fabel	78
BAB VI PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Fathiniah, Farah, 2018. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Dr. Marno, M.Ag

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kompleksnya tingkat berpikir siswa dalam pendidikan di Indonesia, dengan kemajuan tersebut sehingga menuntut guru atau pendidik untuk lebih memperhatikan hal ini. Karena guru merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan. Selain itu dalam proses belajar mengajar guru juga harus memiliki kemampuan tersendiri, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Menjelaskan media pembelajaran *Buku Fabel* pada materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. (2) Menjelaskan tingkat kelayakan media pembelajaran *Buku fabel* pada materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia (3) Menjelaskan pengaruh produk buku fabel pada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *buku fabel* pada siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

Bentuk penelitian yang digunakan peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dimana metode penelitian ini untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall.

Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media pembelajaran *buku fabel* materi kenampakan dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. Dari hasil validasi media pembelajaran *buku fabel* ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata hasil dari validasi ahli isi materi 83% menyatakan sangat valid, hasil dari validasi ahli desain media 95% menyatakan sangat valid, hasil dari validasi ahli pembelajaran 88% menyatakan sangat valid. Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang menunjukkan 87,3% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,21 dan t_{tabel} sebesar 2,093. Sehingga terdapat perbedaan pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Media pembelajaran *buku fabel* yang telah dikembangkan ini sudah sesuai dengan kurikulum sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Media *Buku Fabel*, Perbedaan Hasil Belajar

ABSTRACT

Fathiniah, Farah, 2018. The Development of Instructional media of Social Sciences Based on Fable Books with Subject Matters on Natural and Artificial Appearances to Improve Learning Outcomes of Students in Grade V SDN 2 Sukomulyo, Pujon, Malang. Thesis, Department of Islamic Elementary School Teacher Education Faculty of Education and Teacher Training, the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim of Malang. Advisor, Dr. Marno, M.Ag.

Along with the progress of science and the complexity of the thinking level of students in education in Indonesia, these progress require teachers or educators to pay more attention to this. Because teacher is a very dominant and most important factor in education. In addition, in the teaching and learning process the teacher must also have their own abilities, in order to achieve the aspired hopes to carry out education in general and the teaching and learning process in particular.

This study aims to: (1) Explain the instructional media of *Fable Books* on natural and artificial appearance material and time areas in Indonesia. (2) Explain the feasibility level of the *Fable Book* instructional media on natural and artificial appearance material and time areas in Indonesia (3) Explain the effect of *Fable Book* on students before and after the use of *Fable Book* instructional media for fifth grade students of Sukomulyo 2 Elementary School, Pujon, Malang.

The form of research used by researcher is a method of research and development (Research and Development) in which the aims of this research method is to produce certain products and test the effectiveness of these products. This research and development method refers to the development model of Borg and Gall.

The development of these instructional media produced instructional media products in the form of instructional media for appearance and artificial material *Fable Books* and time areas in Indonesia. From the results of the validation of the instructional media this *Fable Book* shows validity, which is proven by the average percentage of results from the validation of the experts material content 83% stated to be very valid, the results of 95% media design expert validation stated very valid, the results of 88% learning expert validation stated very valid. The results of the percentage level of validity in the trial of the fifth grade students of Sukomulyo 2 Elementary School, Pujon, Malang showed 87.3% said it was very valid. From the results of data analysis through the t-test test formula shows that t_{count} is 4.21 and t_{table} is about 2.093. So that there are differences in students before and after using the media. Instructional media *Fable Books* that have been developed are in accordance with the curriculum so that it can improve student learning outcomes.

Keywords : Development, Instructional Media, *Fabel Book* Media, Differences of Learning Outcomes.

مستخلص البحث

فطنية, فارح, ٢٠١٨. تطوير وسيلة التعليم علم الإجتماعى بوصف كتاب الأسطورة على أساس بحث تظهير العالم و اصطناعي لإرتفاع حصل تعلم الطلاب فى فصل ٥ مدرسة إبتدائية ٢ سوكو ملييو فوجون مالانق, البحث العلمى, قسم تعليم المعلى المدرسة الإبتدائية, كلية علوم التربية و التعليم, الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك ابراهيم مالانق. المشرف : الدكتور مارنو, الماجستير.

لكلمات الأساسية : التطوير, نموذج التعلم, نموذج كتاب الأسطورة, افرق لحصل التعلم

مناسب على تقدم العلم و مجمع مرحلة تفكر الطالب للتربية فى إندونيسيا, بذلك تقدم يجعل اهتماما شديدا للمعلم. لأن المعلم أفضل العامل و أهم دور فى التربية. وسوى ذلك فى عملية التعليم و التعلم المعلم واجب له الكفاءة نفسه, ليبلغ أملا مقصودا فى إقامة التربية عاما و عملية التعليم و التعلم خاصة.

هذا البحث له قصد (١) تبين وسيلة التعلم بوصف كتاب الأسطورة على مادة تظهير العالم و اصطناعي و ولاية الوقت فى اندونيسيا. (٢) تبين مرحلة استحقاق وسيلة التعلم بوصف كتاب الأسطورة على مادة تظهير العالم و اصطناعي و ولاية الوقت فى اندونيسيا. (٣) تبين تأثير حاصل كتاب الأسطورة على الطالب قبل و بعد استخدام و وسيلة التعلم بوصف كتاب الأسطورة على الطالب للفصل ٥ المدرسة الإبتدائية الحكومية ٢ سوكوموليو فوجون مالانق.

و شكل البحث يستعمل الباحث طريقة البحث و تطور (*Research and Development*) الذى هذا طريقة البحث لحصول الحاصل المعين و يختبر فعالة. طريقة البحث و تطوره يدل على نموذج التطوير *Borg and Gall*.

تطور نموذج هذا التعلم حصل حاصل نموذج هذا التعلم اي نموذج التعلم كتاب الأسطورة لمادة تظهير العالم و اصطناعي مع ولاية الوقت فى اندونيسيا. من حصل تصديقات هذا نموذج التعلم كتاب الأسطورة يدل تصديقات بنسبة مئوية من تصديقات موضوع المادة ٨٣% متوسطا و ذلك أشد تصديقاتنا, الحصل من تصديقات اهل تصاميم النموذج ٩٥% و ذلك أشد تصديقاتنا, الحصل من تصديقات اهل التعلم ٨٨% و ذلك أشد تصديقاتنا. حصول نسبة مئوية لمرحلة تصديقات على تجرب الفصل ٥ مدرسة الإبتدائية الحكومية ٢ سوكوموليو فوجون مالانق يدل ٨٧%, و ذلك أشد تصديقاتنا. من حصل تحليل البيانات على صيغة تجريبية الإمتحان يدل *thitung* بعدد ٤,٢١ و *t tabel* بعدد ٢,٠٩٣. حتى يكون الفرق للطالب قبل و بعد استعمل النموذج. نموذج التعلم كتاب الأسطورة تطور مناسب بمنهج حتى مستطيع لإرتفاع حصل تعلم الطالب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kompleksnya tingkat berpikir siswa dalam pendidikan di Indonesia, dengan kemajuan tersebut sehingga menuntut guru atau pendidik untuk lebih memperhatikan hal ini. Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan. Selain itu dalam proses belajar mengajar guru juga harus memiliki kemampuan tersendiri, guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar mengajar pada khususnya.

Hal yang bisa dilakukan guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya yaitu harus menggunakan media sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Media merupakan suatu alat yang bisa membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan *sebagai penyalur pesan* guna mencapai tujuan pengajaran di bantu media pembelajaran modul diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, membantu keefektifan penyampaian pesan, meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Guru tidak lagi dominan di dalam kelas, melainkan siswa yang menjadi subjek belajar. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik untuk terjadinya

proses belajar. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.² Media tidak hanya berupa bahan ajar cetak, audio, video, radio, televisi, multimedia, dan *website*, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang merupakan tujuan peneliti dalam mengembangkan pemanfaatan sistem belajar mengajar dengan menggunakan modul pembelajaran. Melihat dari kondisi lembaga pendidikan tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal, pemanfaatan media masih didominasi media sederhana seperti media papan tulis dan materi- materi pelajaran hanya bisa didapat siswa melalui guru. Hal ini akan mengakibatkan kurangnya minat belajar bagi siswa dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya, karena dalam proses belajar sumber belajarnya hanya guru.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman dan kualitas yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 205.

memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (2) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pemahaman konsep pada siswa merupakan tujuan dari setiap pembelajaran. Pengertian dari pemahaman konsep sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “paham” mempunyai arti mengerti benar atau tahu benar. Dapat disimpulkan arti dari pemahaman konsep adalah pengertian yang mendalam tentang sebuah konsep atau hal yang ada. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, pemahaman konsep dapat diukur dengan menggunakan serangkaian tes tulis, maupun lisan. Pemahaman konsep adalah suatu abstraksi yang mewakili satu kelas objek. Konsep didapat dari sebuah pengalaman masing-masing orang, dan setiap orang pastilah mempunyai pengalaman yang berbeda, hal ini yang menimbulkan adanya perbedaan konsep pada setiap orang. Dalam membelajarkan sebuah konsep khususnya kepada siswa tentulah membutuhkan sebuah penuntun kurikulum dan buku teks sebagai kerangka yang berisi konsep-konsep yang hendak diajarkan.³

Berdasarkan dari hasil wawancara terhadap guru IPS di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang, ditemukan permasalahan bahwa siswa kurang memahami pelajaran

³ Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Erlangga, 2011). Hlm 72.

IPS terutama pada materi kenampakan alam dan buatan. Nilai yang diperoleh siswa sebelum menggunakan produk pengembangan buku ajar berbasis buku fabel ini rata-rata memperoleh nilai 47 sedangkan sesudah menggunakan buku ajar berbasis buku fabel rata-rata memperoleh nilai 84. Hal ini dikarenakan strategi guru yang bersifat monoton hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja.⁴

Kehadiran guru untuk mengarahkan kegiatan belajar, buku teks sebagai sumber informasi, dan media-media lain sangat diperlukan untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Interaksi antara siswa dengan media inilah, yang sebenarnya merupakan wujud nyata dari tindak belajar. “Belajar” terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media dan oleh sebab itu, tanpa media belajar tidak akan pernah terjadi.⁵

Dalam buku ajar sering dijumpai kesalahan-kesalahan pada redaksi mata pelajaran IPS kelas V Semester 1 materi Pokok Kenampakan alam dan buatan. Antara lain yang referensi buku ajar yang digunakan banyak ditemukan pembahasan materi yang kurang lengkap, kemudian penyajian gambar kurang mendukung seperti tidak jelasnya gambar(buram), jadi kurang dapat dinilai oleh siswa. Hal ini dibuktikan dengan contoh kenampakan alam dan buatan hanya menyebutkan satu saja, gambar flora dan fauna hanya ditampilkan gambar saja, tidak disebutkan nama flora atau fauna dalam gambar tersebut. Jadi siswa sulit memahami gambar.

⁴ Dedik Refianto. Wawancara. (Pujon, 2 Agustus 2018).

⁵ Azhar Arsyad. *Media Pengajaran* (.Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1997.), hlm 3.

Maka dari itu peneliti menerapkan salah satu media pembelajaran, yaitu media pembelajaran berbasis buku fabel pada mata pelajaran IPS. Supaya siswa lebih mengenali gambar yang ada dalam buku ajar tersebut dan lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan guru.

Banyak cara yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui gambar-gambar yang ada di dalam buku ajar seperti laut, danau, sungai, waduk, pabrik, dll. Namun sampai saat ini masih belum terdapat media khusus untuk mengetahuinya. Media yang sudah ada kurang membuat siswa termotivasi untuk belajar. Salah satu upaya yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan buku ajar berbasis buku fabel sebagai media untuk mengetahui gambar-gambar kenampakan alam dan buatan, dan tanpa disadari oleh siswa, yaitu hafal karena melihat gambar. Media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa lebih senang bermain dalam kegiatan pembelajaran dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru.

Buku ajar atau bisa disebut buku teks pelajaran adalah buku yang berisi ilmu pengetahuan, yang diturunkan dari kompetensi dasar yang tertuang dalam kurikulum, dimana buku tersebut digunakan oleh peserta didik untuk belajar⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan **“Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 02 Sukomulyo Pujon Malang”**.

⁶ Andi Prastowo, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Yogyakarta: Diva Press,2011), hlm.168

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang penelitian ini, maka terdapat rumusan masalah yaitu:

- 1) Bagaimana kemenarikan media pembelajaran berbasis buku fabel dengan materi kenampakan alam dan buatan?.
- 2) Bagaimana pengaruh hasil belajar produk pengembangan media berbasis buku fable dengan materi kenampakan alam?.

C. Tujuan Pengembangan

- 1) Untuk menguji kemenarikan media pembelajaran berbasis buku fabel pada materi kenampakan alam dan buatan.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh produk pengembangan media pembelajaran berbasis buku fabel pada hasil belajar siswa dengan materi kenampakan alam dan buatan.

D. Manfaat Pengembangan

- a) Bagi Siswa

Membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami atau menerima suatu materi dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

- b) Bagi Guru

Sebagai referensi pada saat pembelajaran untuk menggunakan media dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

c) **Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam pengalaman bagaimana cara mengembangkan suatu media menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

E. Asumsi Pengembangan

1. Media Pembelajaran berbasis buku fabel dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar.
2. Belum banyak tersedianya media pembelajaran berbasis buku fabel tentang Kenampakan Alam dan Buatan.
3. Guru dan siswa SD/MI akan tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis buku fabel dari pada menggunakan buku sebelumnya.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis buku fabel dengan pokok bahasan kenampakan alam dan buatan di Kelas V SDN 02 Sukomulyo Pujon Malang.

Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti guna membentuk pemahaman konsep siswa dalam dalam pembelajaran dan mengetahui lebih mendalam materi kenampakan alam dan buatan.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa buku ajar IPS untuk siswa dan guru dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Adapun wujud fisik spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media cetak berupa buku ajar (*material printed*).
2. Penyajian ini bahan ajar ips di desain melalui pendekatan cerita fabel untuk menunjang dalam pembelajaran ips.
3. Hasil belajar dari pembelajaran ips kelas V berbasis buku fabel ini menunjukkan untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus sebagaimana di paparkan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam kurikulum ips untuk SD/MI.
5. Bentuk fisik bahan ajar dalam penelitian ini berupa media cetak dibuat dengan menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, variasi huruf yang sesuai dengan kebutuhan sehingga nyaman dibaca dan menarik untuk dipelajari.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti yang memilih relevansi dalam bentuk skripsi maupun jurnal, antara lain :

1. Nihayatur Rohmah. **“Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang”**. Dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media belajar buku fabel ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.⁷

⁷ Nihayatur Rihmah, *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang*. (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.2016),hlm. 1.

2. Lia Mujiarti. **“Pengembangan Buku Ajar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester 1 MI Islamiyah Jatisari Nganjuk”**. Dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media belajar buku ajar berbasis gambar ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.⁸
3. Rustika Chandra. **“Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *FlipBook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang”**. Dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media *FlippBook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

NO	PENELITIAN TERDAHULU	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORIGINALITAS
1	Pengembangan Bahan Ajar Matematika berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis buku fabel	Materi Matematika tematik Bangun Datar	Materi kenampakan Alam dan Buatan, Menghasilkan material Printed

⁸ Lia Mujiarti, *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester I MI Islamiyah Jatisari Nganjuk*. (Malang : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim.2014), hlm. 1.

⁹ Rustika Candra, *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar *FlipBook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*.(Malang : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,2012).hlm.1.

	Hasil Belajar Tematik Bangun Datar Kelas 4A SD Islam As-Salam Malang			
2	Pengembangan Buku Ajar Berbasis Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester 1 MI Islamiyah Jatisari Nganjuk	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku	Bertujuan untuk meningkatkan motivasi Belajar Siswa	Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman Konsep, Pengembangan pada materi kenampakan alam dan buatan
3	Pengembangan media buku cerita bergambar flipbook untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial siswa kelas IV sekolah dasar Islam As-Salam	Pengembangan Media Pembelajaran	Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Pengembangan pada materi kenampakan Alam dan Buatan, Bertujuan untuk meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa

	Malang			
--	--------	--	--	--

I. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan Istilah-istilah dalam judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan di Kelas V SDN 02 Sukomulyo Pujon Malang”**.

Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu :

1) Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹⁰

Dalam penelitian ini pengembangan lebih fokus pada pengembangan bahan ajar pembelajaran IPS kelas V pada materi Kenampakan Alam dan Buatan

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sebagai sarana

¹⁰ I Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Perngajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta : Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembnagan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hal. 7

atau alat penunjang proses pembelajaran, agar peserta didik dapat menerima materi dengan efektif dan efisien.

3) **Buku Fabel**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fable berasal dari bahasa Inggris fable adalah cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang. Cerita binatang (fabel) adalah dongeng yang ditikohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyusui, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

4) **Hasil Belajar**

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam proses belajar pasti akan diperoleh suatu hasil belajar. Sehingga hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh individu setelah terjadinya kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.¹¹

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar

¹¹ Ahmad Rifa'i dan Catharina Anni, *Psikologi Pendidikan* (Semarang: UPT MKU UNNES, 2012), hlm. 85.

merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹²

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai criteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi ada *assessment* ada pula kata lain yang searti dan relatif lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian, dan ulangan.¹³

b. Macam-macam Hasil Belajar

Ada beberapa macam-macam dari hasil belajar yang meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Bloom dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengartikan pemahaman sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakara, 2011), hlm. 406.

¹³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 195.

materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.¹⁴

2. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati dalam buku Ahmad Susanto (2016) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.¹⁵

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

¹⁴ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 6.

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 9.

3. Sikap

Menurut Lange dalam buku Ahmad Susanto (2016), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.¹⁶ Struktur sikap menurut Azwar dalam buku Ahmad Susanto (2016) terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif, merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif, merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.¹⁷

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

¹⁶ Ahmad Susanto, *op.cit.*, hlm. 10.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 10.

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.¹⁸

Menurut Sudjana, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktornya adalah sebagai berikut:

¹⁸ Iim Wasliman, *Problematika Pendidikan Dasar* (Bandung: SPs-UPI, 2007), hlm. 158.

1. Kecerdasan anak.
2. Kesiapan atau kematangan.
3. Bakat anak.
4. Kemauan belajar.
5. Minat.
6. Model penyajian materi pelajaran.
7. Pribadi dan sikap guru.
8. Suasana pengajaran.
9. Kompetensi guru.
10. Masyarakat.¹⁹

Meteri Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia

a. Kenampakan Alam Wilayah Indonesia

1. Daratan

Daratan adalah bagian permukaan bumi yang tidak tertutup oleh air. Daratan di Indonesia terdiri atas pulau-pulau yang menjadikan Indonesia sebagai Negara kepulauan. Kepulauan Indonesia dilalui oleh dua jalur pegunungan, yaitu Sirkum Mediterania dan Sirkum Pasifik. Hal ini menyebabkan di Indonesia banyak dijumpai gunung api yang masih aktif serta sering terjadi gempa bumi.

a. Sirkum Mediterania

Sirkum Mediterania berawal dari Pegunungan Alpen di Eropa kemudian menyambung ke Pegunungan Himalaya di Asia. Sirkum

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 39.

Mediterania masuk ke Indonesia melalui Pulau Sumatra, Jawa, Bali, Nusa Tenggara, dan Maluku.

b. Sirkum Pasifik

Sirkum Pasifik berawal dari Pegunungan Andes di Amerika Selatan, bersambung ke Pegunungan Rocky di Amerika Utara. Kemudian ke Jepang, Filipina dan Indonesia. Sirkum Pasifik masuk ke wilayah Indonesia melalui Pulau Sulawesi. Dari Pulau Sulawesi bersambung ke Pulau Halmahera sampai ke Pulau Papua.

2. Perairan

Sebagian besar wilayah Indonesia berupa perairan, yaitu berupa laut. Wilayah laut Indonesia lebih luas daripada daratan, yaitu 3.257.357 km². Laut adalah kumpulan air asin yang menggenangi dan menghubungkan daratan atau pulau-pulau. Laut-laut di Indonesia, antara lain Laut Jawa, Laut Natuna, Laut Flores, Laut Sawu, Laut Banda, laut Seram, Laut maluku, Laut Sulawesi, Laut Halmahera, dan Laut Arafuru. Kedalaman laut tidak sama di setiap tempat. Ada laut yang dangkal, ada juga laut dalam. Berdasarkan kedalaman laut, wilayah perairan Indonesia dikelompokkan menjadi tiga, yaitu relief Indonesia barat, relief Indonesia tengah, dan relief Indonesia timur.

b. Kenampakan Buatan di Wilayah Indonesia

1. Pelabuhan

Pelabuhan adalah tempat berlabuhnya kapal, baik untuk menaikkan atau menurunkan penumpang dan barang. Pelabuhan dibuat dengan cara

memperdalam bagian pantai. Tujuannya agar kapal-kapal besar dapat mengapung hingga pinggir laut. Berikut ini beberapa pelabuhan di Indonesia.

2. Bendungan (Waduk)

Bendungan merupakan danau buatan yang dibuat dengan cara membendung sungai. Tujuannya untuk menampung air sungai. Bendungan dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Contohnya sebagai pengendali banjir, irigasi lahan pertanian, pembangkit listrik, bahan baku air minum, dan perikanan. Di Indonesia banyak terdapat bendungan atau waduk. Contohnya waduk Jatiluhur, Cirata dan Saguling di Jawa Barat; Waduk Sempor, Kedung Ombo, Gajah Mungkur di Jawa Tengah; Waduk Riam Kanan di Kalimantan Selatan; dan Waduk Karangkates di Jawa Timur.

3. Bandar Udara (Bandara)

Bandar udara atau bandara adalah tempat mendarat dan tinggal landas pesawat terbang. Bandara dibangun untuk menunjang transportasi udara. Di bandara terdapat landasan pesawat, menara pengawas, pangkalan antena radar, dan tempat parkir pesawat (hanggar). Di Indonesia terdapat banyak bandar udara. Contohnya bandara Polonia di Medan, Branti di Bandar Lampung, Soekarno-Hatta di Banten, Adi Sumarmo di Surakarta, Juanda di Surabaya, Hasanuddin di Makassar, Ahmad Yani di Semarang, dan Husen Sastranegara di Bandung.

4. Kawasan Industri

Di Indonesia banyak dibangun pusat- pusat industri, baik industri ringan maupun berat. Contoh industri ringan, yaitu industri makanan dan minuman, tekstil, batik, dan kertas. Contoh industry berat, yaitu industri baja, pupuk, semen, perbengkelan dan perakitan, galangan kapal, serta industri pesawat terbang.

5. Perkebunan

Usaha perkebunan merupakan kegiatan pertanian di lahan kering yang luas. Tujuannya untuk menghasilkan tanaman bagi kebutuhan industri dan ekspor. Tanaman hasil perkebunan meliputi karet, kelapa sawit, teh, kopi, coklat, tembakau, dan kina. Usaha perkebunan biasanya dilakukan oleh perusahaan negara atau perusahaan swasta. Ada pula perkebunan yang diusahakan oleh rakyat.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian dari pendahuluan yang terdiri dari; (a) Latar Belakang, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Pengembangan, (d) Manfaat Pengembangan, (e) Asumsi Pengembangan, (f) Ruang Lingkup Pengembangan, (g) Spesifikasi Produk, (h) Orisinalitas Penelitian, (i) Definisi Operasional, dan (j) Sistematika Pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini membahas tentang kajian teori penelitian dan kerangka berfikir. Kajian teori yang terdiri dari; (a) Pengembangan, (b) Media Pembelajaran, (c) Media *Buku Fabel*, (d) Ilmu Pengetahuan Sosial, (e) Materi Kenampakan Alam dan Buatan serta Wilayah Waktu di Indonesia, dan (f) Hasil Belajar.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang terdiri dari; (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur Pengembangan, (d) Uji Coba Produk.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini membahas tentang hasil pengembangan yang terdiri dari; (a) Pembahasan Desain Media Pembelajaran *Buku Fabel*, (b) Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran *Buku Fabel*, dan (c) Analisis Tes Hasil Belajar Siswa.

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang pembahasan dari rumusan masalah yang terdiri dari; (a) Tingkat kelayakan Media Pembelajaran *Fabel Materi Kenampakan Alam dan Buatan* dan (b) Pembahasan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Buku Fabel Materi Kenampakan Alam dan Buatan* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

BAB VI : Penutup: Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Karakteristik mata pelajaran IPS

Berbeda dengan disiplin ilmu yang bersifat menolak ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebagian dan berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.²⁰

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Lebih jauh lagi dalam pendidikan IPS dikembangkan tiga aspek atau tiga ranah pembelajaran, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif). Ketiga aspek ini merupakan acuan yang berorientasi untuk mengembangkan pemilihan materi, strategi, dan model pembelajaran.

Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan,

²⁰ Trianto.2010.Model Pembelajaran Terpadu Konsep,Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).(PT Bumi Aksara:Jakarta),Hal 174

nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Tujuan pendidikan ilmu sosial dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan institusional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.²¹

2. Media Pembelajaran

a) Pengertian Media

Kata “media” adalah bentuk jamak dari “medium ” yang berasal dari bahasa Latin “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Pengertian media adalah perantara atau pengantar informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.²²

Media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud

²¹ Ahmad Susano, 2016. *Teori Belajardan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

²² Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan anak didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.²³

Berdasarkan pengertian diatas, media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar dalam penggunaannya terutama untuk memudahkan siswa dalam mempelajari isi materi pelajaran. Bentuk interaksi antara siswa dengan media sangat berpengaruh dalam menyamakan persepsi tentang konsep yang sedang diajarkan guru, karena interaksi inilah sebenarnya wujud nyata dari tindakan belajar. Jadi kehadiran media pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik kegiatan belajar siswa.

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁴

(dalam bentuk kata- kata tertulis atau lisan belaka).

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- b. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- c. Membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan mempersamakan persepsi tentang materi pelajaran.
- d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Menurut Oemar Hamalik terdapat empat media pengajaran yaitu²⁵:

²³ Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: Depdikbud
Mason R. (1994)

²⁴ Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada. Hlm.16

²⁵ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm.29

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya, papan tulis, gambar-gambar, dan peta.
2. Alat-alat yang bersifat auditif atau hanya dapat di dengar misalnya, radio.
3. Alat-alat yang bisa dan didengar, misalnya film dan televise.
4. Dramastis, bermain peran, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

3. Fungsi Media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka,
- b. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya,
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- d. Memberikan kesamaan persepsi,
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat jumlah, dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

4. Pengembangan

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan, pertumbuhan secara perlahan (Evolusi), dan perubahan secara bertahap. Menurut Seels & Richey, pengembangan berarti

²⁶ Hujair AH. Sanaky, Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 6

sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik, atau dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.²⁷

a. Fungsi pengembangan

Pengembangan buku ajar berbasis buku fabel mempunyai fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: a) memberikan petunjuk yang jelas bagi pelajar dalam mengelola kegiatan belajar yang, b) menyediakan bahan/alat yang lengkap yang diperlukan untuk kegiatan, c) merupakan media penghubung antara pembelajar dan pelajar, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, d) dapat dipakai oleh pembelajar sendiri dalam mencapai kemampuan yang telah ditetapkan, dan e) dapat dipakai sebagai program perbaikan.

b. Pentingnya pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran IPS, secara garis besar adalah mengisi kekurangan atau belum tersedianya media pembelajaran IPS yang berupa permainan mengingat melalui gambar pada materi Kenampakan Alam dan Buatan pada kelas V di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Selain itu, media pembelajaran berupa buku fabel akan membantu guru

²⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Jakarta:Kencana,2010),hlm.197

IPS dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang konsep-konsep sejarah khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan.

Dengan demikian dapat mengurangi pembelajaran IPS yang hanya menghafal, akan tetapi mengetahui bagaiman gambaran kenampakan alam dan buatan yang ada pada materi IPS kelas V.

Sekoalh dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis Buku Fabel untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Pengertian Buku Fabel

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, fable berasal dari bahasa Inggris fable adala cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh bintang. Cerita binatang (fabel) adalah dongeng yang ditikohi binatang peliharaan dan binatang liar, seperti binatang menyesai, burung, binatang melata (reptilia), ikan, dan serangga. Binatang-binatang dalam cerita jenis ini dapat berbicara dan berakal budi seperti manusia.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan nilai simbolis yang diperoleh oleh siswa Sehingga hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh individu setelah terjadinya kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah

mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar.²⁸

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah melakukan usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi merupakan proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai criteria yang telah ditetapkan. Selain kata evaluasi ada *assessment* ada pula kata lain yang searti dan relatif lebih dikenal dalam dunia pendidikan kita yakni tes, ujian, dan ulangan.²⁹

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal, sebagai berikut:

3. Faktor internal

²⁸ Ahmad Rifai dan Catharina Anni, Psikologi Pendidikan (Semarang: UPT MKU UNNES 2012), hlm.85

²⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 195.

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

4. Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap nilai hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.³⁰

Menurut Sudjana, bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktornya adalah sebagai berikut:

11. Kecerdasan anak.

³⁰ Im Wasliman, *Problematika Pendidikan Dasar* (Bandung: SPs-UPI, 2007), hlm. 158.

12. Kesiapan atau kematangan.
13. Bakat anak.
14. Kemauan belajar.
15. Minat.
16. Model penyajian materi pelajaran.
17. Pribadi dan sikap guru.
18. Suasana pengajaran.
19. Kompetensi guru.
20. Masyarakat.³¹

7. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir yang peneliti buat dapat digambarkan dalam skema berikut:

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir



³¹ Nana Sudjana, *Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm. 39.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dilaksanakan termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Education Research and Development (R&D)*. Menurut pernyataan Borg & Gall yaitu “*R&D is a process used to develop and validate educational products*”.³² Dimana *R&D* adalah sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.³³

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan yaitu menghasilkan produk tertentu yang harus diuji keefektifan produknya untuk mengetahui seberapa efektif produk yang dihasilkan tersebut untuk kegiatan pembelajaran di bidang pendidikan.

Penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah

³² Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 127.

³³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164.

produk yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan media *buku Fabel* yang di khusus kan untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.

Produk yang dibuat ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk permasalahan yang ada sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat ditempuh oleh peneliti adalah dengan melalui “pengembangan yang berorientasi pada hasil produk” yang berupa pengembangan media *Buku Fabel* untuk kelas V pada materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. **Model Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan ini model yang dilakukan mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Peneliti mengacu pada model Borg and Gall karena model pengembangan ini dirasa efektif dalam pengembangan media pembelajaran yang sedang di lakukan pada saat penelitian.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Borg and Gall ada sepuluh tahap, adapun langkah-langkah pengembangan media pengembangan sebagai berikut:³⁴

³⁴ Punaji Setyosari, *Metode penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2010), hlm. 228.

Gambar 3.1

Model Pengembangan Borg and Gall



Berdasarkan model pengembangan yang dijelaskan oleh Borg and Gall, peneliti mengadopsi langkah penelitian pada tahap satu sampai dengan delapan. Berikut langkah penelitian yang diadopsi dari tahapan Borg and Gall, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*research and information collecting*)

Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat

penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

b. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan dalam penelitian R&D meliputi: (1) merumuskan tujuan penelitian, (2) memperkirakan dana, tenaga, dan waktu dalam penelitian, (3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian. Tujuan dari perencanaan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi materi yang tepat untuk pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

c. Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*)

Pengembangan format produk awal dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, media yang akan digunakan, dan alat evaluasi.

Pengembangan format produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang punya keterampilan yang dibutuhkan. Sebelum produk diuji cobakan di lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.³⁵

d. Uji coba awal

³⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 176.

Uji coba awal dilakukan di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa di kelas dan menganalisis kebutuhan media pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.

e. Revisi produk

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji coba awal. Revisi produk akan dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba awal ini menggunakan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

f. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan menggunakan subjek uji coba di kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Subjek yang digunakan oleh peneliti melibatkan 20 siswa pada kelas V.

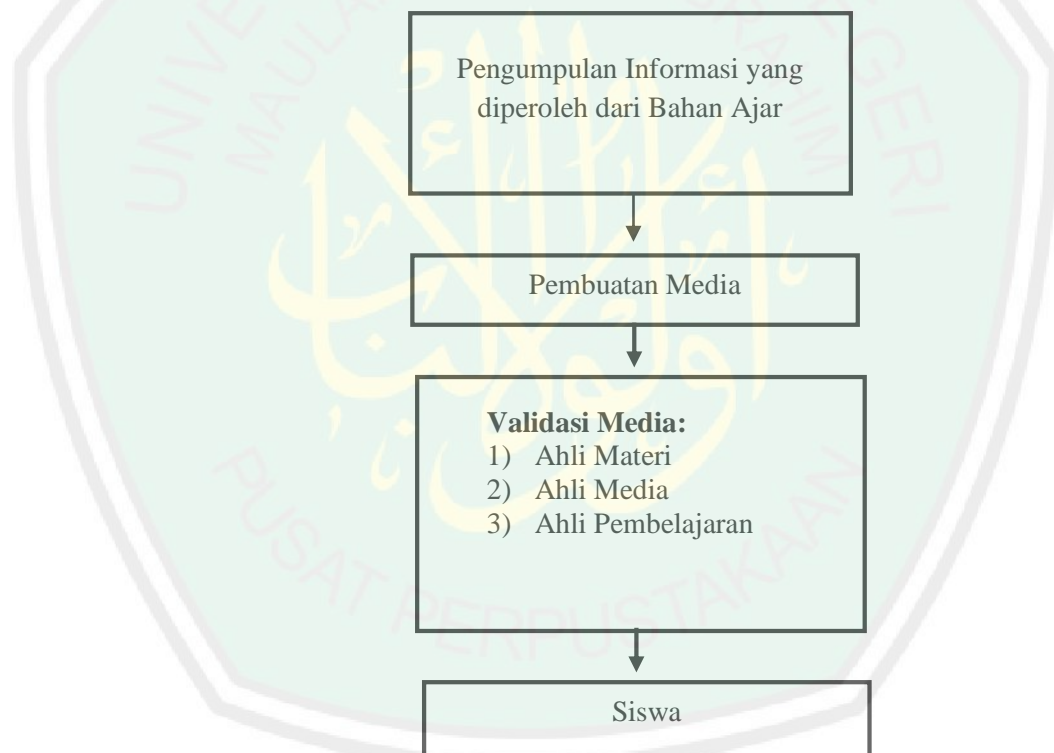
g. Revisi produk

Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

h. Uji lapangan

Uji lapangan dalam penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam kegiatan uji lapangan ini diperlukan adanya ahli media untuk pengujian produk yang dihasilkan untuk guru dan siswa.

Gambar 3.1 Garis Besar Alur Pengembangan Media

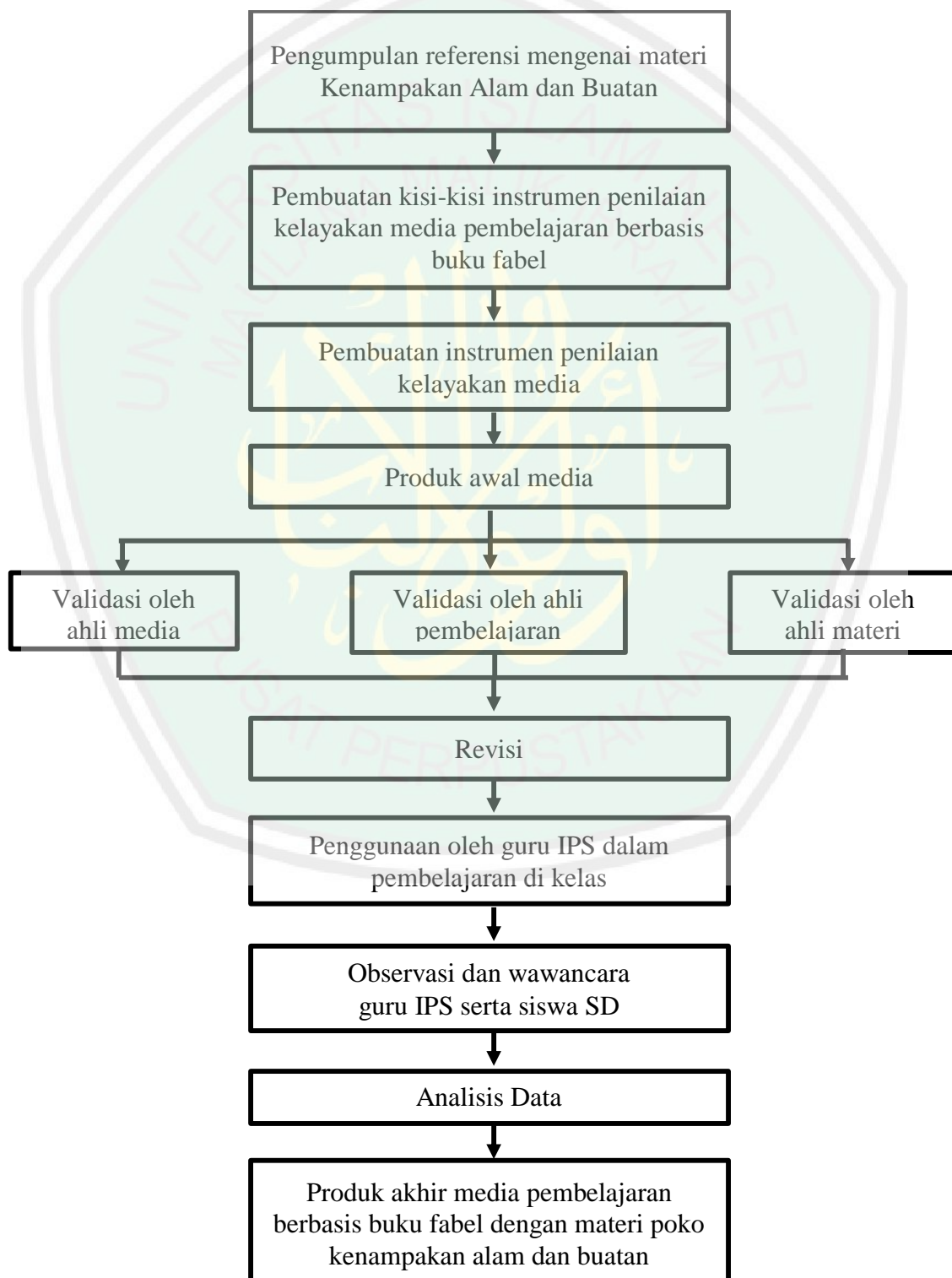


Pengembangan media pembelajaran berbasis buku fabel ini menggunakan Corel Draw X7

Peneliti mengungkap materi IPS pada kelas V tentang kenampakan alam dan buatan. Pada materi kenampakan alam dan buatan terkadang siswa kesulitan untuk membayangkan sebuah skema/ konsep dari kenampakan alam dan buatan tatkala dijelaskan oleh guru. Adanya

simulasi dalam media pembelajaran berbasis buku fabel ini diharapkan dapat membantu atau siswa membentuk sebuah skema/ konsep dibenak siswa mengenai kenampakan alam dan buatan

Gambar 2.3 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran



B. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan menurut Borg and Gall, langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui empat tahap (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi produk.

1. Tahap pra-pengembangan produk

Tahap pra-pengembangan produk mempunyai tujuan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam produk yang sedang dikembangkan. Untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media yang dikembangkan perlu adanya kegiatan yang harus dilakukan, yaitu:

a) Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan pada media pembelajaran. Adapun kegiatan inti dan kompetensi dasar ini dipilih pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan.

Adapun standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dari mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan.

b) Melakukan studi lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa di kelas dan menganalisis kebutuhan media pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan kelas V di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas V serta mengamati bahan ajar serta media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran.

c) Pengumpulan dan pemilihan bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI kelas V. Hasil dari tahap tersebut terdapat dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan yang akan dijadikan media pembelajaran yang dikembangkan.

d) Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media pembelajaran untuk mengelompokkan kompetensi dasar, indikator, materi, langkah-langkah pembelajaran, dan evaluasi pada materi kenampakan alam daratan dan perairan.

2. Tahap pengembangan produk

Dalam tahap ini pengembangan media pembelajaran peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas V dalam mengembangkan materi. Materi yang disajikan merupakan materi yang ada di dalam mata pelajaran IPS. Adapun serangkaian proses dari tahap pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

- a) Menyiapkan materi yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.
- b) Melakukan penataan isi dan struktur isi materi dengan cara menentukan alur media pembelajaran sesuai dengan dengan kerangka media pembelajaran yang telah dirancang.
- c) Membuat desain media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan
- d) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa.

3. Tahap uji coba produk

Pada tahap ini kegiatan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk pengembangan maka bisa dilakukan dengan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi pada ahli isi materi, ahli media dan ahli pembelajar (guru kelas V). Hasil penilaian dari

validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media yang telah dikembangkan.

4. Tahap revisi produk

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang telah dilakukan. Setelah media sudah dikatakan valid, maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan dan produk sudah siap untuk diterapkan, namun apabila media belum dikatakan valid, maka peneliti perlu melakukan perbaikan sebelum menjadi produk pengembangan.

C. Uji Coba

Tahap uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefisienan, keefektifan dari suatu produk yang dikembangkan. Di dalam tahap uji coba ini di dalamnya terdapat desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

a. Desain Uji Coba

Pada tahap ini terdapat beberapa tahap yaitu tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan.

Berikut adalah penjelasannya:

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini, peneliti melakukan kegiatan yaitu dengan bimbingan kepada dosen

pembimbing dan melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media pembelajaran jika ada yang kurang, dan peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan dengan dosen pembimbing.

2) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli ini terdapat beberapa kegiatan yaitu kegiatan yang dilakukan pada ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran dimana pada tahap ini para ahli tersebut memberikan komentar dan saran terhadap media yang sudah dikembangkan.

Hasil dari validasi ahli yang sudah diperoleh melalui tanggapan dan penilaian dengan memberikan komentar dan saran dari para ahli kemudian digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

3) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang yang berjumlah 20 siswa.

b. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media pembelajaran, guru kelas mata pelajaran IPS dan siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

c. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam tahap hasil uji coba ini akan dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian, masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan dari ahli isi materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran.

2) Data Kuantitatif.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket atau lembar validasi penilaian ahli, penilaian guru kelas mata pelajaran IPS, dan hasil tes belajar siswa (*pre-test dan post-test*). Berikut adalah penilaiannya:

1) Penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran tentang kesesuaian isi dari media pembelajaran.

Kesesuaian isi media pembelajaran ini meliputi ilustrasi pengoperasian media dan kelengkapan komponen yang lain, yang dapat menjadikan suatu media pembelajaran

tersebut dapat menjadi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

- 2) Penilaian guru kelas terhadap pengembangan media pembelajaran.
- 3) Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).
- 4) Angket tanggapan siswa tentang media pembelajaran materi materi kenampakan alam dan buatan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar. Berikut ini adalah penjelasannya:

1) Wawancara

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel

yang dikaji dalam penelitian.³⁶ Wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu kepada bapak Dedi selaku guru wali kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk menemukan permasalahan yang ada dan harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2) Angket

Angket adalah alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada responden untuk mendapat tanggapan secara tertulis. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media, ketepatan penggunaan media pembelajaran sehingga media menarik dan efektif.

Pertanyaan dalam angket digunakan peneliti meliputi dua macam, yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 219

Adapun angket yang dibutuhkan untuk menganalisis dan digunakan untuk merevisi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- (a) Angket penelitian atau tanggapan ahli isi atau materi dari media pembelajaran.
- (b) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran.
- (c) Angket penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran.

Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, yaitu sebagai berikut:

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

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

3) Tes Perolehan Hasil Belajar

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan kemampuan proses siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *buku fabel*.

e. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik, yaitu:

1) Analisis Isi atau Materi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran *buku fabel* pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan buatan.

2) Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas V. Dalam pengolahan data penilaian menggunakan teknik yang dilakukan dengan cara mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan dari validator sedangkan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan prosentase, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:³⁷

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

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = Jumlah jawaban penilaian

Hasil yang diperoleh dari perhitungan prosentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut.³⁸

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Berdasarkan kriteria di atas, apabila penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 69-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli isi, ahli media, ahli pembelajaran atau guru kelas. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

3) Analisis Hasil Tes

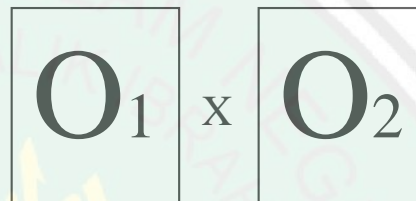
Analisis data yang digunakan untuk mengatur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan produk pengembangan (*before-after*). Penggunaan desain

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 93.

eksperimen (*before-after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut:³⁹

Gambar 3.2

Desain Eksperimen (*Before-After*)



Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*

O₁ = Tes *before treatment* atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *Buku Fabel*

O₂ = Tes *after treatment* atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *Buku Fabel*

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar (*achievement test*). Data uji coba lapangan dikumpulkan

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2008), hlm. 135.

dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas V sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Buku Fabel*. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁴⁰

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

Keterangan:

t = Uji t

D = Different (X₂-X₁)

d² = Variasi

n = Jumlah subjek/sampel

⁴⁰ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131-132.

BAB IV

PAPARAN DATA

Pada bab ini akan dibahas, A) deskripsi hasil pengembangan produk, dan B) Penyajian data validasi. Hasil penelitian disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi pelajaran, ahli media pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial, dan uji coba lapangan pada siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari buku ajar siswa pokok bahasan kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia untuk kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

1. Buku Ajar

Buku ajar siswa yang dihasilkan pada pengembangan ini berisi 4 bagian yaitu, bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian pendukung. Berikut adalah penjelasan masing-masing bagian.

a. Pra-Pendahuluan

b. Bagian Pra-Pendahuluan berisi tentang komponen-komponen sebelum memulai pembelajaran.

1). Halaman Depan (Cover)



Halaman (Cover) dapat terdiri dari nama buku, judul buku, menampilkan alam dan buatan serta wilayah waktu Indonesia, untuk siapa buku ajar (*Untuk siswa SD/MI Kelas V*), gambar pada cover yang sesuai dengan materi yang dikembangkan serta nama penulis dan nama dosen pembimbing.

Sedangkan cover belakang didesain lebih sederhana dengan berisi tema, penulis, dan instansi Penulis.

2) Kata Pengantar



Kata pengantar merupakan harapan penyusun terhadap bahan ajar, ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang

membantu pengembangan bahan ajar, dan permintaan kritik saran dari penyusun kepada seuruh pembaca untuk penyempurnaan bahan ajar.

3) Daftar Isi

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	iii
SK, KD, Tujuan Pembelajaran	iv
Daftar Isi	v
Peta Konsep	1
A. Kenampakan Alam	5
B. Kenampakan Buatan	9
C. Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia	13
Daftar Pustaka	20

Daftar isi pada bahan berisi tentang judul komponen yang terdapat dari keseluruhan bagian dalam bahan ajar beserta halamannya untuk memudahkan siswa dalam menemukan materi yang akan dipelajari.

4). Program Pembelajaran

SK, KD, TUJUAN PEMBELAJARAN	
A. Standar Kompetensi	Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
B. Kompetensi Dasar	Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menyertakan peta atau foto globe dan media lainnya.
C. Tujuan Pembelajaran	Siswa dapat mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menyertakan peta atau foto globe dan media lainnya.

Program pembelajaran merupakan penjelasan tentang standart kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang diambil dari peraturan pemerintah No 22 tentang standart Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah khususnya SK,KD untuk siswa SD/MI.

5) Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan terletak pada awal kegiatan belajar yang bertujuan untuk memeberikan informasi materi yang akan dipelajari serta tujuan untuk memberikan informasi materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajarn yang akan dicapai.

a). Judul Bab



Judul bab dicantumkan untuk mengetahui materi pembahasan yang akan dipelajari.

a) Peta Konsep



Peta Konsep merupakan diagram yang menunjukkan konsep-konsep yang mewakili pembelajaran. Peta konsep mempunyai struktur berjenjang dari yang bersifat umum menuju khusus yang dilengkapi dengan garis penghubung yang sesuai.

b) Bagian Isi



pada bagian isi dalam buku terdiri dari seluruh bahasan materi yang terdapat pada bahan ajar.

d) Bagian Pelengkap

pada bagian ini bahan ajar dilengkapi dengan komponen-komponen lain diantaranya:

1) Latihan Soal



Latihan soal menyajikan soal yang berkaitan dengan materi.

2) Daftar Pustaka



Daftar pustaka merupakan sumber acuan buku yang digunakan oleh penyusun sebagai acuan pembuatan bahan ajar yang terdapat pada bagian akhir bahan ajae. Dalam hal ini siswa dapat mencari rujukan literature lain yang dicantumkan pada daftar pustka.

B. Penyajian Data Validasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh

melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji coba di lapangan.

Data validasi terhadap bahan ajar diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli isi/materi, validator ahli desain/media, validator guru mata pelajaran IPS di SD/MI.

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

Tabel 4.1 Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Prosentase

Peresentasi (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
85%-100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
65%-84 %	Valid	Tidak Revisi
45%-64 %	Cukup Valid	Sebagian Revisi
0%-44 %	Kurang Valid	Revisi Total

Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli media/desain, dan guru mata pelajaran IPS Kelas V beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Butir Pertanyaan	Skor		Peresentase (%)	Tingkat validasi	Ket
		x	xi			
1	Penilaian kosa kata sesuai dengan materi,	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
2	Pemilihan kosa kat memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
3	Ketepatan teks dengan materi.	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kebenaran teks dengan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Kejelasan teks dalam Media Pembelajaran IPS berbasis buku fabel	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Kebenaran penyajian	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	materi dalam media pembelajaran IPS berbasis buku fabel					
7	Penyajian materi media pembelajaran IPS berbasis buku Fabel mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Penyajian Bahar Media pembelajaran IPS berbasis buku fabel sesuai dengan siswa kelas V SD/MI.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Pemberian latihan untuk menguji kepehaman siswa terhadap materi	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Variasi dan tingkat kesulitan soal	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	bahan media pembelajaran IPS berbasis buku fabel					
11	Ketepatan bahasa yang digunakan	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12	Konsistensi dan sistematika penyajian.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
	Analisis Keseluruhan	50	60	83	Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Berdasarkan data validasi dengan ahli materi/isi media pembelajaran yang telah disajikan pada tabel 4.1 dan 4.2 dari 12 pertanyaan, keseluruhan mencapai 83 %, jika di cocokkan dengan tabel kriteria validasi, maka skor ini dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi/isi selengkapnya dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Kriteria dan Saran Ahli Materi Terhadap Bahan Ajar Berbasis Buku Fabel Ilmu Pengetahuan Sosial

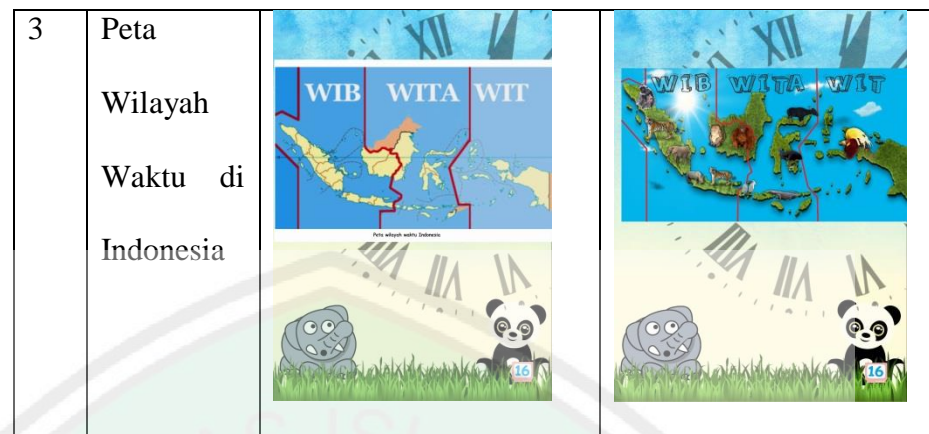
Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masing-masing materi harus diberi gambar agar lebih jelas. 2. Materi kenampakan buatan harus diberi gambar masing-masing point 3. Tambahkan contoh hewan masing-masing waktu Indonesia 4. Penulis harus konsisten dalam menulis, perhatikan kalimat Tanya, dan kalimat perintah. 5. Penulisan kata, kalimat, spasi, tanda baca perlu diperhatikan.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka revisi terhadap buku dan media adalah sebagai berikut.

Tabel 4.4 Revisi Bahan Ajar Berdasarkan Validasi Ahli/Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Tidak adanya gambar pada tiap point materi		
2	Tidak ada sumber dari gambar		



2. Hasil Validasi Ahli Desain/Media

a. . Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi ahli desain/media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media/ Desain Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Butir Pertanyaan	Skor		Peresentase (%)	Tingkat validasi	Ket
		x	xi			
1	Kemenarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis buku fabel	5	5	100 %	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Gambar tang	5	5	100 %	Sangat	Tidak

	ada dalam media pembelajaran berbasis buku fabel yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI kelas V				Valid	Revisi
3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis buku fabel	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kemenarikan gambar animasi pada media pembelajaran berbasis buku fabel	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan	5	5	100%	Sangat	Tidak

	buku pendukung dalam media pembelajaran berbasis buku fabel				Valid	Revisi
6	Ketetapan tata letak gambar pada media pembelajaran berbasis buku fabel	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Layout penyetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	pembelajaran berbasis buku fabel					
9	Kesesuaian media pembelajaran berbasis buku fabel dengan karakteristik siswa SD/MI Kelas V	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
	Analisis Keseluruhan	43	45	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum xi$ = Jumlah skor ideal

Berdasarkan perhitungan diatas, maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 95% . jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi media/desain selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6


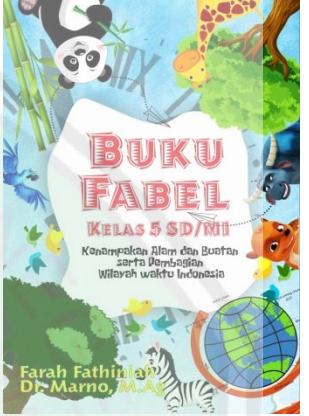


Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Desain/Media Terhadap Media Bahan Ajar

Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama Subjek Uji Ahli Media	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada biografi penulis 2. Tidak ada penjelasan, nama dosen pembimbing dan dosen ahli desain, ahli materi. 3. Bagian cover depan perlu nama penulis dan nama dosen pembimbing.

c. Revisi Produk

Tabel 4.7 Revisi Bahan Ajar Berdasarakan Validasi Agli Desain

No	Point Yang di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Cover Buku Depan		
2	Cover Belakang		

<p>3</p>	<p>Bigrafi Penulis</p>		<p>BIOGRAFI PENULIS</p>  <p>Nama saya Farah Fathimah biasa disapa Farhin. Lahir pada tanggal 25 Desember 1995 di Negara-Bali. Saya adalah putri kedua dari pasangan Bapak Drs. H. Ali Fauzi, M. Pd.I. dengan Ibu Dra. Hj. Fitriyah. Saat ini saya tinggal di jalan Sunan Kalijaga No 10 Malang. Pendidikan yang sudah saya tempuh TK Siti Khadijah, Negara-Bali, (2000-2002), SDN 2 Lolean Barat, Negara-Bali (2002-2008), MTsN Negara (2008-2011), MAN Negara (2011-2014), dan saat ini menempuh Zetengh S1 (S1) pada bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, adisipun Organisasi yang saya ikuti berupa: IMADE (Ikatan Mahasiswa Islam Dewata) Malang, IPPNU (Ikatan Pelajar Putri Nahdlatul Ulama).</p> <p>21</p>
<p>4</p>	<p>Point SK,KD, Tujuan Pembelajaran</p>	<p>SK, K.D, TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>A. Standar Kompetensi Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berakasi nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kerempakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.</p> <p>B. Kompetensi Dasar Mengetal keragaman kerempakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu Indonesia dengan menyertakan peta/globe dan media lainnya.</p> <p>C. Tujuan Pembelajaran Siswa dapat mengenal keragaman kerempakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menyertakan peta/globe dan media lainnya.</p> <p>ii</p>	<p>SK, K.D, TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>A. Standar Kompetensi Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kerempakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.</p> <p>B. Kompetensi Dasar Mengetal keragaman kerempakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu Indonesia dengan menyertakan peta/globe dan media lainnya.</p> <p>C. Tujuan Pembelajaran Siswa dapat mengenal keragaman kerempakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menyertakan peta/globe dan media lainnya.</p> <p>iv</p>
<p>5</p>	<p>Halaman Penerbit</p>		<p>Buku Fabel Kelas 5 SD/MI Kemampuan alam dan buatan serta pembagian waktu Indonesia Oleh : Farah Fathimah</p> <p>Diterbitkan oleh : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jenjang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p> <p>Desain penulsiang : Dr. Nurro, M.Ag Desain validasi Miteru/ id : Ningsi Rangs Purwati, M.Pd Desain validasi desain : Ahmad Mukli, S.Hum, M.Pd Tahun 2018</p>

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Bahan Ajar Ilmu
Pengetahuan Sosial**

No	Butir Pertanyaan	Skor		Peresentase (%)	Tingkat validasi	Ket
		x	xi			
1	Apakah bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini memudahkan dalam mengajar IPS?	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
2	Apakah bahan ajar matematika berbasis buku fabel ini dapat digunakan dalam pembelajaran?	4	5	80 %	Valid	Tidak Revisi
3	Bagaimana kejelasan paparan materi dalam bahan ajar IPS berbasis buku	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

	fabel?					
4	Bagaimana ketepatan sistematika uraian yang disajikan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5	Apakah ruang lingkup materi yang disajikan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini sesuai dengan indikator?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Bagaimana kesesuaian tugas dan	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	latihan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?					
8	Bagaimana peran bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini pada pembelajaran IPS?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Apakah dengan menggunakan bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Apakah penggunaan bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa?	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		44	50	80%	Valid	Tidak

					Revisi
--	--	--	--	--	--------

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

Σx = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

Σxi = Jumlah skor ideal

Berdasarkan data validasi pengamatan yang dilakukan guru mata pelajaran IPS secara keseluruhan mencapai 80% . Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi guru mata pelajaran selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS terhadap Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama Subjek Ahli	Kritik dan Saran
Dedik Refianto, S.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk materi sudah sangat bagus, bisa memotivasi siswa 2. Pembuatan soal latihan sudah cukup bagus.

c. Revisi Produk

Dari hasil penilaian uji produk guru mata pelajaran, maka bahan ajar produk pengembangan tidak perlu revisi, materi dan latihan soal yang terdapat bahan ajar yang dikembangkan sudah cukup baik.

3. Kemenarikan Media Menurut Siswa

Penentuan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran berbasis buku fabel materi kenampakan alam dan buatan ditentukan melalui angket yang berupa penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran berbasis buku fabel yang melibatkan 20 siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Data yang di peroleh dari hasil validasi penilaian siswa akan dipaparkan dalam tabel. Berikut tabel hasil dari penilaian siswa.

Tabel 4.10 Hasil Kemenarikan Media Menurut siswa

Subyek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	x_i	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	5	4	3	5	4	3	5	5	4	42	50	84
2	5	5	3	4	5	5	4	3	5	5	44	50	88
3	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	44	50	88
4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	43	50	86
5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	43	50	86
6	5	5	4	4	3	5	5	3	4	3	41	50	82

7	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	45	50	90
8	5	4	5	5	3	3	4	5	5	5	44	50	88
9	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	44	50	88
10	5	5	4	5	3	5	5	3	3	4	42	50	84
11	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	46	50	92
12	3	4	4	5	4	5	5	5	5	4	44	50	88
13	4	3	5	3	4	5	3	4	4	5	40	50	80
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50	82
15	4	5	5	4	3	5	4	4	5	5	44	50	88
16	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47	50	94
17	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	46	50	92
18	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	50	90
19	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47	50	94
20	3	4	4	3	3	5	5	5	4	5	41	50	82
$\sum x$	87	87	86	81	83	93	83	88	85	90	873	1000	1746
$\sum x_i$	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	1000	1000	2000
%	87	87	86	81	83	93	83	88	85	90	87,3	1000	87,3

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Tampilan warna pada media *Buku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi

kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.

Aspek Penilaian 2 : Tampilan gambar pada media *Buku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia

Aspek Penilaian 3 : Bentuk buku dari media *Buku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia

Aspek Penilaian 4 : Media *Buku Fabel* mudah dioperasikan.

Aspek Penilaian 5 : Senang belajar menggunakan media *Buku Fabel*

Aspek Penilaian 6 : Media *Buku Fabel* dapat membuat semangat dalam belajar.

Aspek Penilaian 7 : Media *Buku Fabel* dapat membantu dalam pembelajaran.

Aspek Penilaian 8 : Media *Buku Fabel* membantu memahami materi kenampakan alam dan buatan

Aspek Penilaian 9 : Media *Buku Fabel* membantu memahami materi wilayah waktu di Indonesia

Aspek Penilaian 10 : Media *Buku Fabel* membantu dalam membedakan antara kenampakan alam dan Kenampakan Buatan

Subyek Siswa : Responden siswa kelas eksperimen.

x_i : Jumlah skor ideal ideal dalam satu item.

$\sum N$: Jumlah skor tiap responden/siswa.

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

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

$$P = \frac{1746}{2000} \times 100\%$$

$$P = 87,3\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 87,3%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat menarik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *IPS berbasis Buku Fabel* materi kenampakan alam dan buatan Karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, dan menarik untuk dipelajari oleh siswa.

Hasil penilaian data pre-test dan post-test yang di dapat dari uji coba produk lapangan ada siswa kelas V dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 4.11

Hasil Penilaian Uji Coba Priduk Lapangan pada Pre-Test dan Pst Test

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Abdullah Al Firdaus	56	80
2	Ahmad Efendi	60	84
3	Akmalul Iza	60	84
4	Azril Andrean	36	80
5	Chica Ayu Ninghtyas	40	88
6	Evan Raditya	60	92
7	Femas Rangga Kristian	40	80
8	Hanim Aulia Refina	60	92
9	Hanifa Heryani	60	96
10	Haydar Najih	32	80
11	M. Rifqi Arfanuddin	32	80
12	M. Rizqi Nugroho	60	92
13	Nayla Amelia	36	76
14	Nurradatus Sa'diyah	32	84
15	Oga Saputra	44	80

16	Putri Febriana	44	88
17	Rado Ramadhani Pratama	48	76
18	Satria Afandi	56	92
19	Sherly Adinta	56	88
20	Vanisa Yulia Saputri	36	80
Jumlah		948	1692
Rata-Rata		47.4	84.6

Berdasarkan data dari tabel 4.11 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 47,4 dan rata-rata nilai *Post- test* adalah 84,6. Dari hasil tersebut bahwa nilai *post-test* lebih baik dari pada nilai *Pre-test*. Jadi ada perbedaan nilai sebelum siswa diberi bahan ajar produk yang di kembangkan dan sesudah di kembangkan.

Dari nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

Langkah 1 Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Buku Fabel* dengan pokok bahasan kenampkan alam dan buatan serta wilayah watu di Indonesia

H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Buku Fabel* dengan pokok bahasan kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.

Langkah 2. Langkah Mencari t_{hitung} dengan Rumus Sebagai Berikut:

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

Keterangan:

t = Uji t

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variasi

n = Jumlah subjek/sampel

Langkah 3 Menentukan Kriteria Uji t

- Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha diterima dan H_0 ditolak.
- H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya Ha ditolak dan H_0 diterima.

Langkah 4 Menghitung *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 4.12 Hasil Statistik pada *Pre-Test* dan *Post-Test*

No.	Nama	Nilai		X1-X2	D	d^2
		Pre-Test (x)	Post-Test (x_i)			
1.	Abdullah Al Firdaus	56	80	-24	24	576
2.	Ahmad Efendi	60	84	-24	24	576
3.	Akmalul Iza	60	84	-24	24	576
4.	Azril Andrean	36	80	-44	44	1936
5.	Chica Ayu Ninghtyas	40	88	-48	48	2304
6.	Evan Raditya	60	92	-32	32	1024
7.	Femas Rangga Kristian	40	80	-40	40	1600
8.	Hanim Aulia Refina	60	92	-32	32	1024
9.	Hanifa Heryani	60	96	-36	36	1296
10.	Haydar Najih	32	80	-48	48	2304
11.	M. Rifqi Arfanuddin	32	80	-48	48	2304
12.	M. Rizqi Nughroho	60	92	-32	32	1024
13.	Nayla Amelia	36	76	-40	40	1600
14.	Nurradatus Sa'diyah	32	84	-52	52	2704
15.	Oga Saputra	44	80	-36	36	1296
16.	Putri Febriana	44	88	-44	44	1936
17.	Rado Ramadhani Pratama	48	76	-28	28	784
18.	Satria Afandi	56	92	-36	36	1296
19.	Sherly Adinta	56	88	-32	32	1024
20.	Vanisa Yulia Saputri	36	80	-44	44	1936
$\sum n = 20$				$\sum d = 738$		$\sum d^2 = 29123$

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

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{738}{20} = 36,9$$

$$t = \frac{36,9}{\sqrt{\frac{29123}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{36,9}{\sqrt{\frac{29123}{20(19)}}}$$

$$t = \frac{36,9}{\sqrt{\frac{29123}{380}}}$$

$$t = \frac{36,9}{\sqrt{76,63}}$$

$$t = \frac{36,9}{8,75}$$

$$t = 4,21$$

Langkah 5 Membandingkan $t_{hitung} < t_{tabel}$

$$= t_a : d_b$$

$$d_b = N-1$$

$$= 20-1$$

$$= 19$$

Pada tabel = $t_{0,05: 21} =$

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

$$t_{hitung}(4,21) > t_{tabel}(2,093)$$

Langkah 6 Kesimpulan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

Ho :Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia dan sesudah menggunakan media *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. (DITOLAK)

Ha :Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan sebelum menggunakan media pembelajaran *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia dan sesudah menggunakan media *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. (DITERIMA)

Berdasarkan dari analisis melalui uji t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa t_{hitung} (4,21) dan t_{tabel} (2,093). Hal ini menunjukkan bahwa jumlah t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.



BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas, A) Analisis Kelayakan media pembelajaran berbasis buku fabel, B) Analisis pengaruh media pembelajaran berbasis buku fabel IPS dengan pokok pembahasan kenampakan alam dan buatan, dan wilayah waktu di Indonesia kelas V. paparan akan dibahas sebagai berikut.

A. Analisis Hasil Uji Coba kemenarikan Media *Buku Fabel*

Validasi dapat dilakukan melalui para pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa.

Tabel 5.1

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi, meliputi:⁴¹

- a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 302.

Ahli isi materi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Menguasai karakteristik pembelajaran.
2. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan.
3. Bersedia sebagai penguji produk media *Buku Fabel* kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi yang dilakukan oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd selaku ahli isi materi diperoleh hasil prosentase 83%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media *Buku Fabel* kelas V SD/MI materi kenampakan alam dan buatan serta wilaya waktu di Indonesia menurut ahli isi materi sangat valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dengan materi yang ada pada buku. Begitu juga dengan komponen isi buku berupa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran, kesesuaian standar kompetensi dengan indikator, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran, kejelasan paparan materi, materi yang disajikan dapat memberi motivasi pada

siswa, rangkuman materi sesuai dengan pembahasan, ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam bahan ajar.

Menurut validator ahli isi materi, media *Buku Fabel* yang disajikan cukup sederhana, menarik, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan juga interaktif. Sedangkan untuk evaluasi yang digunakan menurut ahli isi materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil evaluasi siswa.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk bahan ajar pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli isi materi akan tetapi ahli desain media pembelajaran merupakan dosen ahli yang harus menguasai bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media yang dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd selaku ahli desain media diperoleh hasil prosentase 95%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84% < \text{skor} \leq 100\%$). Penilaian ahli desain tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek, pengemasan desain cover pada buku *Fabel*, warna *Buku Fabel*, gambar *fabel*, dan layout pada *buku fabel*, Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media *buku fabel* yang berisi macam-macam kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di

Indonesia dan disertai dengan gambar-gambar yang mendukung dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Ahli Pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media *Buku Fabel*. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI.
2. Memiliki pengalaman dalam mengajar.
3. Bersedia sebagai penguji serta produk bahan ajar berupa media pembelajaran *buku fabel* untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yang dilakukan oleh bapak Dedik Revianto, S.Pd.SD. selaku ahli pembelajaran atau guru kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang diperoleh hasil prosentase 80%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, media *buku fabel* dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan KTSP 2006, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang ada. Keseluruhan media pembelajaran yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

sesuai dengan kemampuan menalar anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang materi yang telah disajikan.

B. Analisis Pengaruh Hasil Media Buku *Fabel*

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran IPS yang ditujukan untuk kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Media pembelajaran tersebut adalah media *buku fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia yang digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diberikan. Dalam kegiatan ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran *buku fabel* dengan nilai rata-rata *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran *buku fabel*. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran buku fabel yaitu 47,4, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media pembelajaran yaitu 84,6. Dengan demikian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *buku fabel* bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji t dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 4,21$ sedangkan $t_{tabel} = 2,093$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media pembelajaran *buku fabel* materi kenampakan alam dan kenampakan buatan serta wilayah waktu di Indonesia

Siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo dapat menggunakan media ini secara langsung dan mudah dibawa, selain itu media pembelajaran juga sangat interaktif dan efektif untuk pembelajaran di kelas. Hasil uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5.2

Hasil Uji Lapangan Pre-Test dan Post Test

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>	Tuntas (Xi)	Belum
1	Abdullah Al Firdaus	56	80	√	
2	Ahmad Efendi	60	84	√	
3	Akmalul Iza	60	84	√	
4	Azril Andrean	36	80	√	
5	Chica Ayu Ninghtyas	40	88	√	
6	Evan Raditya	60	92	√	
7	Femas Rangga Kristian	40	80	√	
8	Hanim Aulia Refina	60	92	√	
9	Hanifa Heryani	60	96	√	
10	Haydar Najih	32	80	√	
11	M. Rifqi Arfanuddin	32	80	√	
12	M. Rizqi Nughroho	60	92	√	

13	Nayla Amelia	36	76	√	
14	Nurradatus Sa'diyah	32	84	√	
15	Oga Saputra	44	80	√	
16	Putri Febriana	44	88	√	
17	Rado Ramadhani Pratama	48	76	√	
18	Satria Afandi	56	92	√	
19	Sherly Adinta	56	88	√	
20	Vanisa Yulia Saputri	36	80	√	
	Jumlah	948	1692	20	
	Rata-rata	47.4	84.6		
	%			100%	0

Keterangan :

$P (%)$:Persentase

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum x_i$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

100 : Bilangan Konstanta

$SKM \geq 75$

Data dari tabel di atas terlihat bahwa setelah siswa belajar menggunakan bahan ajar yang berbasis buku fabel telah dijelaskan dan diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS, siswa yang memenuhi SKM yang jumlah siswanya 20 siswa dengan persentase 100%, sedangkan siswa yang belum memenuhi SKM tidak

ada. Dengan adanya hasil belajar tersebut, peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa ini berkaitan dengan kompetensi dari media yang dikembangkan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar untuk siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dan siswa dapat menggunakan media ini secara langsung dan mudah dibawa, selain itu media pembelajaran juga sangat interaktif dan efektif untuk pembelajaran di kelas.



BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan dibahas, A) Kesimpulan, dan B) Saran. Paparan akan dibahas sebagai berikut.

A. Kesimpulan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

Pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel ini menghasilkan produk berupa buku ajar. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Buku ajar berbasis buku fabel ini menghasilkan bahan ajar dengan materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia dengan komponen dari segi isi dan tampilan dalam bahan ajar. Di dalam isi bahan ajar ada tiga bagian yaitu awal, inti, dan penutup. Dari segi tampilan dapat dilihat dari bentuk tulisan, warna, dan gambar yang ada di dalam buku ajar.

1. Kemenarikan buku ajar berbasis gambar memperoleh nilai prosentase dari para ahli dan subjek yang diteliti sebagai berikut.
 - a. Perolehan nilai *post test* mencapai 90% disbanding perolehan nilai *pre-test* yang mencapai 56%. Sehingga menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan hasil produk pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel.

- b. Perolehan nilai pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel mempunyai kemenarikan tingkat tinggi berdasarkan penilaian dari ahli materi/isi mencapai 83%.
- c. Perolehan nilai pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel mempunyai kemenarikan tingkat tinggi berdasarkan penilaian dari ahli desain mencapai 95%.
- d. Perolehan nilai pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel mempunyai kemenarikan tingkat tinggi berdasarkan penilaian dari ahli guru mata pelajaran IPS mencapai 80%.
- e. Perolehan nilai pengembangan berbasis buku fabel mempunyai kemenarikan tingkat tinggi berdasarkan penilaian dari ahli uji coba lapangan mencapai 87%.

Dari hasil perolehan nilai para ahli, nilai prosentase yang paling tinggi diperoleh dari validasi ahli media dengan perolehan 95%.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Buku Fabel* pada materi kenampakan alam dan buatan, yaitu ditunjukkan oleh hasil nilai rata-rata *pre-test* yaitu 47, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 84. Dibuktikan juga dengan hasil uji t bahwa $t_{hitung} = 4,21$ sedangkan $t_{tabel} = 2,093$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran berupa *buku fabel* kenampakan alam dan buatan

untuk siswa kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang dikatakan mempunyai kualitas baik. Hal ini dikarenakan media *buku fabel* materi kenampakan alam dan buatan dapat memberikan perbedaan hasil belajar siswa menjadi lebih baik antara sebelum menggunakan media pembelajaran *buku fabel* dan sesudah menggunakan media pembelajaran *buku fabel*.

B. Saran

Bahan ajar berbasis buku fabel yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS di kelas V SD/MI. Adapun sara-saran disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel ini dikelompokkan menjadi 2 bagian yakni, saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar berbasis buku fabel pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis buku fabel ini telah diuji cobakan melalui tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bahan ajar berbasis buku fabel ini dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPS dalam menerangkan materi tentang kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia.

2. Saran Pengembangan Produk

Pengembangan bahan ajar berbasis buku fabel hanya terdapat pada satu materi kenampakan alam dan buatan serta wilayah waktu di Indonesia. Perlu pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi yang lain.



DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Anni, Chatharina. 2012. Dan Ahmad Rifai. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES 2012.

Aminuddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Exsis Offset.

Al-Qur'an dan Terjemahnya. 2010. Jawa Barat: Diponegoro.

Basyiruddin, Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press

Candra, Rustika. 2012. *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar FlipBook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Erlangga.

Dedeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Perngajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta :Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi

Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.

Rohmah, Nihayatur. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Buku Fabel Berkarakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Materi Bangun Datar Kelas IV A SD Islam As-Salam Malang*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Sadiman Arif, 2002. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaki, Hujair AH, 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.

Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Subana dkk. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sudaryono. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Susano, Ahmad, 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Thoifah, I'anut. 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Usman, Basyirudin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press

Latuheru, JD. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Masor R.

Mujiarti, Lia. 2014. *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Kenampakan Alam dan Buatan Kelas V Semester 1 MI Islahiyah Jatisari Nganjuk*. Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Mulyasa. 2007. *Karakteristik Kemampuan Memahami Dalam Proses Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Usman Uzer. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wasliman. Iim. 2007. *Problematika Pendidikan Dasar*. Bandung: Sps-UPI.

Wawancara dengan Bapak Dedi Revianto, S.Pd. SD, guru kelas V SDN 2 Sukomulyo.2. Pujon. Malang, Tanggal 2 Agustus 2018.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I : Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 2047/Un.03.1/TL.00.1/08/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

07 Agustus 2018

Kepada
Yth. Kepala SDN 2 Sukomulyo Pujon 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 : Farah Fathiniah
NIM : 14140012
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Lama Penelitian : Agustus 2018 sampai dengan Oktober 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,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip

Lampiran II : Surat Bukti Penelitian



DINAS PENDIDIKAN SD NEGERI 2 SUKOMULYO

KECAMATAN PUJON
ALAMAT : Bakir, Desa Sukomulyo - Pujon 65391
Email : sdn.sukomulyodua@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 800/12/35.07/01.421.24/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **SITI SUPRIHATIN, S.Pd**
NIP. : 19610713 198112 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Bakir, Desa Sukomulyo Kec. Pujon Kab. Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : FARAH FATHINIAH
NIM : 14140012
Fakultas : ILMU TARBIYAH Dan KEGURUAN
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Semester / Jenjang : IX (Sembilan)

Benar-benar telah mengadakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Fabel Dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam Dan Buatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD NEGERI 2 SUKOMULYO dalam rangka menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian Surat Keterangan ini Kami buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sukomulyo, 4 September 2018

KEPALA SEKOLAH


SITI SUPRIHATIN, S.Pd
NIP. 19610713 198112 2 002

Lampiran III : Angket Penilaian Ahli Isi Materi

Angket Penilaian Ahli Isi/ Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan
Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Petunjuk Pengisian dengan skala nilai :

Skor 5 : Sangat Layak, tidak perlu revisi

Skor 4 : Layak, tidak perlu revisi

Skor 3 : Cukup layak, perlu revisi

Skor 2 : Kurang layak, perlu revisi

Skor 1 : Tidak Layak, revisi total

A. Berilah tanda (v) pada alternative jawaban yang dianggap paling benar sesuai dengan substansi desain

No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Penilaian kosa kata sesuai dengan materi,				✓	
2.	Pemilihan kosa kat memudahkan siswa untuk memahami konteks kalimat.				✓	
3.	Ketepatan teks dengan materi.					✓
4.	Kebenaran teks dengan materi				✓	
5.	Kejelasan teks dalam Media Pembelajaran IPS berbasis buku fabel				✓	
6.	Kebenaran penyajian materi dalam meida pembelajaran IPS berbasis buku fabel				✓	
7.	Penyajian materi media pembelajaran IPS berbasis buku Fabel mudah dipahami oleh siswa				✓	
8.	Penyajian Bahar Media pembelajaran IPS berbasis buku fabel sesuai dengan siswa kelas V SD/MI.				✓	

9.	Pemberian latihan untuk menguji kepehaman siswa terhadap materi						✓
10.	Variasi dan tingkat kesulitan soal bahan media pembelajaran IPS berbasis buku fabel					✓	
11.	Ketepatan bahasa yang digunakan						
12.	Konsistensi dan sistematika penyajian.						
Jumlah Skor							
Prosentase Skor					45		
					83%		

B. Mohon Ahli Isi memberikan komentar beserta saran tentang konten matri yang dikembangkan tersebut.

No	Komentar Terhadap Konten isi	Saran Kepada Peneliti
1.	Penulisan kata, kalimat, spasi, tanda baca perlu diperhatikan	1. lanjutkan menulis skripsi dengan baik & semoga sukses
2.	Gambar perlu diberi sumber asalnya!	

Malang, 19 Juli 2018

(NINJA PANJU PURWITA, M. Pd
NIP.

Lampiran IV : Angket Penilaian Ahli Desain Media

Angket Penilaian Ahli Desain

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Petunjuk Pengisian dengan skala nilai :

Skor 5 : Sangat Layak, tidak perlu revisi

Skor 4 : Layak, tidak perlu revisi

Skor 3 : Cukup layak, perlu revisi

Skor 2 : Kurang layak, perlu revisi

Skor 1 : Tidak Layak, revisi total

A. Berilah tanda (v) pada alternative jawaban yang dianggap paling benar sesuai dengan substansi desain

No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover dalam media pembelajaran berbasis buku fabel					✓
2.	Gambar tang ada dalam media pembelajaran berbasis buku fabel yang dikembangkan sudah sesuai dengan tingkat SD/MI kelas V					✓
3.	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam media pembelajaran berbasis buku fabel					✓
4.	Kemenarikan gambar animasi pada media pembelajaran berbasis buku fabel					✓
5.	Kemenarikan buku pendukung dalam media pembelajaran berbasis buku fabel					✓
6.	Ketetapan tata letak gambar pada media pembelajaran berbasis buku fabel					✓
7.	Layout pengetikan sudah sesuai dengan kriteria pengembangan media pembelajaran					✓
8.	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran berbasis buku fabel				✓	
9.	Kesesuaian media pembelajaran berbasis				✓	

	buku fabel dengan karakteristik siswa SD/MI Kelas V					
Jumlah Skor		43				
Prosentase Skor		95 %				

- B. Mohon Ahli DDesain memberikan komentar beserta saran tentang konten matri yang dikembangkan tersebut.

No	Komentar Terhadap Konten Desain	Saran Kepada Peneliti

Malang, 14 - Agustus - 2018

(AHMAD MAKKI HASAN)
NIP.

Lampiran V : Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Fabel dengan Pokok Bahasan Kenampakan Alam dan
Buatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang

Petunjuk Pengisian dengan skala nilai :

Skor 5 : Sangat Layak, tidak perlu revisi

Skor 4 : Layak, tidak perlu revisi

Skor 3 : Cukup layak, perlu revisi

Skor 2 : Kurang layak, perlu revisi

Skor 1 : Tidak Layak, revisi total

A. Berilah tanda (v) pada alternative jawaban yang dianggap paling benar sesuai dengan substansi desain

No	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Apakah bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini memudahkan dalam mengajar IPS?				✓	
2.	Apakah bahan ajar matematika berbasis buku fabel ini dapat digunakan dalam pembelajaran?				✓	
3.	Bagaimana kejelasan paparan materi dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel?				✓	
4.	Bagaimana ketepatan sistematika uraian yang disajikan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?				✓	
5.	Apakah ruang lingkup materi yang disajikan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini sesuai dengan indikator?				✓	
6.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?					✓
7.	Bagaimana kesesuaian tugas dan latihan dalam bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini?				✓	
8.	Bagaimana peran bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini pada pembelajaran IPS?					✓

9.	Apakah dengan menggunakan bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran					✓
10.	Apakah penggunaan bahan ajar IPS berbasis buku fabel ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa					✓
Jumlah Skor		44				
Prosentase Skor		88%				

B. Mohon Ahli Pembelajaran memberikan komentar beserta saran tentang konten matriki yang dikembangkan tersebut.

No	Komentar Terhadap Konten pembelajaran	Saran Kepada Peneliti

Malang, Selasa 4 September 2018


 (DEDIK REFANTO, S.PA. SD.....)
 NIP. 19860531 201408 1 001

Lampiran VI : Angket Hasil Respon Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN
BUKU FABEL UNTUK SISWA**

Nama : PUTRI FEBRIANA
Kelas : 5
Sekolah : SDN 2 Sukomulyo

➤ Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon adik mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran *Buku Fabel dengan Pokok Bhasan Kenampakan ALam dan Buatan Serta Waktu di Indonesia* yang telah dikembangkan terlebih dahulu
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban a, b, c, atau d sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

➤ Pertanyaan-Pertanyaan angket

1. Apakah tampilan warna pada media *Buku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar materi kenampakan alam daratan dan perairan?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
 - Sangat menarik
2. Apakah tampilan gambar pada media *Buku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar kenampakan alam daratan dan perairan?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - Menarik

- e. Sangat menarik
3. Apakah bentuk papan dari media *Beuku Fabel* menarik dan menumbuhkan minat untuk belajar kenampakan alam dan Buatan Serta Waktu Indonesia?
- a. Sangat tidak menarik
 - b. Tidak menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
 - e. Sangat menarik
4. Apakah media *Buku Fabel* mudah untuk dioperasikan ?
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Tidak mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Mudah
 - e. Sangat mudah
5. Apakah adik senang belajar menggunakan media *Buku Fabel*?
- a. Sangat tidak senang
 - b. Tidak senang
 - c. Cukup Senang
 - d. Senang
 - e. Sangat senang
6. Apakah dengan menggunakan media *Buku Fabel* dapat membuat adik semangat dalam belajar ?
- a. Sangat tidak semangat
 - b. Tidak semangat
 - c. Cukup semangat
 - d. Semangat
 - e. Sangat semangat
7. Apakah media *Buku Fabel* membantu adik dalam pembelajaran ?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Tidak membantu
 - c. Cukup membantu

- d. Membantu
e. Sangat membantu
8. Apakah media *Buku Fabel* membantu adik dalam memahami kenampakan alam dan buatan?
- a. Sangat tidak membantu
b. Tidak membantu
c. Cukup membantu
d. Membantu
 e. Sangat membantu
9. Apakah media *Buku Fabel* membantu adik dalam memahami wilayah waktu di Indonesia?
- a. Sangat tidak membantu
b. Tidak membantu
c. Cukup membantu
 d. Membantu
e. Sangat membantu
10. Apakah media *Buku Fabel* membantu adik dalam membedakan antara kenampakan alam dan kenampakan buatan?
- a. Sangat tidak membantu
b. Tidak membantu
c. Cukup membantu
d. Membantu
 e. Sangat membantu

Lampiran VII : Identitas Subjek Penelitian

No	Nama
1	Abdullah Al Firdaus
2	Ahmad Efendi
3	Akmalul Iza
4	Azril Andrean
5	Chica Ayu Ninghtyas
6	Evan Raditya
7	Femas Rangga Kristian
8	Hanim Aulia Refina
9	Hanifa Heryani
10	Haydar Najih
11	M. Rifqi Arfanuddin
12	M. Rizqi Nughroho
13	Nayla Amelia
14	Nurradatus Sa'diyah
15	Oga Saputra
16	Putri Febriana
17	Rado Ramadhani Pratama
18	Satria Afandi
19	Sherly Adinta
20	Vanisa Yulia Saputri

Lampiran VIII : Soal Pre-Test

(32)

Nama : nutodatus sa'Diyah

Kelas : V (Lima)

No Absen : 8

Pre SOAL-POST TEST





Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)

Materi : Kenampakan Alam dan Buatan Serta Wilayah Waktu Indonesia

Berilah tanda (X) pada huruf, a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar !

1. Indonesia disebut dengan negara...
 - a. Agraris
 - b. Seribu pulau
 - c. Kepulauan
 - d. Musim
2. Hampir seluruh daratan di Indonesia merupakan kelanjutan dari jalur pegunungan yaitu...
 - a. Sirkum pasifik dan sirkum Mediterania
 - b. Samudra Hindia dan Samudra Pasifik
 - c. Samudra Atlantik dan Samudra Hindia
 - d. Sirkum Pasifik dan Samudra Pasifik
3. Dimana letak gunung Kerinci...
 - a. Bali
 - b. Sumatra Barat
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Papua
4. Kumpulan air luas yang dikelilingi daratan disebut...
 - a. Sungai
 - b. Pantai
 - c. Danau
 - d. Saluran air
5. Laut yang menjorok ke daratan disebut ...
 - a. Dataran tinggi
 - b. Dataran rendah
 - c. Tanjung
 - d. Teluk
6. Tempat tinggal atau bermukimnya penduduk di suatu daerah kawasan disebut...
 - a. Kawasan Penginapan
 - b. Perhotelan

- c. Kawasan pemukiman
d. Pesantren
7. Garis lintang yang berada di sebelah utara khatulistiwa disebut...
a. Khatulistiwa utara
b. Lintang utara (LU)
c. Lintang selatan (LS)
d. Garis bujur
8. Garis yang ditarik dari kutub utara ke kutub selatan bumi disebut...
a. Garis tegak lurus
b. Garis khatulistiwa
c. Garis bujur
d. Garis selatan
9. Garis tegak lurus pada garis bujur disebut...
a. Garis lintang
b. Garis ekuator
c. Lintang utara
d. Garis lintang selatan
10. Daratan yan menjorok ke laut disebut...
a. Teluk
b. Selat
c. Ujung
d. Tanjung
11. Garis lintang 0 derajat pada globe atau bola dunia juga disebut dengan garis...
a. Nujur
b. Ekuator
c. Kutub
d. Meridian
12. Indonesia terbagi ke dalam...
a. Dua daerah waktu
b. Lima daerah waktu
c. Empat daerah waktu
d. Tiga daerah waktu
13. Selat Bali menghubungkan Pulau bali dan pulau...
a. Jawa
b. Kalimantan
c. Sulawesi
d. Lombok
14. Didalam peta/atlas, gunung dilambangkan dengan...
a.  c. 
b.  d. 

15. Pulau yang paling besar dan luas di Indonesia adalah...
- Sumatera
 - B. Kalimantan
 - Sulawesi
 - Jawa
16. Bangunan yang digunakan sebagai penghalang aliran air sehingga permukaan air naik dan membentuk danau buatan (waduk) disebut...
- Pelabuhan
 - Sungai
 - Danau
 - Bendungan
17. Kawasan yang dibangun oleh manusia untuk menampung kegiatan industri disebut...
- Industri pabrik
 - Kawasan industri
 - Kawasan pertanian
 - Industri perhutanan
18. Yang termasuk dari kenampakan buatan adalah...
- Danau, saluran air, sungai
 - Pelabuhan, sungai, perkebunan
 - Saluran air, bendungan, pelabuhan
 - Gunung, danau, terminal
19. Yang disebut dengan kenampakan alam adalah...
- Terminal, sungai, danau
 - Gunung, teluk, sungai
 - Gunung, perkebunan, saluran air
 - Bandara, pemukiman, tanjung
20. Danau dimanfaatkan sebagai...
- Pembangkit air tenaga listrik
 - Pencegah banjir
 - Pencegah longsong
 - Irigasi sawah
21. Sungai ciliwung dan citarum terletak di...
- sumatra utara
 - Riau
 - Papua
 - Jawa barat
22. Di Bali pukul 08.30 maka pulau Jawa pukul...
- 06.30
 - 09.30
 - 08.00
 - 07.30
23. Kawasan sumatra, jawa, madura, kalimantan barat, kalimantan timur termasuk waktu...
- WIS

- b. WIT
- c. WIB
- d. WITA

24. Bangunan yang digunakan sebagai prasarana transportasi darat adalah...

- a. Pelabuhan
- b. Bandara
- c. Kawasan industri
- d. Terminal

25. Perkebunan dibuat manusia sebagai usaha mengolah lahan dengan cara menanami..

- a. Teh, padi
- b. Mawar, anggrek
- c. Kelapa sawit, teh
- d. Kelapa sawit, pisang



Lampiran IX : Soal Post-Test

Nama : Hanifa Heryani
Kelas : 5
No Absen : 9

(96)

SOAL POST TEST

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)
Materi : Kenampakan Alam dan Buatan Serta Wilayah Waktu Indonesia

Berilah tanda (X) pada huruf, a, b, c, dan d pada jawaban yang paling benar !

- Indonesia disebut dengan negara...
 - Agraris
 - Seribu pulau
 - Kepulauan
 - Musim
- Hampir seluruh daratan di Indonesia merupakan kelanjutan dari jalur pegunungan yaitu...
 - Sirkum pasifik dan sirkum Mediterania
 - Samudra Hindia dan Samudra Pasifik
 - Samudra Atlantik dan Samudra Hindia
 - Sirkum pasifik dan Samudra Pasifik
- Dimana letak gunung Kerinci...
 - Bali
 - Sumatra Barat
 - Kalimantan Timur
 - Papua
- Kumpulan air luas yang dikelilingi daratan disebut...
 - Sungai
 - Pantai
 - Danau
 - Saluran air
- Laut yang menjorok ke daratan disebut ...
 - Dataran tinggi
 - Dataran rendah
 - Tanjung
 - Teluk
- Tempat tinggal atau bermukimnya penduduk di suatu daerah kawasan disebut...
 - Kawasan Penginapan
 - Perhotelan

- c. Kawasan pemukiman
d. Pesantren
7. Garis lintang yang berada di sebelah utara khatulistiwa disebut...
- a. Khatulistiwa utara
 b. Lintang utara (LU)
c. Lintang selatan (LS)
d. Garis bujur
8. Garis yang ditarik dari kutub utara ke kutub selatan bumi disebut...
- a. Garis tegak lurus
b. Garis khatulistiwa
 c. Garis bujur
d. Garis selatan
9. Garis tegak lurus pada garis bujur disebut...
- a. Garis lintang
 b. Garis ekuator
c. Lintang utara
d. Garis lintang selatan
10. Daratan yang menjorok ke laut disebut...
- a. Teluk
b. Selat
c. Ujung
 d. Tanjung
11. Garis lintang 0 derajat pada globe atau bola dunia juga disebut dengan garis...
- a. Nujur
b. Ekuator
c. Kutub
d. Meridian
12. Indonesia terbagi ke dalam...
- a. Dua daerah waktu
b. Lima daerah waktu
c. Empat daerah waktu
 d. Tiga daerah waktu
13. Selat Bali menghubungkan Pulau Bali dan pulau...
- a. Jawa
b. Kalimantan
c. Sulawesi
d. Lombok
14. Didalam peta/atlas, gunung dilambangkan dengan...



15. Pulau yang paling besar dan luas di Indonesia adalah...
- Sumatera
 - B. Kalimantan
 - Sulawesi
 - Jawa
16. Bangunan yang digunakan sebagai penghalang aliran air sehingga permukaan air naik dan membentuk danau buatan (waduk) disebut...
- Pelabuhan
 - Sungai
 - Danau
 - Bendungan
17. Kawasan yang dibangun oleh manusia untuk menampung kegiatan industri disebut...
- Industri pabrik
 - Kawasan industri
 - Kawasan pertanian
 - Industri perhutanan
18. Yang termasuk dari kenampakan buatan adalah...
- Danau, saluran air, sungai
 - Pelabuhan, sungai, perkebunan
 - Saluran air, bendungan, pelabuhan
 - Gunung, danau, terminal
19. Yang disebut dengan kenampakan alam adalah...
- Terminal, sungai, danau
 - Gunung, teluk, sungai
 - Gunung, perkebunan, saluran air
 - Bandara, pemukiman, tanjung
20. Danau dimanfaatkan sebagai...
- Pembangkit air tenaga listrik
 - Pencegah banjir
 - Pencegah longsong
 - Irigasi sawah
21. Sungai ciliwung dan citarum terletak di...
- Sumatra utara
 - Riau
 - Papua
 - Jawa barat
22. Di Bali pukul 08.30 maka pulau Jawa pukul...
- 06.30
 - 09.30
 - 08.00
 - 07.30
23. Kawasan Sumatra, Jawa, Madura, Kalimantan Barat, Kalimantan Timur termasuk waktu...
- WIS

- b. WIT
 - c. WIB
 - d. WITA
24. Bangunan yang digunakan sebagai prasarana transportasi darat adalah...
- a. Pelabuhan
 - b. Bandara
 - c. Kawasan industri
 - d. Terminal
25. Perkebunan dibuat manusia sebagai usaha mengolah lahan dengan cara menanam...
- a. Teh, padi
 - b. Mawar, anggrek
 - c. Kelapa sawit, teh
 - d. Kelapa sawit, pisang



Lampiran X : Tabel Distribusi-T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran XI : Bukti Konsultasi



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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

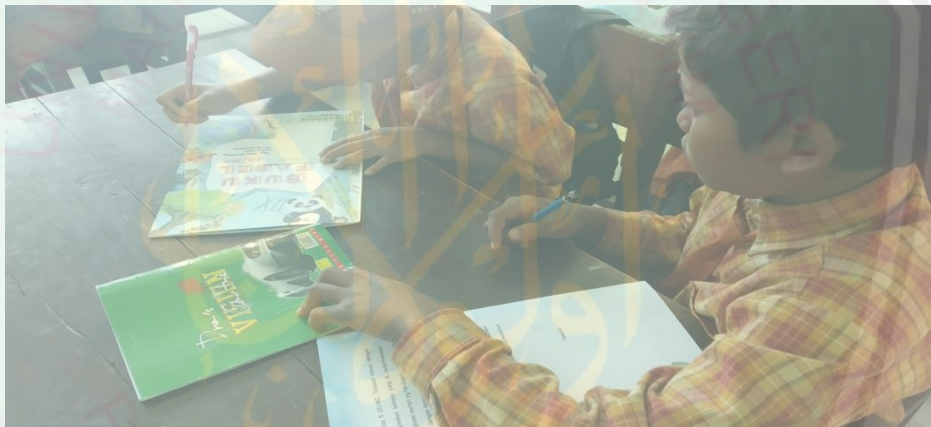
Nama : FARAH FATHINIAH
 NIM : 1414 00 12
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS
 BUKU FABEL DENGAN POKOK BAHASAN KENAMPAKAN ALAM
 DAN BUATAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS V
 SDN "2" SURONULYO PUJON KATAMONG
 Dosen Pembimbing : DR. MARNO. M.Ag.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	6 Juli 2018	Konsultasi Bab 1, 2, 3	
2.	10 Juli 2018	Revisi Bab 1, 2, 3	
3.	19 Juli 2018	Konsultasi Media	
4.	7 September 2018	Konsultasi Bab 4	
5.	10 September 2018	Revisi Bab 4	
6.	13 September 2018	Konsultasi BAB 5, 6. & Abstrak	
7.	17 September 2018	Revisi Bab 5, 6. & Abstrak	
8.	103 September 2018	ACC	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 10 - September - 2018
 Mengetahui
 Ketua Jurusan PGMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
 NIP. 197608032006041001

Lampiran XII : Dokumentasi Penelitian





Lampiran XIII : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : Farah Fathiniah
NIM : 14140012
TTL : Negara, 25 Desember 1995
Alamat Asal :Jln. Nangka No 1 Loloan Barat, Negara
Jembrana-Bali
Email : fathiniahfarah@gmail.com

No. Hp : 087761129654

Motto : Do The Best, Be good, then You Will Be The Best.

Jenjang Pendidikan:

1. TK Siti Khadijah Negara 2000 s/d 2002
2. SDN 2 Loloan Barat Negara 2002 s/d 2008
3. MTSN Negara 2008 s/d 2011
4. MAN Negara 2011 s/d 2014
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2014 s/d 2018