

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJRAN AUTOPLAY
DAN QUIZ CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPS
MATERI PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS V SD/MI
DI SDI AL-FAQIH BARAN SUKOANYAR PAKIS MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

M. Bahtiar Rizqi

NIM 11140060



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

November, 2015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY DAN
QUIZ CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI
PENJAJAHAN BELANDA UNTUK KELAS V SD/MI DI SDI AL-
FAQIH BARAN SUKOANYAR PAKIS MALANG**

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 Islam (S.Pd)

Oleh :

M. Bahtiar Rizqi

NIM 11140060



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

November, 2015

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY & QUIZ
CREATOR PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI
PENJAJAHAN BELANDA UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA KELAS V DI SDI AL-FAQIH BARAN
SUKOANYAR PAKIS MALANG

Oleh:

M. BAHTIAR RIZQI

NIM 11140060

Telah Disetujui

Oleh

Dosen Pembimbing:

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.pd

NIP. 197902022006042003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

Indah Aminatuz Zuhriyah M.pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M. Bahtiar Rizqi
Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 3 November 2015

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama : M. Bahtiar Rizqi

Nim : 11140060

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Indah Aminatuz Zuhriyah M.Pd
NIP. 197902022006042003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandan tangan dibawah ini:

Nama : M. Bahtiar Rizqi

NIM : 11140060

Jurusan : PGMI

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

Malang, 3 November 2015

M. Bahtiar Rizqi

MOTTO

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

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

مُشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾

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

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

(Q.S Ar-Rum ayat 41- 42)¹

¹ Sonjadji, zaini dahlan, *alqur'an dan tafsirnya*. (Yogyakarta: UII, 1990)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah, Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang penggenggam langit dan bumi, dengan curahan rahmat yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya.

Sepercik keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya Rabb.

Dengan segenap kasih sayang dan diiringi do'a yang tulus ku persembahkan Karya tulis ini kepada :

Bapak Jazuli

Ibu Siti Aisyah

Pengorbonan dan jerih payah yang engkau berikan untukku agar dapat menggapai cita-cita dan semangat do'a yang kau lantunkan untukku sehingga kudapat raih kesuksesan ini. Diantara perjuangan dan tetesan doa malammu dan seabait doa telah menggiringgiku. Petuahmu memberikan jalan menuju kesuksesan dan menuju hari depan yang lebih cerah. Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah saya ucapkan beribu terima kasih kepada kedua orangtua sang penyemangat jiwaku. Asaku kelak dapat membahagiakan beliau-beliau sampai akhir hayat.

Kakak-Kakakku dan Adik-adik ku...

Terima kasih atas cinta dan kasih sayangmu, semoga karya ini dapat memberi kebahagiaan tersendiri bagi kalian. Semua jasa bantuan kalian tak kan dapat kulupakan. Semoga Allah sang Maha pengasih selalu memberi berkah kepada kalian kakak-kakakku dan adik-adikku tercinta.

Semua dosen dan guru-guru

Atas semangatnya dan jerih payahnya membimbing dalam menyelesaikan karya ini. Beribu terima kasih ku ucapkan kepada ibu Indah Aminatuz Zuhriyah M.pd dan beliau semua karena dengan ikhlas memberikan seluas-luasnya ilmunya kepadaku.

Sahabat-sahabatku

Semoga persahabatan kita menjadi persaudaraan yang abadi. Bersama kalian warna indah dalam hidupku, suka dan duka berbaur dalam kasih dan doa dari awal hingga akhir saya ucapkan terima kasih khususnya kepada teman-teman kontrakan (Fuadi, Niam, Fani, Rossi, Ikhwan, Takun, Sukuti, bobi) dan tak lupa kepada teman-teman PKL dan teman-teman yang selalu menjadi penyemangat serta teman-teman semuanya yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Kesuksesan bukanlah suatu kesenangan, bukan juga suatu kebanggaan, hanya suatu perjuangan dalam menggapai keberhasilan.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

c. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang”, Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman yang gelap menuju jalan yang terang yakni agama Islam.

Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penyusunan karya ini karena pepatah mengatakan “Tak ada gading yang tak retak”. Rasa terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang turut serta dalam penyusunan karya ini. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Indah Aminatuz Zuhriyah M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan hingga terselesaikan naskah skripsi ini.
5. Bapak Nurul Yaqien M.Pd, Ibu Ninja Panju Purwita M.Pd & Ibu Yanti Erlawati S.s yang bersedia meluangkan waktunya menjadi validator saat penilaian media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini dan juga berkenan memberikan kritik juga saran dalam menyempurnakan media pembelajaran ini.
6. Bapak Suntani S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDI Al- Faqih Sukoanyar Pakis Malang. Terimakasih atas kesempatan dan kerjasama yang diberikan dalam melakukan penelitian.

7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang khususnya Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmunya dengan penuh keikhlasan dan kesabarannya.
8. Teman-teman sekelas PGMI angkatan 2011, teman paling setia, asyik, gokil, dan saling memberi semangat.

Semoga segala bantuan baik yang bersifat moril maupun materil yang diberikan kepada penulis karya ini menjadikan suatu amal shaleh dan dibalas oleh Allah SWT menjadi suatu pahala. Penulis akan selalu berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri demi terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas lagi. Aamiin.

Malang, 26 Oktober 2015

Penulis

M Bahtiar Rizqi

11140060

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	8
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Orisinalitas Penelitian	11
H. Definisi Operasional	15
I. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengembangan Media Pembelajaran	
1) Hakikat Media Pembelajaran	19
2) Pengembangan Media Pembelajaran	20
3) Media Berbasis Komputer	27
4) Media Pembelajaran Berbasis Edutainment	28

B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	
1. Karakteristik IPS	30
2. Pembelajaran IPS di SD/MI	32
3. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI	36
C. Pembelajaran Berbasis Multimedia	
1. Pengertian multimedia	39
2. Multimedia autoplay	40
3. Pembelajaran multimedia	41
BAB III MEDIA PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
C. Prosedur Pengembangan.....	45
D. Model Pengembangan	52
E. Prosedur Pengembangan	53
F. Uji Coba Produk	56
G. Jenis Data	57
H. Instrumen Pengumpulan data	58
BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN	
A. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran autoplay dan Quiz Creator pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Kelas V SD/MI	
1. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan	66
2. Validasi Hasil Produk Pengembangan Media Pembelajaran	71
a. Validasi Ahli Materi	73
b. Validasi Ahli Desain	77
c. Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V	82
B. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk	

Kelas V SD/MI	86
C. Kemenarikan dan Keefektifan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI	88
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI	96
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	100
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain	102
3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V	104
B. Analisis tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang	107
C. Analisis Kemenarikan dan Keaktifan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang	111
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	112
B. Saran	
1. Bagi Guru	114
2. Bagi Sekolah	115
3. Bagi Peneliti Lain	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian	
Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	
Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa	
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa	71
Tabel 4.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	71
Tabel 4.3 hasil Validasi Bahan Ajar Oleh ahli materi	72
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi	75
Tebel 4.5 Revisi Bahan Ajar Hasil Validasi oleh Ahli Materi	75
Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahan Ajar Oleh Ahli Desain	77
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain ...	79
Tabel 4.8 Revisi Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain	80
Tabel 4.9 Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Guru IPS Kelas V	81
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Guru IPS Kelas V	84
Tabel 4.11 Responden Uji Coba Lapangan	85
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Lapangan	-
Tabel 4.14 hasil penilaian pre-test kelas V SDI Al-Faqih	87
Tabel 4.15 hasil penilaian post-test kelas V SDI Al-Faqih	88
Tabel 4.16 Nilai pre-test kelas V SDI Al-Faqih	89
Tabel 4.17 Nilai Post-test kelas V SDI Al-Faqih	90
Tabel 4.18 Hasil statistic pada pre-test dan post-test	91

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase	87
Tabel 5.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa	87
Tabel 5.3 Hasil Penilaian Uji coba Lapangan pre-test dan post-test	100



ABSTRAK

Rizqi, Bahtiar, Muhammad.2015. *Pengembangan Mdia Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Mningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda merupakan salah satu sarana guna membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, karena siswa memperoleh peningkatan dalam memahami pelajaran menjadi lebih mengerti sehingga materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dan diingat dengan baik oleh siswa. Selain itu pentingnya pengembangan media pembelajaran pada materi IPS materi penjajahan belanda karena pada materi ini siswa sulit untuk memahami pelajaran karena media pendukung yang digunakan oleh guru kurang begitu variatif cenderung membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda kelas V SD/MI.

Tujuan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini adalah: (1) Mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran autoplay dan quiz (2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator (3) Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran autoplay dan quiz creator terhadap pemahaman siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D), dengan model pengembangan Walter Dick and Lou Carey yang memiliki 10 langkah dalam prosedur rancangan dan pengembangannya. Subyek penilaian produk untuk kelayakan media pembelajaran terbatas pada 3 ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran IPS kelas V, sasaran ujicoba pada produk adalah seluruh siswa kelas V SDI Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang yang berjumlah 30 siswa.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli desain mencapai 75%, ahli pembelajaran IPS kelas V mencapai 88%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 75%. Nilai rarta-rata pretest kelas V adalah 24,3 dan nilai posttest siswa kelas V adalah 79,875. Pada uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,745 dengan tingkat kemaknaan 0,05 dengan derajat kebebasan 29 adalah 1,697, jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,697. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_0 diterima, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman siswa kelas V SDI Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang yang menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda hasil pengembangan. Disarankan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut pada materi materi atau mata pelajaran yang lain.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, IPS, Penjajahan Belanda*

مستخلص البحث

محمد رزق بختيار، 2015، تطوير وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" في مادة العلم الإجتماعي في الموضوع : penjajahan Belanda لترقية فهما الطلبة في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الفقيه برون سوكا انيار فاكس بمالانج، البحث الجامعي، قسم المعلمين في المدرسة الابتدائية، كلية التربية، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. المشرفة : امينة الزهريه الماجستير

الكلمات الأساسية: وسائل التعليم، العلم الإجتماعي، الموضوع : penjajahan Belanda

ان تطوير وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" في مادة العلم الإجتماعي في الموضوع : penjajahan Belanda هو احد من وسائل المساعدة في ترقية فهما الطلبة في عملية التعليمية لان بمدة الوسيلة الطلبة هم ينالون ارتفاعا في فهم المادة المدروسة عند عملية التعليم والتعلم، وبجانب الى ذلك، هذه الوسيلة المهمة جدا لترقية في مادة العلم الإجتماعي في الموضوع : penjajahan Belanda لان الوسائل التعليمية المستخدمة قبله ليس جذابية ومتنوعة حتى كثير من الطلبة ينقصون فعالة في عملية التعليم والتعلم. اذا في هذا البحث اراد ان استخدم الباحث وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" في مادة العلم الإجتماعي في الموضوع : penjajahan Belanda لترقية فهما الطلبة في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية

واما الأهداف المرجوة في هذا البحث وهي : (1) لمعرفة اجراءات في صناعة وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" ، (2) لمعرفة درجة مناسبة وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" ، (3) لمعرفة فعالة وجذابة وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" على فهم الطلبة.

واما المدخل المستخدم في هذا البحث وهو البحث والتطوير بطريقة ديك وجري بعشر خطوات في تطويرها. واما المقياس لهذه الوسائل احتاج الباحث ثلاثة خبراء وهي في مجال المواد المدروسة، التصميم و خبراء في مجال التعليم والتعلم في مادة العلم الإجتماعي في الفصل الخامس.

واما النتائج في هذا البحث وهي تدل على ان هذه الوسيلة تتوفر درجة الصدق بنتيجة من خبراء في مجال المواد المدروسة حوالي 80% و من خبراء في مجال التصميم حوالي 75%، في الفصل الخامس حوالي 88% ونتيجة من التربة الميدانية حوالي 75%. اذا النتيجة المجموعة في اختبار قبلي لفصل خامس وهي 3، 24 وفي اختبار بعدي حوالي 79،875. واما في اختبار t تحصل t_{hitung} حوالي 4،745 بدرجة 0،05 بدرجة حرية 29 وهو 1،697. اذا، $t_{hitung} > t_{tabel}$ 4.745. اذا نتيجة الفروض البحث تدل على ان H_a المقبول لان t_{hitung} اكبر من t_{tabel} 1.697. اذا، فتلخص ان فرقا بذي معنى على فهم الطلبة في الفصل الخامس في المدرسة الابتدائية الإسلامية الفقيه برون سوكا انيار فاكس بمالانج باستخدام وسائل التعليم "autoplay" و "quiz creator" في مادة العلم الإجتماعي في الموضوع : penjajahan Belanda من وسائل مطورة. ونرجو ان الباحث يستمر الى تطويره على مادة المدروسة الاخرى.

Abstract

Rizqi, Bachtiar, Muhammad.2015. Autoplay Learning Media Development and Quiz Creator In Subject Matter IPS Dutch colonization To Increase Understanding of Grade V in SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Malang Pakis. Government Elementary School Teacher Education Programs. Tarbiyah Faculty and Teaching. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd.

Development of instructional media autoplay and quiz creator in social studies material occupation of the Netherlands is one means to help improve the understanding of the students in learning, because students gain an increase in understanding the lesson becomes better understood so that the subject matter presented by the teacher can be understood and remembered well by students. Besides the importance of the development of instructional media on material IPS Dutch colonial materials because these materials are hard to understand the lesson because the supporting media used by teachers tend to be less varied mebuat students are less enthusiastic about the course. Instructional media used are autoplay application and quiz creator in social studies classroom materials Dutch colonial V SD / MI.

The researchers' goal is to develop learning media: (1) Determine the procedures for producing instructional media and quiz autoplay (2) Determine the feasibility of instructional media and quiz creator autoplay (3) Knowing the attractiveness and effectiveness of instructional media and quiz creator autoplay for student understanding.

The method used in this research is the Research and Development (R & D), with a model of the development of Walter Dick and Lou Carey which has 10 steps in the procedure design and development. Subjects assessment pembejaran media products for eligibility is limited to three experts that materials experts, expert design, and expert teaching fifth grade social studies, targeted tests on products are all students of class V SDI Al-Faqih barrage sukoanyar poor fern totaling 30 students.

Results of research and development of instructional media autoplay and quiz creator social studies materials Dutch colonial valid criteria with test results matter experts reached the level of validity of 80%, a design reaches 75%, expert teaching social studies class V reaches 88%, and the results of field trials reach 75%. Rarta value average is 24.3 V class pretest and posttest value of fifth grade students is 79.875. In the t-test obtained t of 4.745 with a significance level of 0.05 with 29 degrees of freedom is 1.697, so thitung $4.745 > 1.697$ ttabel. Results show that the hypothesis received H_a , because thitung greater than ttabel. can ditari conclusion that there are significant differences on the understanding of fifth grade students SDI Al-Faqih barrage sukoanyar fern unfortunate use of instructional media and quiz creator autoplay social studies materials Dutch colonial development results. It is advisable to conduct further development of instructional media on the matter materials or other subjects.

Keywords: Media Education, Social Studies, the Dutch occupation

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Salah satu yang terpenting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran, mediaa adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa indonesia kata *medium* diartikan sebagai “antara” atau “sedang” (Latuheru 1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan

¹ UU RI No. 20 Th. 2003, *Sisdiknas*, hal 7

untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) keada penerima (dalam hali ini peserta didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima.²

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Akan tetapi media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.³

Banyak sekali media yang di gunakan oleh guru dalam pembelajaran akan tetapi siswa akan bosan dengan media yang dibawa oleh guru apabila media tersebut monoton. Padahal menurut Henry dalam bukunya ada 3 jenis media pembelajaran yang dapat dikembenagkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru disekolah, seperti: (1) media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra pengelihatian terdiri atas media yang dapatdiproyeksikan dan yang

² John D Latuheru. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. (Jakarta :APTIK,1988).

³ Saputro, Supriyadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hlm.21

tidak dapat diproyeksikan. (2) media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar atau sejenisnya. (3) media audio visual merupakan kombinasi dari kedua media diatas(media visual dan media audio)⁴. Maka dari itu pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam pembelajaran agar suasana kelas dalam pembelajaran bersemangat dan menyenangkan, dengan mengembangkan media elektronik yang sudah menjadi kebutuhan dalam pembelajaran. Apalagi dalam pembelajaran IPS yang sering kali banyak dengan adanya cerita dan membuat siswa bosan, mengantuk dan lain – lain.

Sebagaimana diketahui pembelajaran IPS dirancang untuk dapat mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial. Dengan menyikapi ini tentunya banyak hal yang harus di benahi oleh guru sebagai pendidik dan pengajar. Berdasarkan pengalaman dari beberapa sekolah yang saya sengaja datang (PKL) atau juga tidak sengaja saya datangi, proses pembelajaran yang dilakukan di SDI AL-FAQIH kurang meningkatkan kreatifitas peserta didik, terutama dalam proses pembelajaran IPS masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum, lebih mementingkan pada hafalan

⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. (Bandung: Alfabeta.2012)

konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru, dalam penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya duduk mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan membuat peserta didik menjadi pasif

Menyadari kekurangan dan kelemahan tersebut seorang guru harus memiliki sejumlah kiat dalam pembelajaran, tetapi lebih jauh dalam rangka menumbuhkan minat belajar peserta didik. Seorang guru yang berkompentensi, cerdas dan profesional memiliki seperangkat kiat khusus dalam kelas. Sehingga dia akan dirindukan kehadirannya di kelas. Kemudian seorang guru harus dapat melihat dan menilai kinerjanya sendiri melalui refleksi diri untuk kemudian mengidentifikasi masalah yang ada dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam mengajarkan materi IPS tentang penjajahan belanda seorang guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional yaitu model ceramah peserta didik hanya disuruh menghafal materi yang telah disampaikan guru, dan apabila menggunakan media LCD Proyektor bapak ibu guru hanya menggunakan media slide power point yang berisi materi yang diajarkan saja, sehingga peserta didik tidak mengerti tujuan pembelajaran dari materi tersebut. Selain itu hanya dengan mencatat, menghafal, dan mendengarkan penjelasan guru peserta didik akan menjadi bosan, jenuh dan kurang memahami materi tentang keragaman suku bangsa di Indonesia. Jika hal tersebut terjadi maka peserta didik tidak akan

memperhatikan pelajaran dan tidak akan mampu memahami bagaimana asusahnya bangsa indonesia mengahiri masa penjajahannya untuk mencapai kemerdekaan.

Upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi. Dalam hal ini diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Masalah-masalah yang dikemukakan di atas, perlu dicari strategi atau media pembelajaran baru dalam pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan bersemangat dalam pembelajaran dan yang paling penting adalah menyenangkan. Dalam hal ini penulis memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator sebagai media guru mengajar di kelas yang menekankan pada pemahaman dan penguasaan siswa pada materi penjajahan belanda.

Manusia memiliki daya pikir dan pemahaman yang berbeda karena perbedaan tersebut manusia dapat saling membantu dan saling mencerdaskan sehingga tercipta masyarakat belajar (learning community) siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga terbantu oleh media yang disajikan dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran dalam media pembelajaran visual

adalah media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator. Penelitian yang dilakukan memilih media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial karena media ini menawarkan pada penguasaan materi, pemahaman dan juga gambar - gambar yang membuat siswa tertarik dalam memahami pelajaran atau mengikuti pembelajaran, yang memungkinkan siswa meraih kecemerlangan dalam belajar melatih peserta didik untuk memiliki ketrampilan, baik ketrampilan berpikir dan berimajinasi.

Media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator adalah salah satu media yang berbasis multimedia yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara interintegrasi⁵ untuk membahas suatu topik atau pelajaran. Media pembelajaran ini dianggap cocok untuk membantu siswa memahami dan menguasai pelajaran ilmu pengetahuan sosial karena didalamnya terdapat sesuatu yang mampu membuat anak bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator belanda diharapkan menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang khususnya pada kelas V pada mata pelajaran IPS materi penjajahan. Pengembangan media pembelajaran secara sistematis serta terpadu diperlukan dalam pembelajaran agar siswa dapat menguasai setiap

⁵ Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif . Jakarta: Prestasi Pustakaraya. 2010

kompetensi secara tuntas.⁶

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tindak lanjut dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI AL-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang ”

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
2. Bagaimana tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dan quiz creator materi penjajahan belanda di kelas V SDI Al – Faqih Pakis Malang ?
3. Bagaimana kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V SDI Al – Faqih ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk :

⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 169.

1. Mengetahui prosedur pembuatan berbasis autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS kelas V di SDI Al – Faqih Pakis Malang.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dan quiz creator pada materi penjajahan belanda di kelas V SDI Al – Faqih Pakis Malang.
3. Mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay dan quiz creator dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V SDI Al- Faqih.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan pemahaman atau penguasaan materi penjajahan belanda di kelas V. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk dibaca siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi.

2. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

3. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peneliti lain menjadikan penelitian ini dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Spesifikasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah perjuangan melawan penjajah yang berfokus pada kompetensi dasarnya penjajahan belanda.
2. Desain media pembelajaran ini menggunakan variasi video, pilihan warna, dan huruf yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya memahami isi dari materi.
4. Media pembelajaran perjuangan melawan penjajah ini menggabungkan antara audio dan visual sehingga menjadi satu kesatuan dalam media pembelajaran.
5. Bentuk fisik media pembelajaran ini menggunakan autoplay 8.0 dan wondershare quiz creator 4.1.0.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi mendasari pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan social materi perjuangan melawan penjajah, diantaranya :

- a. Media pembelajaran autoplay dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi perjuangan melawan penjajah.
- b. Media pembelajaran yang memuat video atau gambar – gambar menarik akan meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar mereka.
- c. Komposisi media pembelajaran untuk sekolah dasar adalah 60% gambar, 30% tulisan dan 10% video, karena aspek visual mendukung aspek verbal pada anak sekolah dasar.
- d. Belum banyak tersedianya media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah.

- a. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi perjuangan melawan penjajah kompetensi dasar penjahahan belanda yang ada pada kelas V semester II yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut :

1. Kedatangan bangsa belanda ke indonesia.
2. Penindasan lewat VOC.

3. Penindasan lewat kerja rodi, pajak dan kerja paksa.
 4. Perjuangan mengusir penjajah.
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran autoplay dan quiz creator di kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Kecamatan Pakis Kabupaten Malang
- c. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran ilmu pengetahuan social ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu satu validator ahli isi atau materi, satu validator media atau desain dan satu guru bidang study ilmu pengetahuan sosial di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Kecamatan Pakis Kabupaten Malang sebagai ahli pembelajaran.
- d. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran autoplay dan quiz creator ilmu pengetahuan sosial ini dilakukan dengan uji coba lapangan yakni pada siswa kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

G. Orisinalitas Penelitian

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

1. Pratiwi, Rachmanita Nanda. 2014. “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMK**

Kepanjen Kabupaten Malang”. Skripsi, jurusan akutansi, fakultas Ekonomi, Universitas negeri malang. Faktor internal yang sangat mempengaruhi haisl pembelajaran adalah lingkunagn sekolah, khususnya model pembelajaran yang diteraplan dan media pembelajran yang digunakan oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi Autoplay Media Studio 8 dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan prestasi belejar siswa dalam mengatasi permasalahan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran multimedia bebrbasis aplikasi Autoplay Media Studio merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan agar siswa tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses pembelajarandan diharapkan siswa dapat termotivasi untuk mndalami pembelajaran.

2. Rofi’atunnisa, 2014 “ **Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI AL- AZIZ Dampit Malang”**. Skripsi jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada penelitian ini ditemukan masalah pada pemahaman siswa khususnya dalam materi qurban dan haji, hal ini disebabkan oleh karena siswa bingung dan juga materi yang rumit, media yang digunakan juga turut andil dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajran berbasis multimedia dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengatasi masalah pemahaman dalam proses pembelajaran.

3. Rohmah, Novi Lailatur. 2015. **“Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan.”** Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada penelitian ini ditemukan masalah pada pembelajaran yang berjalan dengan monoton. Oleh karena itu peneliti membuta media pembelajaran ini agar pembelajaran berjalan secara menarik.

Tabel 1.1 Tabel Orisinalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Pratiwi, Rachmanita Nanda. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMK	Sama – sama mengembangka n media pembelajaran yang berbasis terdapat autoplay,	Media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran ekonomi	Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran IPS yang menggunakan autoplay dan

	Kepanjen Kabupaten Malang”			quiz creator materi penjajahan belanda untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V
2	Rofi’atunnisa, 2014 “ Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI AL- AZIZ Dampit Malang”	Sama – sama mengembangk an media pembelajaran yang berbasis terdapat autolay,	1. Pokok bahasan adalah pelajaran fiqih 2. Lebih menekank an pada hasil belajar.	
3	Rohmah, Novi Lailatur. 2015. <i>Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis</i>	1. Sama – sama mengembangk an media pembelajaran yang berbasis terdapat	Pokok pembahasan adalah pelajaran IPA	

<p><i>Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan.</i></p>	<p>autolay.</p> <p>2. Sama – sama menekankan pada pemahaman</p>			
--	---	--	--	--

H. Definisi Operasional

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

1. Pengembangan

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

2. Media Pembelajaran

Meurut briggs (1997) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya, dan menurut *National Education Association* (1969)

mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pendang – dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

3. Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video. Dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game dan juga membuat website

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi antara pelajaran sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi dan lain sebagainya.

5. Pemahaman Belajar

Tingkat kemampuan yang diharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya, dalam hal ini tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang dipermasalahkan.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri. Bab Pertama mengemukakan uraian-uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

hipotesis penelitian, proyeksi spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, berisi kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori yang terdiri dari pengembangan media pembelajaran, karakteristik Ilmu Pengetahuan sosial (IPS), tinjauan materi Perubahan Lingkungan, multimedia interaktif Autoplay, materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Bab Ketiga, berisi tentang metode pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab Keempat, berisi pemaparan hasil-hasil pengembangan yakni deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan dan penyajian data yang diperoleh setelah melalui uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji guru mata pelajaran IPA kelas IV dan uji coba lapangan.

Bab Kelima, berisi pembahasan tentang analisis pengembangan media pembelajaran, analisis hasil validasi pengembangan media pembelajaran, analisis tingkat kemenarikan media pembelajaran, dan analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran.

Bab Keenam, merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media dan saran-saran yang berupa saran pemanfaatan dan saran kepada Siswa, Guru dan Sekolah.

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



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas tentang kajian teori dari pembelajaran ilmu pengetahuan sosial SD/MI, karakteristik pelajaran atau materi peninjauan belanda, pengembangan media pembelajaran, pemahaman belajar..

A. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media pengajaran terdiri dari kata “media” dan “pengajaran”. Media atau medium berasal dari kata latin “Medius” yang berarti “Tengah”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa media adalah sesuatu yang menjadi perantara dengan yang lainnya. Dalam bahasa Arab media berarti perantara (Washaail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach menyebutkan bahwa media jika dipahami dalam garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap

Terkadang istilah media pendidikan sering diartikan bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne dan Briggs bahwa secara implisit media pengajaran meliputi alat yang berupa fisik yang

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, grafi, televisi, film, slide foto, gambar, dan komputer¹

Dari beberapa definisi dan batasan tentang media pendidikan dan pengajaran tersebut diatas dapat diketahui bahwa salah satu hal yang mempengaruhi efektifitas proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas adalah penggunaan media pengajaran baik visual maupun audio visual.

b. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Hamalik mengemukakan bahwa media pengajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar berfungsi untuk membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan demikian penggunaan media pengajaran dapat membawa manfaat besar terhadap keberhasilan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas².

Pentingnya media pengajaran juga dikemukakan oleh Sudjana, bahwa dengan penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pengajaran pada saat terjadinya proses belajar mengajar dalam kelas diharapkan dapat

¹ Arsyad, *media pembelajaran*, (jakarta : rajawali pers, 2002)

² Hamalik, Oemar, 1990, *Pengembangan Kurikulum (Dasar – dasar dan Pengembangannya)*, CV. Mardar Maju, Bandung.

mempertinggi minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hal tersebut dapat mempertinggi motivasi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar. Selain hal tersebut dengan penggunaan media pengajaran maka siswa dapat melihat secara langsung, tidak hanya dengan kata-kata sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru dalam kelas³.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pengajaran khususnya media visual adalah

- (1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pengajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan,
- (2) Fungsi afektif yang dapat mengubah emosi dan sikap siswa,
- (3) Fungsi kognitif yang memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dan
- (4) Kompensatoris yaitu memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca dan mengorganisasikan informasi⁴.

Dari keempat fungsi tersebut, maka dapat diketahui bahwa sesungguhnya penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mengajar yang diperoleh oleh siswa karena ketiga komponen kognitif, afektif dan psikomotorik dalam proses

³ Nana Sudjana, *dasar – dasar proses belajar mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2002)

⁴ Arsyad, *media pembelajaran*, (jakarta : rajawali pers, 2002)

belajar mengajar dapat dipacu. Hal tersebut dapat mempertinggi hasil dan prestasi belajar siswa dan sekaligus dapat mendukung dan mendorong siswa yang memiliki kemampuan yang terbatas dalam menerima informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung. Efektifitas penggunaan media terhadap proses belajar mengajar tersebut terjadi karena dalam proses penggunaannya siswa dilibatkan tidak hanya dalam benak ataupun mentalnya saja akan tetapi dapat memperhatikan merapa dan menyaksikan secara langsung informasi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar tersebut.

c. Jenis-jenis media pengajaran

Terdapat beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran yaitu media foto, grafik, globe, atlas, film dan sebagainya. Jenis media pengajaran yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah: (1) media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan sebagainya, (2) media tiga dimensi yaitu model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP dan (4) penggunaan lingkungan sebagai media (Sudjana, 2002).

Media tersebut baik media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi dan lingkungan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.

d. Kriteria dalam memilih media pengajaran

Fungsi media pengajaran sebagai alat bantu untuk dapat meningkatkan dan mempertinggi hasil belajar siswa harus didukung oleh ketepatan seorang guru dalam memilih media yang akan dipergunakan dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang guru sebelum memilih media pengajaran tertentu harus mengetahui betul materi yang akan diajarkan, metode yang dipilih, kemudian menentukan jenis alat bantu atau media pengajaran yang akan digunakan. Secara khusus beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran adalah:

1. Guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa.
2. Guru terampil menggunakan dan membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran terutama media dua dimensi atau gambar atau foto serta penggunaan media proyeksi.
3. Keefektifan dalam menilai penggunaan media dalam proses pengajaran.

Nana Sudjana menjelaskan beberapa kriteria dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran yaitu; (1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, (2) dukungannya terhadap

isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) keterampilan guru menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf pikir siswa⁵.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat diketahui bahwa pemilihan media pengajaran harus memperhatikan beberapa pertimbangan diantaranya adalah ketepatan dengan tujuan pengajaran. Hal tersebut berarti bahwa media pengajaran yang dipilih harus didasarkan atas tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan oleh guru sebelumnya. Selain itu juga media pengajaran yang telah dipilih harus disesuaikan dengan si bhan atau materi pengajaran yang akan disampaikan. Dengan demikian bahan pengajaran yang disampaikan harus diklasifikasikan dan disesuaikan dengan media yang dipilih berdasarkan sifat bahan pelajaran apakah fakta, konsep atau generalisasi yang memerlukan bantuan media untuk dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Selain beberapa hal tersebut, juga yang perlu dipertimbangkan seorang guru dalam memilih media pengajaran adalah kemampuan guru itu sendiri menggunakan media pengajaran yang dipilihnya. Apapun jenis media yang dipilih harus disesuaikan dengan kemampuan guru untuk menggunakan media tersebut. Dan selain itu juga harus disesuaikan dengan kemampuan berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

⁵ Nana Sudjana, dasar – dasar proses belajar mengajar, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2002)

jadi dalam mempelajari Hakikat Media Pembelajaran, Selain kriteria tersebut di atas Arsyad (2002) mengemukakan bahwa kriteria memilih media pengajaran juga harus mempertimbangkan beberapa hal yaitu: media tersebut praktis, luwes dan bertahan serta memiliki mutu teknis. Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki kualitas dan mutu yang baik meskipun media tersebut adalah merupakan hasil karya guru sendiri, nilainya tidak mahal, sederhana dan seterusnya. Karena dalam pemilihan media pengajaran tidak perlu dipaksakan, karena media pengajaran yang mahal dan membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya belum tentu menjadi jaminan sebagai media pengajaran yang terbaik. Media yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan dimana-mana dengan peralatan yang tersedia disekitar kita.

2. Pengembangan media pembelajaran

a. Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/illustrasi, sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.

Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan menurut⁶ :

b. Kesederhanaan.

c. Keterpaduan.

⁶ Kustandi dan sutjipto, *Media Pembelajaran*, (Manual dan Digital : Ghalia Indonesia,2011), Hlm 104

- d. Penekanan.
- e. Kesimbangan.
- f. Bentuk.
- g. Garis.
- h. Tekstur
- i. Warna.

3. Media Berbasis Komputer

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Pemakaian Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran mempunyai tujuan yaitu :

a. Untuk Tujuan Kognitif

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

b. Untuk Tujuan Psikomotor

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain; simulasi pendaratan pesawat, simulasi perang dalam medan yang paling berat dan sebagainya.

c. Untuk Tujuan Afektif

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan clip suara atau video yang isinya menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer⁷

4. Media Pembelajaran Berbasis Edutainment

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, komputer dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Komputer sebagai media pembelajaran pemanfaatannya meliputi penyaji informasi, simulasi, latihan, dan permainan belajar.

Media pembelajaran yang sekiranya sesuai dengan era teknologi informasi adalah media berbasis edutainment yang

⁷ Ibid

menggabungkan prinsip hiburan dengan pendidikan. Harapannya, dengan adanya unsur hiburan, media berbasis edutainment akan lebih disukai siswa dibanding software pembelajaran biasa.

Edutainment dirancang khusus untuk tujuan pendidikan yang penyajiannya diramu dengan unsur-unsur hiburan sesuai dengan materinya. Masuknya komputer dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan suasana yang menyenangkan karena siswa dapat mengatur kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya. Gambar dan suara yang muncul membuat siswa tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang untuk mengetahui lebih jauh lagi.

Media yang mampu berperan sebagai tutor maupun ensiklopedia, akan menyediakan informasi dan umpan balik kepada siswa secara cepat. Siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan secara pasif. Mereka harus berpikir, dan merespon. Akan tetapi media yang berbasis edutainment tidak menutup kemungkinan untuk didesain bagi siswa yang kurang aktif di kelas yaitu dengan memberikan simulasi yang bermakna serta interaktivitas media yang baik.

Media maupun program yang mengajarkan konsep abstrak akan sangat mendukung proses belajar mengajar. Penerapan persamaan linear satu variabel di buku maupun yang diajarkan guru di kelas akan terasa lebih konkret. Melalui program ini siswa diharapkan dapat membuat persamaan sendiri dan menetapkan variabel yang digunakan sehingga muncullah penyelesaian dari persamaan yang dibuat oleh siswa tersebut. Siswa juga bisa memilih materi yang akan dipelajari

dan melewati materi yang sudah dikuasai sehingga mereka tidak jenuh dengan materi yang mereka rasa mudah. Dengan cara belajar yang demikian, siswa akan mampu mengontrol pembelajaran mereka sendiri.

Dalam pengembangannya, media yang berbasis edutainment diharapkan sesuai dengan karakteristik siswa seperti tingkat kepandaian, kematangan, serta penguasaan materi prasyarat sehingga mampu mengantarkan siswa untuk menguasai kompetensi-kompetensi dasar.

Media berbasis edutainment yang dibuat diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa belajar mandiri dan memecahkan masalah. Di dalam penggunaan media ini, siswa dapat menentukan sendiri apa yang hendak dilakukan. Dengan demikian siswa akan belajar menganalisis, melihat permasalahan dan menemukan alternatif yang merupakan langkah pemecahan masalah. Adanya pengambilan tindakan tersebut, kemampuan siswa untuk memecahkan masalah akan meningkat⁸.

B. HAKIKAT ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

1. Karakteristik IPS

Menurut Sapriya , mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik social studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan

⁸ Ibid

dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat⁹.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut A Kosasih Djahiri adalah sebagai berikut:

- a) IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b) Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komprehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- c) Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- d) Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e) IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah

⁹ Nana Sudjana, dasar – dasar proses belajar mengajar, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2002)

proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.

- f) IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- g) Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- h) Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- i) Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri¹⁰.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

2. Pembelajaran IPS di MI

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru

¹⁰ Ibid

dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran¹¹.

Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal. Untuk itu guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai diseminator, informator, transmitter, transformator, organizer, fasilitator, motivator dan evaluator bagi terciptanya proses pembelajaran siswa yang dinamis dan inovatif.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses sebab akibat. Guru sebagai pengajar merupakan penyebab utama terjadinya proses pembelajaran siswa, meskipun tidak semua perbuatan belajar siswa merupakan akibat guru yang mengajar. Oleh sebab itu guru sebagai figur sentral, harus mampu menetapkan strategi pembelajaran yang tepat sehingga dapat mendorong terjadinya perbuatan belajar siswa yang aktif, produktif, dan efisien.

Siswa sebagai peserta didik merupakan subjek utama dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan banyak tergantung kepada kesiapan dan cara belajar yang dilakukan siswa. Cara belajar ini dapat dilakukan dalam bentuk kelompok (klasikal) ataupun perorangan (individual). Oleh karena itu, guru dalam mengajar

¹¹ Autor : Sarichan, Tanggal pengaksesan : 5 maret 2015
Diarisarichan.blogspot.com/2014/03/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ips-di.html

harus memperhatikan kesiapan, tingkat kematangan, dan cara belajar siswa.

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses yang membelajarkan subjek didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajaran dapat mencapai tujuan dan efisien.

Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, pertama pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran remedial dan pengayaan.

Kedua, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar. Proses tersebut meliputi;

- a) Persiapan, dimulai dari merencanakan program, pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (lessonplan) berikut penyiapan perangkat kelengkapannya, antara lain berupa alat peraga

dan alat-alat evaluasi. Persiapan pembelajaran ini juga mencakup kegiatan guru untuk membaca buku-buku atau media cetak lainnya. Yang akan disajikannya kepada para siswa dan mengecek jumlah dan keberfungsian alat peraga yang akan digunakan.

- b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Pada tahap pembelajaran ini, struktur dan situasi pembelajaran yang diwujudkan guru akan banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap siswa.
- c) Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat dibentuk enrichment (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial teaching bagi siswa yang berkesulitan belajar.

Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pengiasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

3. Tujuan Pembelajaran IPS di MI

Tujuan mata pelajaran IPS di sekolah dasar dari kelas satu sampai kelas enam dirumuskan dalam sejumlah kompetensi yang harus dikuasai. Tujuan tersebut, diajabarkan dalam Standar kompetensi lulusan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang meliputi:

- a) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
- b) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerja sama diantara keduanya.
- c) Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- d) Mengenai sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajemukan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- e) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- f) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- g) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua.
- h) Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam.
- i) Memahami peranan Indonesia di era global.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial 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. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- d) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Menurut Noman Sumantri bahwa tujuan Pendidikan IPS pada tingkat sekolah adalah:

- a) Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama.
- b) Menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuwan.

Tujuan pembelajaran juga merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak pada diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. Menurut Bloom, dkk; tujuan pembelajaran dapat dipilah menjadi tujuan yang bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Derajat pencapaian tujuan pembelajaran ini merupakan indikator kualitas pencapaian tujuan dan hasil perbuatan belajar siswa.

Selain itu tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau ketrampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Tujuan belajar juga biasa diistilahkan dengan indikator hasil belajar. Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Ada 3 kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD, yaitu:

1. Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan masalah-masalah kemasyarakatan. Udin S. Winataputra mengemukakan bahwa dimensi intelektual merujuk pada ranah

kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi¹². S. Hamid Hasan menambahkan bahwa pada proses berpikir mencakup pula kemampuan dalam mencari informasi, mengolah informasi dan mengkomunikasikan temuan¹³.

2. Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

S. Hamid Hasan mengartikan nilai sebagai sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus/ positif atau tidak bagus/ negatif. Franz Von Magnis menyatakan bahwa etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk¹⁴.

3. Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

¹² Udin S. Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan , 1998)

¹³ S. Hamid Hasan, *Pendidikan Sosial*. (Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 1995)

¹⁴ ibid

C. PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

1. Pengertian Multimedia

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

Menurut Rosch Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar.¹⁵

Hofstetter mengatakan, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.¹⁶

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna,

¹⁵ Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004

¹⁶ Turban, dkk, *Aplikasi Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta : Paradigma,2002)

sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan.

2. Multimedia autoplay

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

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

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

dan *tool*, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik atau pengguna dengan berbantuan komputer.¹⁷

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

Sedangkan autoplay merupakan suatu program aplikasi komputer atau perangkat lunak (software) yang mana untuk membuatnya dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash kedalam presentasi yang dibuat .

Perangkat lunak autoplay dapat digunakan untuk :

- 1) Pengembangan aplikasi multimedia
- 2) Aplikasi computer based training (CBT)
- 3) Presentasi
- 4) CD business cards, dll.

Jadi multimedia autoplay adalah suatu program pembenatu bagi seseorang baik itu guru maupun seorang pelajara sekalipun. Media ini dapat menunjang pembelajaran mereka digunakan dalam pelajaran atau presentasi.

3. Pembelajaran Multimedia

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa 20% manusia menyerap apa yang mereka lihat, 30% apa yang mereka

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000), hlm 169

dengar, 50% apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan saat itu. Maka dari itu multimedia menjadi sangat efektif dalam pembelajaran. Multimedia juga akan membantu menyebarkan informasi kepada jutaan orang yang bahkan tidak memiliki komputer dan tidak mengerti komputer.

Multimedia yang dirancang dengan baik membantu siswa membangun model mental yang lebih akurat dan efektif daripada yang mereka lakukan dari teks saja.

Dengan multimedia, kita mengintegrasikan objek media seperti teks, grafik, video, animasi, dan suara untuk mewakili dan menyampaikan informasi.

Proyek berbasis multimedia pembelajaran adalah metode pengajaran dimana siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam perjalanan merancang, merencanakan, dan memproduksi produk multimedia.

Produk multimedia berbasis presentasi, seperti slide show terkomputerisasi, sebuah situs Web, atau video. Presentasi ini akan mencakup bukti bahwa siswa sudah menguasai konsep-konsep kunci dan proses yang dibutuhkan untuk mengajar dan akan menjadi sumber kebanggaan yang besar bagi mereka.

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru. Media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar siswa (pola bermedia).

Beberapa bentuk penggunaan komputer media yang dapat digunakan dalam pembelajaran¹⁸.



¹⁸ Nama : yossie, Tanggal pengaksesan : 6 maret 2015
<https://yossiekudotcom.wordpress.com/2011/09/27/pembelajaran-berbasis-multimedia/>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang yang terletak di Desa Baran Dusun Sukoanyar Kecamatan Pakis Kabupaten Malang yaitu pada siswa kelas IV A. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah karena masih belum adanya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPS, dan juga masih sedikitnya media pembelajaran di sekolah tersebut/ sedangkan waktu pelaksanaan penelitian akan disesuaikan dengan jam pelajaran IPS di kelas V.

B. Pendekatan dan Jenis penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, alat tulis, dan alat pembelajaran lainnya. Akan tetapi, dapat pula dalam bentuk perangkat lunak (*software*).

Dalam pelaksanaan R&D, ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluatif dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba

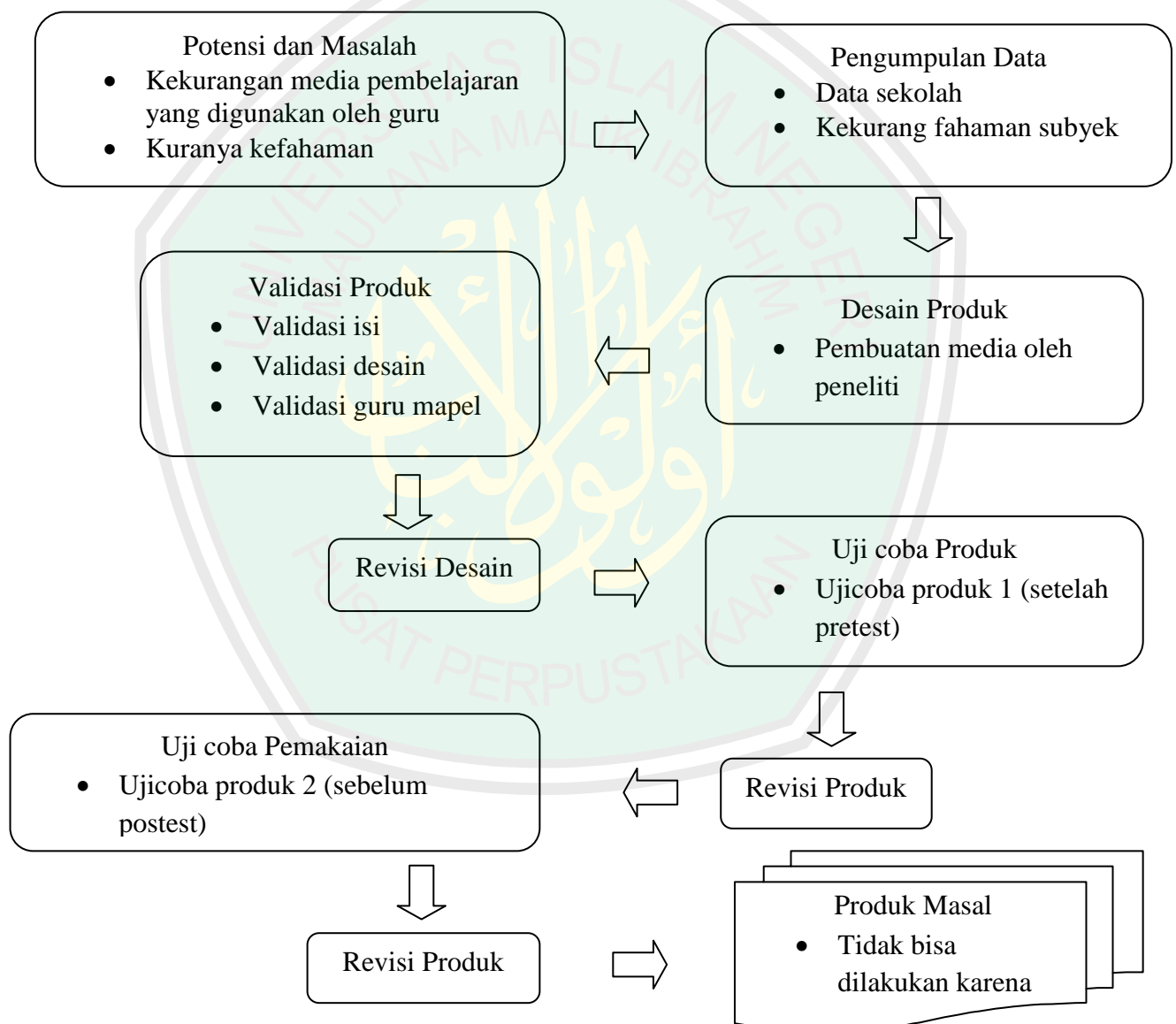
¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm. 297

pengembangan suatu produk. Dan metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun pengembangan ini dilakukan menurut dengan prosedur yang dituangkan dalam sebuah bagan seperti berikut :

Skema prosedur pengembangan R&D dapat dilihat pada gambar di bawah ini.²



² Walter Dick and Lou Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (USA, 1978) Hlm 8-11

Berdasarkan model penelitian yang dikenalkan oleh Walter Dick and Lou Carey, maka prosedur penelitian dalam penelitian R&D ini mengikuti langkah langkah yang diinstruksikan sebagai berikut :

1. Potensi Masalah

Pada langkah pertama yang dilakukan adalah mengenal potensi dari siswa kelas V di SDI AL-FAQIH Sukoanyar. Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran IPS di SD/MI. setelah itu peneliti dapat menganalisis kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut,

Untuk mendapatkan tentang karakteristik pembelajaran IPS SD/MI dan kualifikasi kemampuan yang diharapkan dan dapat dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pelajaran IPS materi Penjajahan Belanda kelas 5 semester 2, maka perlu dikaji Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 tahun 2006 tentang standar isi yang berisi tentang Standar Kompetensi Dasar SD/MI

1) Tujuan

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga.
- b. Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerja sama diantara keduanya.
- c. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

- d. Mengenai sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajemukan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- e. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.
- f. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.
- g. Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua.
- h. Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam.
- i. Memahami peranan Indonesia di era global.

- 1) Ruang Lingkup

Mata pelajaran pada satuan SD/MI meliputi aspek – aspek sebagai berikut :

- i. Materi – materi / ilmu – ilmu yang bersentuhan dengan masyarakat.
- ii. Gejala, Masalah dan Peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat.

- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar IPS SD/MI kelas 5 Semester II

Tabel 3.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1.Mendesripsikan perjuangan para to-Koh pejuang pada pada penjajah Belanda dan Jepang
	2.2.Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mem-persiapkan kemerdekaan Indonesia
	2.3.Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mem-proklamasikan kemerdekaan Indonesia
	2.4.Menghargai perjuangan para tokoh dalam mem-pertahankan kemerdekaan

Potensi adalah segala sesuatu yang didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan anantara yang diharapkan dengan yang terjadi³

Suatu potensi yang ada oada satu sekolah, khususnya kelas apabila tidak dapat mendayagunakannya maka akan menimbulkan suatu masalah. Dalam penelitian ini misalnya, potensi dari kelas V SDI AL-FAQIH Sukoanyar Pakis Malang dinilai cukup baik. Hal ini ditemukan ooleh peneliti karena melihat penunjang dari pembelajaran cukup lengkap hanya saja daya tangkap dan semangat belajar siswa terhadap satu pelajaran menjadi pengahambat pemahaman meraka terhadap suatu pelajaran,

³ Sugiono, *op.cit*, hal.409 dan 410

1. Mengumpulkan informasi

Setelah potensi dan masalah dalam suatu kelas dapat ditemukan, selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Peneliti melakukan pengamatan dalam pembelajaran bangun datar di kelas V, dari sana peneliti dapat mengetahui karakteristik pembelajaran IPS yang diajarkan di SDI AL-FAQIH Sukoanyar. Beberapa siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun siswa yang lain tidak fokus terhadap pembelajaran. Disini peneliti menganalisa terbatanyamedia pembelajaran membuat tidak semua siswa aktif serta fokus dalam pembelajaran. Peneliti juga menyimpulkan siswa kurang bersemangat dalam pembelajaran karena siswa belum memahami konsep penjajahan belanda yang diajarkan sebelumnya.

Dari hasil pengamatan dan mengumpulkan informasi di kelas V SDI AL-FAQIH Sukoanyar, peneliti akan membuat media pembelajaran yang membuat semua siswa dapat memahami pelajaran. Media pembelajaran yang berbasis multimedia dipilih oleh peneliti sebagai media pembelajaran yang diharapkan tepat guna bagi siswa kelas V SDI AL-FAQIH Sukoanyar Pakis Malang.

Pada materi Penjajahan Belanda, siswa hanya mendapatkan cerita – cerita yang selalu diceritakan oleh guru pengampu dan itu juga yang membuat bosan dan tidak fokusnya siswa yang diajarkan.

2. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D ini adalah media pembelajaran IPS yaitu autoplay dan quiz creator yang berbasis multimedia. Media ini didesain sesuai dengan standar kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas V SD/MI. desain media ini masih berupa rancangan yang selanjutnya akan diuji oleh para ahli agar menjadi suatu media yang relevan.

3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini media pembelajaran baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi ini berdasar nilai dari para ahli sebelum dari lapangan.

Pada penelitian R&D ini peneliti menggunakan validasi media pembelajaran IPS dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Selain itu, peneliti juga melakukan validasi isi dan desain produk. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran dari validator, sehingga diketahui valid tidaknya bahan ajar yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

4. Perbaikan Desain

Setelah melalui proses validasi, maka akan diketahui kesalahan ataupun kelemahan dari produk yang dalam penelitian R&D ini adalah media pembelajaran autoplay dan wondeshare quizcreator berbasis multimedia kesalahan dan kelemahan tersebut selanjutnya akan diperbaiki sehingga desain maupun isi dari media tersebut menjadi lebih baik.

5. Uji Coba Produk

Suatu desain produk apabila sudah mendapatkan validasi dan selanjutnya direvisi maka produk tersebut siap di uji cobakan.

Dalam penelitian R&D ini menggunakan satu kelas saja untuk mendapatkan data. Satu kelas ini berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol sekaligus.

6. Revisi Produk

Dari hasil ujicoba produk, maka peneliti akan mengetahui tingkat keefektifan produk berdasarkan hasil kerja siswa dari kelas. Apabila ujicoba tersebut, masih terdapat kekurangan maka peneliti akan melakukan revisi produk kembali untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

7. Uji Coba Pemakaian

Dalam uji pemakaian ini, produk yang berupa media pembelajaran tersebut digunakan oleh guru yang bersangkutan, namun tetap dinilai kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut

8. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian oleh guru terdapat kekurangan dan dan kelemahan. Dalam uji pemakaian pembuat produk atau peneliti hendaknya mengevaluasi media pembelajaran yang telah dibuat.

9. Pembuatan Produk Massal

Setelah melalui beberapa kali pengujian dan media tersebut dinyatakan efektif oleh para ahli, maka media tersebut bisa diterapkan disetiap lembaga pendidikan. Pada penelitian R&D ini, peneliti belum

melaksanakan langkah ke-10 dari model pengembangan yaitu pembuatan produk massal. Keterbatasan waktu menjadi faktor yang paling mempengaruhi tidak tercapainya pembuatan produk massal.

D. Model Penelitian

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Walter Dick and Lou Carey. Pada model Dick and Carey terdapat 10 tahapan desain pembelajaran tetapi pada model penelitian ini hanya digunakan 9 tahap saja. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa pengembangan bahan ajar yang dilakukan hanya sebatas pada uji coba tipe produk saja. Tahapan kesepuluh (evaluasi sumatif) tidak dilakukan karena berada di luar sistem pembelajaran, sehingga dalam pengembangan ini tidak digunakan dan diganti menjadi penulisan laporan penelitian (skripsi) . Adapun langkah-langkah tersebut antara lain adalah:⁴

- a. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)
- b. *Conducting Instructional Analysis* (melaksanakan analisis pembelajaran)
- c. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics* (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)
- d. *Writing Performance Objectives* (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)
- e. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan)

⁴ Walter dick and lou carey, *op.cit.*

- f. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)
- g. *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)
- h. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)
- i. *Revising Instruction* (merevisi bahan pembelajaran)
- j. *Designing and Conducting Summative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif)

E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pendekatan sistem desain pembelajaran Walter Dick and Lou Carey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur penelitian dalam pengembangan media ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model desain tersebut sebagaimana berikut:

- a. *Identifying Instructional Goal* (mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran)

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran IPS dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Jadi, langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS. Tujuan umum adalah pernyataan yang menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil

analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

b. Conducting Instructional Analysis (melaksanakan analisis pembelajaran)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi pembelajaran dengan menggunakan produk yang harus diikuti peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus dan melatih partisipan siswa.

c. Identifying Entry Behaviors, Characteristics (mengetahui tingkah laku masukan dan karakteristik siswa)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi dari hasil penggunaan produk dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay quiz creator. Begitu juga dengan karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendesain media pembelajarannya.

d. Writing Performance Objectives (merumuskan tujuan khusus pembelajaran)

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat

diukur dengan tes atau alat pengukur dan yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes *pembelajaran*.

- e. *Developing Criterion-Referenced Test* (mengembangkan butir tes acuan patokan)

Instrumen tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun.

- f. *Developing Instructional Strategy* (mengembangkan strategi pembelajaran)

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- g. *Developing and selecting Instruction* (menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran)

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran IPS ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *hand out* yang berupa bahan ajar pembelajaran IPS kelas V SD.

- h. *Designing and Conducting Formative Evaluation* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna

merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan bahan ajar bagi peserta didik.

i. Revising Instruction (merevisi bahan pembelajaran)

Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif.

F. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan/atau daya tarik sehingga dapat menciptakan daya inovasi yang tinggi dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah:

a) Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk. Produk berupa bahan ajar pembelajaran, bahan ajar panduan guru dan siswa sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas dan kemenarikan bahan ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

1) Review oleh ahli isi bidang studi

- 2) Review oleh ahli desain pembelajaran
 - 3) Review oleh guru mata pelajaran IPS
 - 4) Uji coba lapangan.
- b) obyek uji coba

objek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran IPS kelas V SD/MI materi penjajahan belanda berbasis multimedia ahli materi, ahli media pembelajaran, guru bidang IPS kelas V SD/MI sebagai ahli pembelajaran fiqih, dan siswa kelas V SDI AL-FAQIH Pakis- Malang.

G. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk buku panduan eksperimen materi makhluk hidup dan lingkungannya berbasis inkuiri terbimbing melalui pengamatan proses belajar mengajar . Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah :

- 1)Penilaian ahli media pembelajaran berbasis multimedia. penilaiannya meliputi: kemenarikan gambar, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar yang menarik penuh inovasi dan menjadikan pembelajaran efektif.
- 2)Penilaian guru kelas dan siswa uji coba terhadap kemenarikan bahan ajar.

3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan (hasil post-test)⁵

Sedangkan data kualitatif berupa :

- 1) Informasi mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS kelas V SDI AL- FAQIH
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS di kelas V SDI AL-FAQIH

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpulan data yakni berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari objek uji coba, selanjutnya digunakan revisi. angket penilaian menggunakan skala *Linkert* dengan 5 alternatif jawaban, kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2

⁵ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*, (Malang: UM Pres, 2008), hlm. 42

STB	Sangat Tidak Baik	1
-----	-------------------	---

Sebagai dasar dan pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi buku ajar menggunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut:⁶

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat Valid	Sanangat layak, Tidak revisi
75 – 89	Valid	Layak Tidak revisi
65 – 74	Cukup Valid	Cukup layak Perlu revisi
55 – 64	Kurang Valid	Kurang layak Revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak Revisi total

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar di sekolah.

Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- 1) Angket tanggapan dan penilaian ahli media pembelajaran SD/MI.

⁶ Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*, (Bandung: CV. Alfabeta,2008), hlm. 135

Dalam angket ini berisi tentang bagaimana dan apa aja materi yang dibutuhkan siswa dalam menerima materi yang nantinya akan dituangkan dalam media pembelajaran autoplay tersebut.

- 2) Angket penilaian dan tanggapan ahli pelajaran IPS atau guru mata pelajaran IPS.

Dalam angket ini berisi tentang seberapa layak media tersebut bagi siswa siswi SDI al-faqih, apakah sudah benar atau masih perlu di revisi kembali.

- 3) Angket penilaian dan tanggapan siswa uji coba lapangan.

Dalam angket ini berisi tentang seberapa jauh mereka dapat memahami materi yang telah dituangkan dala media tersebut, hal ini bisa juga dilakukan dengan pretest dan posttest.

- 4) Angket penilaian dan tanggapan guru pelajaran IPS.

Secara garis besar sama dengan angket yang saya berikan kepada ahli pembelajaran IPS, yang membedakan guru yang tau seberapa besar porsi materi itu dapat diterima oleh ‘anak – anak atau siswa siswi.

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia autoplay.⁷

a. Teknik Analisis Data

⁷ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 483

Teknik analisa yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisa deskriptif dan analisa isi. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan karakteristik data yang diperoleh dari proses pengumpulan data yang diinginkan sebagaimana terurai di atas.

Data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan tanggapan produk pengembangan. Hasil uji coba produk selanjutnya diinterpretasikan, kemudian dijelaskan secara kualitatif. Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penilaian produk pengembangan adalah sebagai berikut :⁸

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

Keterangan :

P : Presentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban validator

$\sum xi$: Jumlah jawaban maksimal

Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari ahli isi, ahli desain pembelajaran, praktisi pendidikan yang diperoleh dari wawancara, kemudian diidentifikasi berdasarkan karakteristik data, kemudian dianalisis dengan teknik analisa isi. Penelitian ini dimulai melalui tiga tahapan :⁹

⁸ Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) hlm. 313.

⁹ Arief Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 483

- 1) Pra-research atau studi orientasi atau penjajakan yang dilakukan peneliti dengan :
 - a) Mengidentifikasi masalah-masalah penelitian atau kajian yang berada di wilayah prodi maupun bahasan yang terkait dengan *body of knowledge* (bangunan ilmu pengetahuan) dari prodi PGMI sendiri.
 - b) Melacak hasil-hasil riset terdahulu yang berkenaan dengan materi yang akan diteliti baik melalui studi kepustakaan maupun melakukan searching data melalui internet.
 - c) Mencari referensi-referensi buku yang berkaitan dengan materi.
- 2) Pengumpulan data awal melalui wawancara sederhana dengan kepala sekolah dan guru IPS kelas V.
- 3) Studi eksplorasi umum, dengan melakukan kunjungan ke lokasi setelah izin turun, menjelaskan maksud dan tujuan secara umum, menjalin hubungan baik dengan warga lokasi sekolah tersebut.
- 4) Studi eksplorasi terfokus, yang dilakukan mulai dengan tahapan :
 - a) Review produk bahan ajar IPS kelas V yang pernah beredar dan dipakai oleh sekolah.
 - b) Menghasilkan produk bahan ajar yang sesuai tema peneliti.
 - c) Melakukan evaluasi dengan menampung data yang diperoleh dari instrument yang dibuat peneliti sebagai bahan uji coba.
 - d) Pengecekan hasil atau temuan penelitian yang selanjutnya ditulis secara sistematis dan dijadikan laporan pengujian dan hasil penelitian.

b. Analisis hasil tes

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before after*). penggunaan desain eksperimen (*before after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan remedial. Adapun desain eksperimen before after sebagai berikut:¹⁰



Gambar 3.2 Desain Eksperimen (*before-after*)

Keterangan:

- O1 : Nilai sebelum perlakuan
- O2 : Nilai sesudah perlakuan
- X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar uji coba lapangan yakni siswa kelas V sebelum menggunakan produk

¹⁰ Sugiono, Op.cit hal.303

pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:

1) Mean (rata-rata)

Adapun teknik analisis yang digunakan untuk mengetahui mean *pre test* dan *post test* dengan rumus sebagai berikut:¹¹

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

Mean : Rata-rata

$\sum X$: Jumlah nilai pre atau post tes

N : Jumlah sampel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan mean (rata-rata) pre tes dan post tes, dan untuk memperkuat data digunakan analisis t-tes. Teknik analisis datanya menggunakan *dependent sample test*. Berikut rumus yang digunakan dalam dengan tingkat kemaknaan 0,05:¹²

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

¹¹ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan Pendidikan*, (Yogyakarta:Teras, 2010), hlm.73

¹² *Ibid.*.

Keterangan:

t : Uji-t

D :Diferrent (X_2-X_1)

d^2 : Variansi

N : Jumlah Sampel



BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Kelas V SD/MI

Dalam hal ini akan dijabarkan beberapa hal yang meliputi Deskripsi Media Pembelajaran dan Validasi produk pengembangan media pembelajaran :

1. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan

Media Pembelajaran hasil pengembangan ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan juga dipahami oleh siswa. Berikut adalah penjelasan dari masing masing komponen :

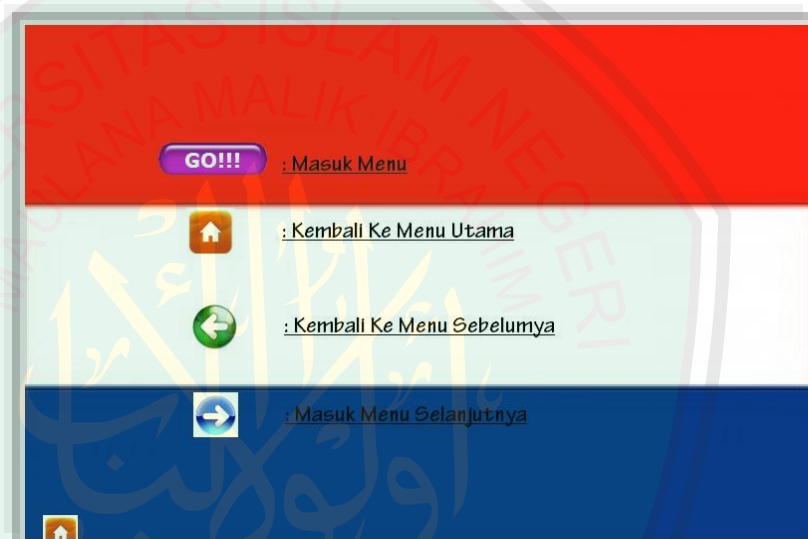
a. Halaman depan

Halaman depan pada media pembelajaran berisi judul materi pembelajaran yaitu “ Penjajahan Belanda “. Judul bahan ajar tersebut ditayangkan agar siswa tahu materi apa yang akan mereka pelajari dan juga menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.



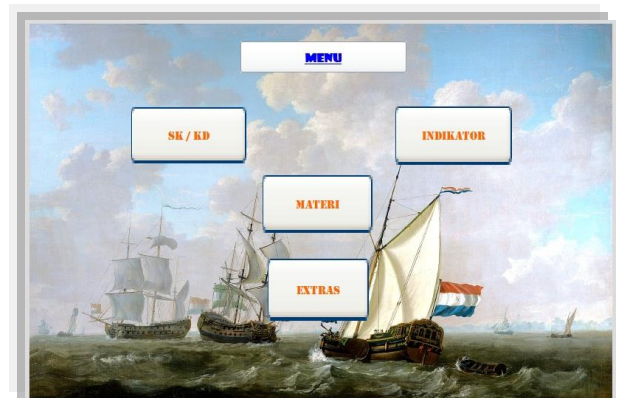
b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran

Petunjuk media pembelajaran berisi tombol – tombol control prngoperasian yang terdapat dalam media pembelajaran, tombol – tombol tersebut meliputi tombol kembali ke menu utam, tombol ke menu selanjutnya, tombol keluar, tombol ke menu sebelumnya dan tombol evaluasi. Berikut tombol – tombol secara visual.



c. Pengantar atau menu

Pengantar bahan ajar berisi tentang bagian – bagian yang terdapat dalam media pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk menu. Menu – menu tersebut meliputi menu SK/KD, Indikator, menu materi, evaluasi dan petunjuk penggunaan media pembelajaran.





d. Isi utama

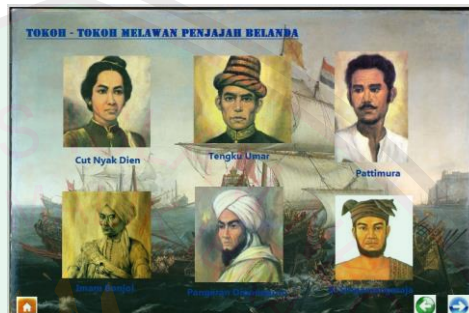
Isi utama pada media pembelajaran berbasis autoplay dan quiz creator berisi tentang keseluruhan materi penjajahan belanda, menu evaluasi, dan video penunjang pembelajaran.

1) Materi

Dalam menu materi berisi tentang masuknya belanda ke Indonesia, berdirinya VOC, penjajahan melalui tanam paksa dan kerja rodi dan perjuangan melawan penjajah oleh para tokoh pahlawan.

a. Materi menu 1





b. Materi Menu 2

Perang Aceh

Setak terusan suez dibuka pada tahun 1869, kedudukan aceh makin penting baik dari segi strategi perang maupun perdagangan. Belanda ingin menguasai aceh, sejak tahun 1873 belanda menyerang aceh, rakyat aceh mengadakan perlawanan di bawah pemimpin - pemimpin aceh antara lain penglima polim, teuku cik ditiro, teuku ibrahim, teuku umar dan cut nyak dien.

Meskipun sejak tahun 1879 belanda dapat menguasai aceh, namun wilayah pedalaman dan pegunungan dikuasai pejuang - pejuang aceh. Perang gerilya membuat pasukan belanda kewalahan. Belanda menyiasatinya dengan stoc konsentrasi yaitu memusatkan pasukan supaya pasukannya dapat lebih terkumpul.

Belanda mengirim Dr. Soewak hugonije untuk mempelajari sistem kemasyarakatan penduduk aceh. Dari penelitian yang dibuat nya, hugonije menyimpulkan bahwa kekuatan aceh terletak pada peran ulama. Persepsiannya dijadikan dasar membuat siasat perang yang baru. Belanda membentuk pasukan gerak cepat (marchos) untuk menyerang dan menumpas gerilyawan aceh. Dengan pasukan marchos belanda berhasil mematahkan serangan gerilya rakyat aceh. Tahun 1899, teuku umar gugur dalam pertempuran meulaboh. Pasukan cut nyak dien menyingsi ke hutan dan mengadakan perlawanan juga dapat diimpitkan.



Cut Nyak Dien

Perang Diponegoro

Perang diponegoro berawal dari kekecewaan diponegoro atas campur tangan belanda terhadap istana dan tanah tumpah darahnya. Kekecewaan itu memuncak ketika patih danureja atas perintah belanda menantang tonggak - tonggak untuk membuat tel kreta api melewati makam leluhurnya.

Dipimpin pangeran diponegoro, rakyat tegal rejo menyatakan perang melawan belanda tanggal 20 juli 1825. Diponegoro dibantu oleh pangeran mangkubumi sebagai penasihat, pangeran ngabehi jayakusuma sebagai panglima, dan sentot ali banyar prowiradja sebagai panglima perang. Pangeran diponegoro juga didukung oleh para ulama dan bangsawan. Daerah - daerah lain di jawa ikut berjuang melawan belanda. Kyai mojo dari surakarta mengobarkan perang sabil.

Antara tahun 1825-1826 pasukan diponegoro mampu menesak pasukan belanda. Pada tahun 1827, belanda mendatangkan bantuan dari sumatra dan sulawesi. Jendral de kock menerapkan taktik perang benteng diel. Taktik ini berhasil mempersempit ruang gerak pasukan diponegoro. Banyak pemimpin pasukan pangeran diponegoro gugur dan tertangkap. Namun, demikian, pasukan diponegoro tetap gigih. Akhirnya, belanda mengajukan berunding. Dalam perundingan yang diadakan tanggal 28 maret 1830 di magelang, pangeran diponegoro ditangkap belanda. Beliau diasingkan dan meninggal di makasar.



Pangeran Diponegoro

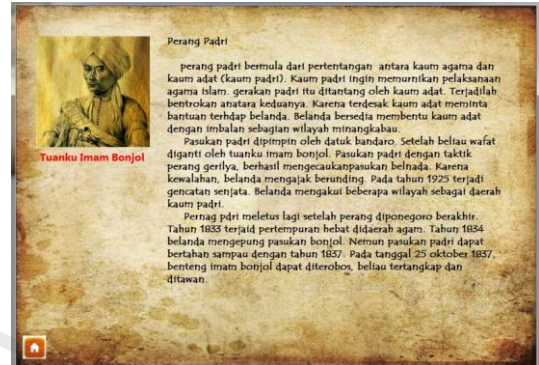
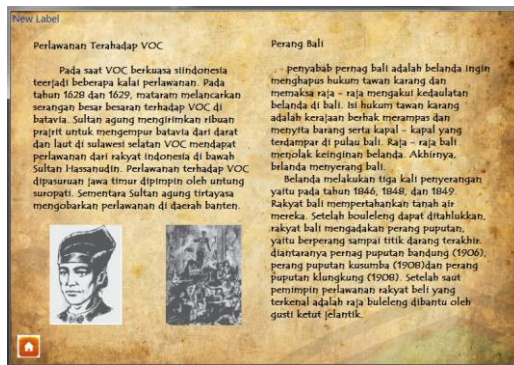
Perlawanan Pattimura

Belanda melakukan monopoli perdagangan dan memaksa rakyat maluku menjual hasil rempah - rempah secara seronitan - serta melakukan penjarangan hong, dan menchangi tanaman rempah - rempah milik rakyat. Rakyat maluku berontak atas perlakuan belanda. Dipimpin oleh thomas matenei etas yang naritanya dikenal sebagai kapten pattimura, penyerangan tersebut terjadi pada tahun 1817. Pattimura dibantu oleh Anthony Ribok, Philip Latamahina Ularaba, Paulus Tabaha, dan seorang pejuang wanita Christina Marha Tabaha. Perang melawan belanda meluas ke berbagai daerah di maluku, seceuti Ambon, Seram, Hitu, dan lain lain.

Belanda mengirim pasukan besar - besaran. Pasukan pattimura terdesak dan bertahan di dalam benteng. Akhirnya pattimura dan kawan kawannya tertawan. Pada tanggal 16 Desember 1817, pattimura dihukum gantung di depan benteng victoria di Ambon.



Pattimura



e. Evaluasi

Menu evaluasi menyajikan latihan soal yang akan dikerjakan siswa. Soal yang terdapat pada menu evaluasi berkaitan dengan materi penjajahan Belanda. Soal ini disusun dalam format Wondershare Quiz Creator yang dimasukkan dalam autoplay yang sama dengan materi.



2. Hasil Validasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran

Validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh penulis pada validator ahli dilaksanakan pada tanggal 12 oktober 2015 sampai dengan 27 oktober 2015. Data validasi produk berupa pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk berupa pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang dilakukan oleh salah satu dosen Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) sebagai ahli materi. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk berupa pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang dilakukan oleh salah satu dosen Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) sebagai ahli desain. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk berupa pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang dilakukan oleh salah satu guru mata pelajaran IPS kelas V sebagai ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil uji coba terhadap produk berupa pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang dilakukan pada uji coba lapangan yang diambil dari semua siswa 1 kelas.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala *Linkert*. Sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penilaian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
STB	Sangat Tidak Baik	1

hasil validasi dari beberapa ahli kemudian ditentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar dengan menggunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat Valid	Sanagat layak, Tidak revisi
75 – 89	Valid	Layak Tidak revisi
65 – 74	Cukup Valid	Cukup layak Perlu revisi

55 – 64	Kurang Valid	Kurang layak Revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak Revisi total

a. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran autoplay dan quizcreator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket yang dapat dilihat dalam tabel 4.3, 4.4, dan 4.5.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut :

Tabel 4.3 hasil Validasi Bahan Ajar Oleh ahli materi

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	kriteria kevalidan	ket.
1	Rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

4	Rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum KTSP	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Isi pembelajaran / pelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP	3	5	60	Kurang Valid	Revisi
6	sistematis uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar	3	5	60	Kurang Valid	Revisi
9	tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	50	80	Valid	Tidak Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validasi oleh ahli materi, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data yang

dilakukan dengan cara menghitung presentase kevalidan sebagai berikut :

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

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Tingkat Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Validator

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi 80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi terhadap produ berupa pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Penjajahan Belanda untuk kelas V SD/MI termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, kritik, dan saran dari ahli materi dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi
oleh Ahli Materi**

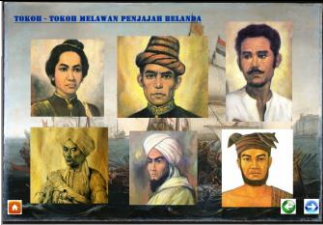
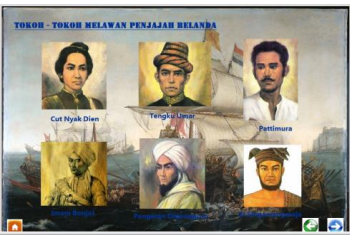
Nama Subyek Validator	Kritik dan Saran
Ninja Panju Purwita, M.Pd	1. Penulisan kata, kalimat, tanda baca dan spasi diperbaiki
	2. Sebaiknya pada gambar - gambar tokoh diberi nama
	3. Perbaikan pada menu ke-2
	4. Sebaiknya ditambahkan nilai nilai yang dapat diambil dari materi ini
	5. Quiz creator [erlu diperbaiki lagi



Berdasarkan tabel 4.4 tampak bahwa ada beberapa hal yang harus diperbaiki. Kritik dan saran dari ahli materi dalam pernyataan terbuka dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi dan menyempurnakan media pembelajaran.

4) Revisi Produk

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

Tabel 4.5 Revisi Bahan Ajar Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Poin Yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pemberian nama pada tokoh – tokoh		

2.	Penambah-an materi nilai – nilai yang dapat diambil dari materi	Tidak ada	
3.	Pemberian nama dan kelas pada quiz creator	Tidak ada	

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi dijadikan sebagai landasan untuk merevisi guna penyempurnaan materi pada media pembelajaran sebelum diujicobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

b. Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.6, 4.7,dan 4.8.

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Validasi Bahan Ajar Oleh Ahli Desain

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	kriteria kevalidan	ket.
1	Desain pembukaan sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI	4	5	80	valid	Tidak revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI	3	5	60	Cukup valid	Perlu revisi
4	Gambar media sesuai dengan materi yang disajikan	4	5	80	valid	Tidak revisi
5	Gambar yang digunakan pada media menarik minat siswa dalam belajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Tata letak gambar pada media menarik	3	5	60	Cukup valid	Perlu revisi
7	Gambar pada media memperjelas materi	3	5	60	Cukup valid	Perlu revisi
8	Ukuran pada media tepat	4	5	80	valid	Tidak revisi
9	Pemilihan warna tepat	3	5	60	Cukup valid	perlu revisi
10	Tata tampilan media yang digunakan menarik	4	5	80	valid	Tidak revisi

Jumlah	37	50	75	Valid	Tidak revisi
--------	----	----	----	-------	--------------

2) Anallisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validasi oleh ahli desain, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dengan cara menghitung presentase kevalidan sebagai berikut :

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

$$P = \frac{37}{50} \times 100$$

$$P = 75 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Tingkat Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Validator

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain 75%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli desain terhadap produ berupa pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Penjajahan Belanda untuk kelas V SD/MI termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, kritik, dan saran dari ahli materi dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.7 sebagai berikut :

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain



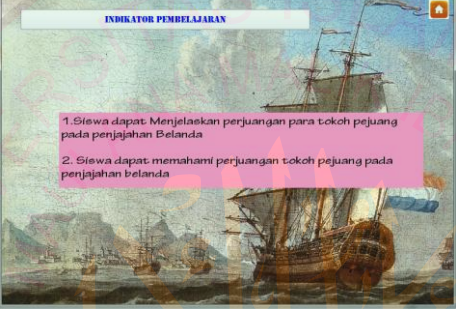

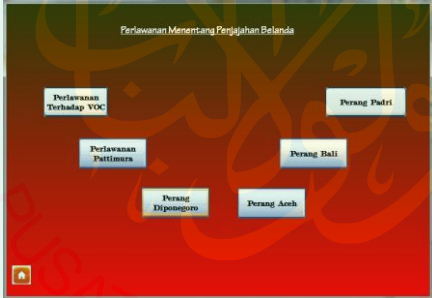
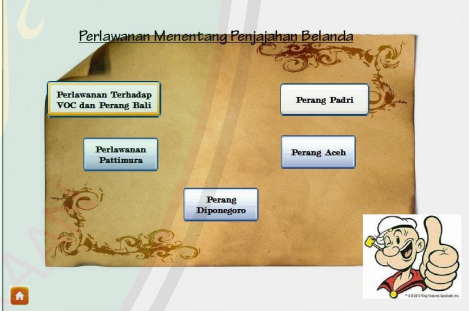
Nama Subyek Validator	Kritik dan saran
Nurul Yaqien, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar jangan bertumpuk dengan tulisan 2. Pemilihan warna tulisan harus matching dengan backgroundnya 3. Soal sebaiknya diberi perintah agar tidak membingungkan siswa

Berdasarkan tabel 4.7 tampak bahwa ada beberapa hal yang harus diperbaiki. Kritik dan saran dari ahli desain dalam pernyataan terbuka dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi dan menyempurnakan media pembelajaran.

4) Revisi Produk

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

Tabel 4.8 Revisi Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Ahli Desain

NO.	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Memperbaiki gambar yang bertumpuk		
2.	Memperbaiki warna tulisan dan backgroundnya		
3.	Meringkas menu		

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain prosuk dijadikan sebagai landasan untu merevisi guna penyempurnaan desain pada bahan ajar sebelum diujicobakan pada peserta didik pengguna produk pengembangan.

c. Validasi Guru mata pelajaran IPS kelas V

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru mata pelajaran IPS kelas V adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI yang diajukan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.9, 4.10, dan 4.11.

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas V dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Validasi Media Pembelajaran Oleh Guru IPS Kelas V

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	kriteria kevalidan	ket.
1	Rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
3	Relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi

4	Rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum KTSP	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5	Isi pembelajaran / pelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	sistematis uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
8	materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
9	tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	valid	Tidak revisi
Jumlah		44	50	88	Valid	Tidak revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari validasi oleh guru mata pelajaran IPS kelas V, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data.

Analisis data yang dilakukan dengan cara menghitung presentase kevalidan sebagai berikut :

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100$$

$$P = 88$$

Keterangan :

P = Presentase Tingkat Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Validator

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan bahwa hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS terhadap produk berupa pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Penjajahan Belanda untuk kelas V SD/MI termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

3) Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, kritik, dan saran dari guru mata pelajaran IPS kelas V dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran dipaparkan dalam tabel 4.10 sebagai berikut :

**Tabel 4.10 Kritik dan Saran Media Pembelajaran Hasil Validasi Oleh Guru
IPS Kelas V**

Nama Subyek Validator	Kritik dan Saran
Yanti Erlawati, S.s	<ul style="list-style-type: none"> • Beliau hanya berpesan kepada saya agar kelak menjadi guru yang baik kepada murid – muridnya dan bkerja dengan sungguh sungguh dalam dunia pendidikan

Berdasarkan tabel 4.10 tampak bahwa ada beberapa hal yang harus diperbaiki. Kritik dan saran guru mata pelajaran IPS kelas V dalam pernyataan terbuka dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi dan menyempurnakan media pembelajaran.

4) Revisi Produk

Dalam hal ini tidak ada revisi produk karena ibu selaku validator ahli guru mata pelajaran IPS hanya berpesan kepada saya mengenai pekerjaan menjadi seorang guru.

Berdasarkan hasil vallidasi diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran layak dan patut dikembangkan atau juga sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis multimedia atau menggunakan aplikasi - aplikasi komputer.

B. Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI

Dalam bagian ini akan menerangkan bagaimana kelayakan yang diukur dari data yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran terhadap siswa kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis yang dilakukan pada tanggal 26 oktober 2015. Produk pengembangan yang diserahkan dalam pembelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran dan dilakukan uji coba lapangan :

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut :

Tabel 4.13 Responden Uji Coba Lapangan

NO	Nama Siswa	NO	Nama Siswa
1	Abdul Malik	16	Latifatus Kharimah
2	Afidatil Muflikhon	17	Luluk Mufidah
3	Ahmad Imdad M	18	Mochamad Agung
4	Ahmad Rosyid	19	Moh.Alex Maulana
5	Ani Widayanti	20	Mochamad Restu
6	Auliya Maghfiroh	21	Muhammad Khoirul
7	Bintan Baqiyatus S	22	Mukhammad Dulfikri
8	Eka Dela Putri A	23	Nadhifatus Salsabila
9	Faza Alifia	24	Nafiul Haqiqi
10	Felix Rahmadani	25	Nailil Inayah
11	Ferdiansah	26	Nina Nirwana K
12	Iin Ibadillah M	27	Siti Ismatul I
13	Iklilatul Khamilah	28	Windi Ayu Firnanda
14	Indi Khiyaroh	29	Zahrotul Mawaddah
15	Khabibur Rohkman	30	Alefiya

2) Analisi data

Berdasarkan data kuantitatif hasil dari uji coba lapangan pada tabel 4.13, langkah berikut yang dilakukan setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dengan cara menghitung presentase kevalidan sebagai berikut :

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

$$P = \frac{867}{1200} \times 100$$

$$P = \frac{867}{1200} \times 100$$

$$P = 75,00 \%$$

Keterangan :

P = Presentase Tingkat Kevalidan

$\sum x$ = Jumlah Jawaban Validator

$\sum xi$ = Jumlah Jawaban Maksimal

Berdasarkan perhitungan diatas maka hasil uji coba lapangan mencapai 75%.jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan, maka menunjukkan bahwa hasil uji coba media autoplay dan quiz creator pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Penjajahan Belanda untuk kelas V SD/MI termasuk dalam kriteria menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

C. Kemenarikan dan Keefektifan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI

Kemenarikan dan keefektifan dalam penelitian ini diukur didapatkan dari nilai *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada tanggal 26 oktober 2015, Berikut adalah hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari kelas V sebagai kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay dan quizcreator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda.

1. Hasil *Pre-test* kelas V SDI Al-Faqih

Tabel 4.14 hasil penilaian *pre-test* kelas V SDI Al-Faqih

NO	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>
1	Abdul Malik	25
2	Afidatil Muflikhon	20
3	Ahmad Imdad M	25
4	Ahmad Rosyid	15
5	Ani Widayanti	20
6	Auliya Maghfiroh	30
7	Bintan Baqiyatus S	50
8	Eka Dela Putri A	20
9	Faza Alifia	50
10	Felix Rahmadani	25
11	Ferdiansah	25
12	Iin Ibadillah M	35
13	Iklilatul Khamilah	20
14	Indi Khiyaroh	20

15		Khabibur Rohkman	25
16		Latifatus Kharimah	30
17		Luluk Mufidah	15
18		Mochamad Agung	15
19		Moh.Alex Maulana	15
20		Mochamad Restu	25
21		Muhammad Khoirul	25
22		Mukhammad Dulfikri	15
23		Nadhifatus Salsabila	35
24		Nafiul Haqiqi	20
25		Nailil Inayah	35
26		Nina Nirwana K	15
27		Siti Ismatul I	15
28		Windi Ayu Firnanda	20
29		Zahrotul Mawaddah	30
30		Alefiya	15

2. Hasil Post-test kelas V SDI Al-Faqih

Tabel 4.15 hasil penilaian post-test kelas V SDI Al-Faqih

NO	Nama Siswa	Post-test
1	Abdul Malik	65
2	Afidatil Muflikhon	-
3	Ahmad Imdad M	65
4	Ahmad Rosyid	80
5	Ani Widayanti	75
6	Auliya Maghfiroh	-
7	Bintan Baqiyatus S	85
8	Eka Dela Putri A	65
9	Faza Alifia	85

10	Felix Rahmadani	75
11	Ferdiansah	75
12	Iin Ibadillah M	-
13	Iklilatul Khamilah	75
14	Indi Khiyaroh	75
15	Khabibur Rohkman	80
16	Latifatus Kharimah	80
17	Luluk Mufidah	65
18	Mochamad Agung	65
19	Moh.Alex Maulana	-
20	Mochamad Restu	80
21	Muhammad Khoirul	-
22	Mukhammad Dulfikri	-
23	Nadhifatus Salsabila	80
24	Nafiul Haqiqi	70
25	Nailil Inayah	80
26	Nina Nirwana K	65
27	Siti Ismatul I	65
28	Windi Ayu Firnanda	75
29	Zahrotul Mawaddah	80
30	Alefiya	65

Data nilai *pre-test* merupakan pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan atau pembelajaran. Tujuan diberikannya *pre-test* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal masing – masing siswa terhadap materi dan untuk mengukur apakah pengetahuan yang mereka miliki setara.

Tabel 4.16 Nilai *pre-test* kelas V SDI Al-Faqih

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata - rata
1	V	30	15	50	24,3

Pada kelas V SDI Al-Faqih nilai terendah adalah 15 dan nilai tertinggi 50, nilai rata – rata adalah 24,3.

Data nilai *post-test* merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan atau pembelajaran. perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan berupa media pembelajaran autoplay dan quizcreator. Tujuan diberikannya *post-test* adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran.

Tabel 4.17 Nilai *Post-test* kelas V SDI Al-Faqih

NO	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata - rata
1	V	24	65	85	79,875

Pada kelas V SDI Al-Faqih nilai terendah adalah 65 dan nilai tertinggi 85, nilai rata – rata adalah 76,875.

Dari data nilai *pretest* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya tingkat pemahaman siswa terhadap perlakuan yang diberikan kepada obyek penelitian. Indikator ada tidaknya tingkat pemahaman siswa dari penelitian ini yakni apabila terjadi perbedaan antara pemahaman siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Langkah 1 : membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa

kelas V SDi Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang

sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa kelas V SDi Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda.

Langkah 2 : Membuat tabel perhitungan

Tabel 4.18 Hasil statistic pada *pre-test* dan *post-test*

NO	Nama Siswa	<i>Pre-test</i> (x_1)	<i>Post-test</i> (x_2)	Gain (x_2-x_1)	d^2
1	Abdul Malik	25	70	45	2025
2	Afidatil Muflikhon	20	-	-	-
3	Ahmad Imdad M	25	75	50	2500
4	Ahmad Rosyid	15	80	65	4225
5	Ani Widayanti	20	75	55	3025
6	Auliya Maghfiroh	30	-	-	-
7	Bintan Baqiyatus S	50	85	35	1225
8	Eka Dela Putri A	20	65	45	2025
9	Faza Alifia	50	85	35	1225
10	Felix Rahmadani	25	75	50	2500
11	Ferdiansah	25	75	50	2500
12	Iin Ibadillah M	35	-	-	-
13	Iklilatul Khamilah	20	75	55	3025
14	Indi Khiyaroh	20	75	55	3025
15	Khabibur Rohkman	25	80	55	3025
16	Latifatus Kharimah	30	80	50	2500
17	Luluk Mufidah	15	75	60	3600
18	Mochamad Agung	15	75	60	3600
19	Moh.Alex Maulana	15	-	-	-
20	Mochamad Restu	25	80	55	3025
21	Muhammad Khoirul	25	-	-	-

22	Mukhammad Dulfikri	15	-	-	-
23	Nadhifatus Salsabila	35	80	45	2025
24	Nafiul Haqiqi	20	80	60	3600
25	Nailil Inayah	35	80	45	2025
26	Nina Nirwana K	15	75	60	3600
27	Siti Ismatul I	15	75	60	3600
28	Windi Ayu Firnanda	20	75	65	4225
29	Zahrotul Mawaddah	30	80	50	2500
30	Alefiya	15	75	60	3600
Jumlah		730	1845	1265	68225

Langkah 3 : Mencari t hitung dengan rumus

$$\triangleright D = \frac{\sum D}{N}$$

$$D = \frac{1265}{30}$$

$$= 42,167$$

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

$$= \frac{42,167}{\sqrt{\frac{68225}{30(30-1)}}}$$

$$= \frac{42,167}{\sqrt{\frac{68225}{870}}}$$

$$= \frac{42,167}{\sqrt{78,41}}$$

$$= \frac{42,167}{8,855}$$

$$= 4,745$$

Diperoleh $t_{hitung} = 4,745$

Langkah 4 Menentukan kebebasan (db) = N-1

- untuk derajat kebebasan (db) = N-1
 - = 30-1
 - = 29
- Taraf signifikasi (α) = 0.05
- Maka t_{tabel} = 1,697
- Jika $t_{hitung} > t_{hitung}$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan

Langkah 5 : Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

- Ternyata : $t_{hitung} > t_{tabel}$
- atau : 4,745 > 1,697
- Maka : H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 6 : kesimpulan

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa kelas V SDi Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang sebelum dab sesudah menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada matapelajaran IPS materi penjajahan belanda. **DITERIMA**

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa kelas V SDi Al-Faqih baran sukoanyar pakis malang sebelum dab sesudah menggunakan media pembelajaran

autoplay dan quiz creator pada matapelajaran IPS materi penjajahan belanda. **DITOLAK**

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata – rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang diberikan dapat meningkatkan pemahaman siswa serta menarik dan efektif digunakan untuk kelas V SDI Al- Faqih baran sukoanyar pakis malang pada materi penjajahan belanda.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). Metode penelitian *Research and Development* yang selanjutnya akan disingkat menjadi R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Hasil pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran IPS kelas V SD/MI dalam mencapai hasil yang telah ditetapkan di dalam kurikulum. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari 5 aspek yaitu :

1. Bagian Halaman Depan

Bagian halaman depan terdiri atas Halaman depan pada media pembelajaran berisi judul materi pembelajaran yaitu “ Penjajahan Belanda “. Judul bahan ajar tersebut ditayangkan agar siswa tahu materi apa yang akan mereka pelajari dan juga menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Judul disajikan semenarik

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm. 297

mungkin sesuai dengan materi agar siswa tertarik atau antusias dalam mengikuti pembelajaran. Maka pembuatan cover atau halaman depan dari media pembelajaran dibuat semenarik mungkin sehingga menarik minat dari siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagian petunjuk penggunaan

bagian petunjuk penggunaan terdiri atas tombol – tombol yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan pengguna media pembelajaran.

3. Bagian pengantar dan menu

Bagian ini terdiri atas standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pembelajaran agar siswa tahu apa tujuan dari pembelajaran, dan juga ada bagian menu untuk menuju materi materi yang tersedia dalam media pembelajaran ini.

4. Bagian isi

Bagian isi terdiri atas penjelasan materi yang merupakan inti dari semua media pembelajaran. Hal ini sangat penting apabila siswa menemukan kesulitan dalam memahami pelajaran maka selanjutnya akan memahami hal yang belum dia pahami setelah menggunakan media ini.

5. Bagian evaluasi

Bagian evaluasi terdiri atas soal – soal latihan yang berasal dari materi yang ada dalam bagian isi atau materi pelajaran, bagian ini sangat membantu apabila siswa kurang memahami isi materi dapat menggunakan bagian ini untuk lebih memahami apa isi dari materi pelajaran.

Prosedur produk pengembangan bahan ajar tematik ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi :

1. Tahap studi pendahuluan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
2. Tahap pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda yang menggunakan model Dick & Carey dan tahap uji coba / validasi produk berupa media pembelajaran.

Produk pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui validasi oleh ahli materi bahan ajar, ahli desain produk bahan ajar, guru mata pelajaran IPS kelas V dan sasaran pengguna media pembelajaran produk pengembangan melalui uji coba lapangan di kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang.

Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi berdasarkan berbasis praktikum yang digunakan, keefektifan pembelajaran dan kemenarikan pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan dijadikan sebagai bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar dikelas dan juga alat bantu untuk siswa dalam memahami pelajaran. Pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI dapat dilihat dari ciri khas media pembelajaran yang berbasis pada autoplay dan quiz creator. Aplikasi ini membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, untuk siswa membantu untuk lebih memahami

pembelajaran dan untuk guru menambah referensi media pendukung dalam proses belajar mengajar.

Hasil validasi dari beberap ahli kemudia ditentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar dengan menggunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut :

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90 – 100	Sangat Valid	Sanagat layak, Tidak revisi
75 – 89	Valid	Layak Tidak revisi
65 – 74	Cukup Valid	Cukup layak Perlu revisi
55 – 64	Kurang Valid	Kurang layak Revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak Revisi total

Data validasi yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator. Penilaian angket vallidator ahli dan ujicoba siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Ujicoba Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2

STB	Sangat Tidak Baik	1
-----	-------------------	---

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Paparan data pada tabel 4.3 hasil validasi ahli materi terhadap materi pembelajaran IPS berupa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda adalah sebagai berikut :

- a. Rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran yaitu jelas, spesifik, dan operasional, diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran yaitu sangat sesuai, diperoleh dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- c. Relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran ini yaitu relevan diperoleh dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- d. Rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum KTSP yaitu sesuai, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk uji coba dan tidak revisi.

- e. Isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP yaitu cukup sesuai, diperoleh penilaian dengan presentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup layak untuk digunakan uji coba dan revisi.
- f. Sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran yaitu sistematis, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- g. Ruang lingkup yang disajikan dalam media pembelajaran yaitu sangat sesuai, diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- h. Materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar yaitu cukup memotivasi, diperoleh penilaian dengan presentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup layak untuk digunakan uji coba dan revisi.
- i. Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa yaitu sesuai, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa yaitu dapat mengukur kemampuan siswa, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.

Angket tanggapan yang diisi oleh dosen PGMI sebagai ahli materi dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut.:

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

$$P = \frac{40}{50} \times 100\%$$

$$P = 80 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi mencapai 80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, presentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda kelas V SD/MI layak untuk digunakan uji coba menurut ahli materi media pembelajaran.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Paparan data pada tabel 4,6 hasil validasi ahli desain media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda adalah sebagai berikut :

- a. Desain cover sangat sesuai dengan isi materi, diperoleh penilaian dengan presentase 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk uji coba dan tidak revisi.
- b. Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan kelas V SD/MI, diperoleh presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan uji coba dan tidak revisi.

- c. Ukuran huruf yang digunakan cukup sesuai dengan siswa kelas V SD?MI diperoleh penilaian dengan presentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini cukup layak digunakan uji coban dan perlu revisi.
- d. Gambar pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan uji coba dan tidak revisi
- e. Gambar yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan, diperoleh penilaian dengan presentase 80%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan uji coba dan tidak revisi
- f. Tata letak gambar pada media pembelajaran cukup menarik, diperoleh presentase 60%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini cukup layak digunakan uji coba dan perlu revisi.
- g. Gambar pada media pembelajaran cukup mempejelas materi, diperoleh nilai 60%, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup layak digunakan uji coba dan perlu revisi.
- h. Ukuran gambar pada media pembelajaran tepat, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- i. Warna pada media pembelajaran cukup tepat, diperoleh penilaian 60%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cukup layak digunakan uji coba dan perlu revisi.

- j. Tata letak tampilan media pembelajaran menarik, diperoleh penilaian dengan presentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan uji coba dan tidak revisi.

Angket tanggapan yang diisi oleh dosen PGMI dan kepala jurusan MPI sebagai ahli desain dapat dihitung dengan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

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

$$P = \frac{37}{50} \times 100$$

$$P = 75 \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain bahan ajar mencapai 75%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI layak untuk digunakan uji coba menurut ahli desain bahan ajar.

3. Analisis hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas V

Paparan data pada tabel 4.9 hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas IV terhadap media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda adalah sebagai berikut :

- a. Rumusan topik pada pengembangan media pembelajaran yaitu jelas, spesifik, dan operasional, diperoleh penilaian dengan persentase

80%.Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.

- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran yaitu sangat sesuai, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- c. Relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator yaitu relevan, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- d. Rumusan indikator dalam media pembelajaran disajikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum 2013 yaitu sangat sesuai, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- e. Isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu sangat sesuai, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- f. Sistematika uraian isi pembelajaran dalam media pembelajaran yaitu sangat sistematis, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- g. Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran yaitu sangat sesuai dengan tema, diperoleh penilaian dengan persentase

100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.

- h. Materi yang disajikan melalui media pembelajaran dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar yaitu sangat memotivasi, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- i. Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa yaitu sesuai, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa yaitu dapat mengukur kemampuan siswa, diperoleh penilaian dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan uji coba dan tidak revisi.

Angket tanggapan yang diisi oleh guru mata pelajaran IPS kelas V sebagai ahli pembelajaran dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100$$

$$P = 88$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas V mencapai 88%. Jika dicocokkan

dengan tabel kriteria kevalidan, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI layak untuk digunakan uji coba menurut ahli pembelajaran media pembelajaran kelas V SD/MI. Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS kelas V mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI layak untuk digunakan uji coba menurut ahli pembelajaran media pembelajaran IPS kelas V SD/MI.

B. Analisis tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang.

Menurut Rosch Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, dari hal tersebut peneliti mengaplikasikan kedalam media pembelajaran yang dikembangkan.²

Pada paparan data pada tabel 4.12 merupakan hasil angket tanggapan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas V

² Suyanto, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta 2004

SDI Al-FAQIH Baran Sukoanyar Pakis Malang terhadap media pembelajaran autoplay dan quiz creator hasil pengembangan diambil dari uji coba lapangan.

Adapun hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini diperoleh penilaian dengan persentase 75,83%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini sangat memudahkan siswa dalam belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini dapat memberi semangat siswa dalam belajar mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 81,6%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini memberi semangat siswa dalam belajar.
3. Media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini memudahkan siswa dalam memahami bahan pelajaran mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 70 %. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini cukup memudahkan siswa dalam belajar.
4. Soal-soal pada media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini mendapatkan penilaian dengan persentase 65,83%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang terdapat dalam media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini cukup mudah dipahami oleh siswa.
5. Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran autoplay dan quiz creator ini mudah dibaca mendapatkan penilaian

dengan persentase sebesar 75,83%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini memudahkan siswa dalam membaca materi.

6. Media pembelajaran yang dikembangkan jarang menemukan kata-kata yang sulit, mendapatkan penilaian dengan persentase 70%. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini jarang menemukan kata-kata yang sulit sehingga siswa mudah memahami materi.
7. Kejelasan petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini mendapatkan penilaian dengan persentase 68,3%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini cukup memudahkan siswa dalam penggunaan buku.
8. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mendapatkan penilaian dengan persentase 70,3%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini cukup memudahkan siswa memahami materi.
9. Soal-soal latihan dalam media pembelajaran ini mendapatkan penilaian dengan persentase 66,67%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal latihan yang terdapat dalam media pembelajaran aetoplay dan quiz creator ini cukup mudah dipahami oleh siswa.
10. Media pembelajaran ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan teman dan lingkungan mendapatkan penilaian dengan persentase sebesar 77,5%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media

pembelajaran autoplay dan quiz creator ini membantu siswa untuk bekerja sama dengan teman dan lingkungan.

Pada tabel 4.12, angket tanggapan yang diisi oleh subyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang, dapat dihitung secara keseluruhan persentase tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut :

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

$$P = \frac{867}{1200} \times 100$$

$$P = 75,00 \%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka penilaian yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas V mencapai 75%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan, presentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi menarik dan layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi panjajahan belanda untuk kelas V SD/MI sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari keseluruhan, baik dari validasi para ahli, guru mata pelajaran IPS kelas V SD/MI dan hasil ujicoba lapangan terhadap media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi panjajahan belanda untuk kelas V SD/MI menunjukkan hasil baik. Maka secara umum produk pengembangan media pembelajaran telah memenuhi kelayakan dan tidak perlu direvisi atau perbaikan perbaikan. Akan tetapi, masukan, saran, dan komentar yang disampaikan validator dalam angket pertanyaan terbuka, berisaha diwujudkan dengan sebaik –

baiknya agar produk pengembangan yang dihasilkan menjadi semakin baik.

C. Analisis Kemenarikan dan Keaktifan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang

Dalam sebuah buku disebutkan bahwa perolehan pengetahuan, perubahan sikap dan keterampilan, dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya, menurut brunner ada 3 tingkatan utama model belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkat perolehan hasil belajar. Seperti itu digambarkan oleh dale(1969)³. Berdasar dari hal tersebut penelitian ini mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator.

Dari pelaksanaan *pre-test dan post-test* dari siswa kelas V pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5.3 Hasil Penilaian Uji coba Lapangan *pre-test dan post-test*

NO	Nama Siswa	<i>Pre-test (x1)</i>	<i>Post-test (x2)</i>
1	Abdul Malik	25	70
2	Afidatil Muflikhon	20	-
3	Ahmad Imdad M	25	75
4	Ahmad Rosyid	15	80
5	Ani Widayanti	20	75
6	Auliya Maghfiroh	30	-
7	Bintan Baqiyatus S	50	85
8	Eka Dela Putri A	20	65
9	Faza Alifia	50	85

³ Rusman, *belajar & pembelajaran berbasis komputer menembangkan profesionalisme guru abad 21*, (Bandung, Alfabeta,2012)

10	Felix Rahmadani	25	75
11	Ferdiansah	25	75
12	Iin Ibadillah M	35	-
13	Iklilatul Khamilah	20	75
14	Indi Khiyaroh	20	75
15	Khabibur Rohkman	25	80
16	Latifatus Kharimah	30	80
17	Luluk Mufidah	15	75
18	Mochamad Agung	15	75
19	Moh.Alex Maulana	15	-
20	Mochamad Restu	25	80
21	Muhammad Khoirul	25	-
22	Mukhammad Dulfikri	15	-
23	Nadhifatus Salsabila	35	80
24	Nafiul Haqiqi	20	80
25	Nailil Inayah	35	80
26	Nina Nirwana K	15	75
27	Siti Ismatul I	15	75
28	Windi Ayu Firnanda	20	75
29	Zahrotul Mawaddah	30	80
30	Alefiya	15	75
Jumlah		730	1845
Rata – rata		24.3	76.875

Berdasarkan pada data di tabel 5.3 yakni hasil *pretest* dan *post-test* terhadap siswa kelas V SDI Al- Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang menunjukkan bahwa rata – rata nilai *pre-test* 24,3 dan *post-test* 76,875 yang dilihat berdasarkan *mean post-test*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebanyak 52,575. Sekaligus diperkuat analisis *t-test* yang menunjukkan $t_{hitung} = 4,745$ lebih besar daripada $t_{tabel} 1,697$. kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_a diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pemakaian media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pembelajaran IPS materi penjajahan belanda. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran autoplay dan quiz creator pada mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda mampu secara efektif dan menarik meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDI Al- Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda untuk kelas V SD/MI. Produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik. Hasil pengembangan ini dapat menambah keragaman media pembelajaran IPS kelas V khususnya pada materi penjajahan belanda dan bisa dijadikan rujukan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang.
2. Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan cara mengetahui tingkat kelayakan yang diperoleh hasil dari validasi ahli materi, ahli desain, guru mata pelajaran IPS kelas V, dan uji coba lapangan di kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :
 - a. Hasil validasi ahli materi terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda mendapatkan kalifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran dengan persentase

kevalidan mencapai 80% yang berarti media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda valid dan tidak revisi.

- b. Hasil validasi ahli desain terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda mendapat kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran dengan persentase kevalidan mencapai 75% yang berarti media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS materi penjajahan belanda valid dan tidak revisi.
- c. Hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas V terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda mendapatkan kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran dengan persentase mencapai 88% yang berarti media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda valid dan tidak revisi.
- d. Hasil uji coba lapangan di kelas V terhadap pengembangan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda memiliki tingkat kelayakan dengan kualifikasi baik berdasarkan penilaian terhadap media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda dengan persentase kevalidan mencapai 75.00% yang berarti media

pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda menarik dan layak

3. Kemenarikan dan keaktifan media pembelajaran hasil pengembangan terhasap pemahaman materi siswa berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes mencapai hasil belajar:

Hasil belajar menggunakan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda ini terdapat perbedaan dan dapat meningkatkan pemahaman materi siswa diukur menggunakan *post-test* kelas V. Dari nilai *pre-test* kelas V hanya mendapatkan nilai rata – rata 24,3 setelah menggunakan media pembelajaran ini para siswa menunjukkan peningkatan dengan nilai *post-test* dengan nilai rata – rata 79,875, dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman materi penjajahan belanda.

B. Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS di kelas V SD/MI. Adapun saaran – saran yang disampaikan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan saran untuk keperluan pengembanagan lebih lanjut. Secara rinci saran – saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berikut saran yang diberikan peneliti kepada guru terkait dengan media pemebelajaran:

- a. media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips materi penjajahan belanda digunakan sebagai pelengkap Bahan Ajar IPS, sehingga guru dapat dengan mudah mengajar pelajaran IPS.
- b. media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran Ips ini disesuaikan dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 pada materi penjajahan belanda

2. Bagi Sekolah

Berdasarkan catatan peneliti saran yang diberikan kepada sekolah terkait media pembelajaran ini yaitu media pembelajaran dapat dijadikan sarana dan prasarana yang sesuai untuk mengembangkan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Lain

Berdasarkan catatan saat uji coba yang telah dilaksanakan, maka manfaat bagi peneliti lain untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran autoplay dan quiz creator mata pelajaran IPS, memberikan saran-saran sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini sudah dilakukan revisi-revisi sesuai dengan saran validator dan siswa pengguna. Namun, untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran hendaknya dilakukan revisi lebih lanjut.

- b. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi penjajahan belanda, oleh karena itu perlu dikembangkan untuk materi-materi yang lain pada mata pelajaran IPS.



DAFTAR PUSTAKA

- Arief Furchan, 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi, 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara).
- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010 *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif* Jakarta: Prestasi Pustakarya,
- Arsyad, 2002, *media pembelajaran*, jakarta: rajawali pers.
- Hamalik, Oemar. 1990. *Pengembangan Kurikulum (Dasar – Dasar Pengembangannya)*, bandung: CV. Mardar Maju.
- Kustandi dan Sitjipto, 2011 *media Pembelajaran*, Ghalia Indonesia: Manual dan Digital.
- Nana, Sudjana. 2002. *dasar – dasar proses belajar mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo).
- Priatma. 2015. *Makalah Pengembangan Media Pembelajaran*. malang: <http://priatnads.blogspot.com>
- Rusman, 2012. *belajar & pembelajaran berbasis komputer menembangkan profesionalisme guru abad 21*, Bandung, Alfabeta.
- Saputro, Suprihadi, 2006, *Strategi Pembelajaran*. Malang: Laboraturium Teknologi Pendidikan,
- Sarichan. 2015. *Hakikat dan Tujuan Pembelajaran IPS*. Diarisarichan.blogspot.com/2014/03/hakikat-dan-tujuan-pembelajaran-ips-di.html
- S. Hamid Hasan, 1995. *Pendidikan Sosial*. Bandung : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Suyanto, 2004. *Analisis dan Dessain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran* yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono, 2008. *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta.
- Turban, dkk, 2002 *Aplikasi Multimedia Interaktif*, Yogyakarta : Paradigma.

Udin S. Winataputra,1998. Strategi Belajar Mengajar, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

UU RI No. 20 Th. 2003, *Sisdiknas*, hal.7

Walter Dick and Lou Carey,1978. The Systematic Design of Instruction, USA.

Wahid Murni dan Nur Ali,2008. Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian, Malang: UM Pres, ,

Yossiie, 2011. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*, malang:
<https://yossiekudotcom.wordpress.com>







PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH



Kelas V
Semester II (2014-2015)

GO!!!

MENU

SK / KD

INDIKATOR

MATERI

EXTRAS

Perlawanan Menentang Penjajahan Belanda

Perlawanan Terhadap
VOC dan Perang Bali

Perang Padri

Perlawanan
Pattimura

Perang Aceh

Perang
Diponegoro



GO!!!

: Masuk Menu



: Kembali Ke Menu Utama



: Kembali Ke Menu Sebelumnya



: Masuk Menu Selanjutnya



KEDATANGAN BANGSA BELANDA KE INDONESIA



Bangsa Belanda sampai ke Indonesia pada tanggal 22 Juni 1596. Armada Belanda berhasil mendarat di Banten, Jawa Barat. Pada awalnya, kedatangan Bangsa Belanda disambut baik oleh Sultan Banten. Kegiatan perdagangan menjadi ramai. Namun, hal itu tidak berlangsung lama. Bangsa Belanda berubah menjadi serakah dan kasar. Sikap itu menyebabkan mereka dimusuhi dan diusir dari Banten.

Bangsa Eropa mencari barang-barang kebutuhan sehari-hari, seperti buah-buahan rempah-rempah, wol, porselin, dan lain-lain dari negara-negara di luar Eropa.



DENINDASAN LEWAT VOC

VOC berdiri pada tanggal 20 maret 1602, yang pada waktu itu kedatangan belanda membuat persaingan dagang dan petikaian antara masyarakat pribumi dan belanda, yang mengakibatkan harga rempah-rempah tidak dapat dikendalikan. Untuk menghindari petikaian yang lebih besar dan untuk mengendalikan harga dibentuklah Perkumpulan Dagang Hindia Timur atau Vereenigde Oost Indische Compagnie (VOC).

Lama kelamaan VOC memonopoli perdagangan seperti yang terjadi di maluku. VOC melarang rakyat menjual rempah-rempah ke pedagang lain selain VOC, untuk mempertahankan harga. VOC menghancurkan untuk menebang sebagian pohon rempah-rempah rakyat dan VOC memberi hukuman kepada para pelanggarnya.

VOC Desember 1799, VOC dibubarkan. VOC dibubarkan karena sebab-sebab berikut ini :

1. Pejabat-pejabat VOC melakukan korupsi dan hidup mewah.
2. VOC menanggung biaya perang yang sangat mahal.
3. Kalah perang dengan pedagang Inggris dan Prancis.
4. Tidak sanggup lagi melakukan perdagangan dengan bangsa-bangsa lain karena dihalangi oleh kerajaan belanda sendiri.



STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR

Standar Kompetensi :

2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar :

2.1. Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda



Penindasan lewat Kerja Rodi, Pajak, Dan Kerja Paksa

Masa Deandels melakukan kerja rodi atau kerja tanpa upah, yang bertujuan :

1. Menambah tentara.
2. Membangun pabrik senjata, kapal-kapal baru, dan pos-pos pertahanan.
3. Membangun jalan raya yang menghubungkan pos satu dengan pos lainnya.

Pada masa gubernur jenderal jensen :

1. Seluruh wilayah jajahan Belanda diserahkan ke Inggris.
2. Adanya sistem pajak/sewa tanah.
3. Sistem kerja rodi dihapuskan.
4. Diberlakukan sistem perbudakan.

Pada masa van den Bosch yang memberlakukan tanam paksa atau culture steel yang aturannya :

1. Rakyat wajib menyediakan 1/5 dari tanahnya untuk ditanami tanaman yang laku di pasaran Eropa.
2. Tanah yang dipakai untuk tanam paksa bebas dari pajak.
3. Hasil tanaman diserahkan kepada Belanda.
4. Pekerjaan untuk tanam paksa tidak melebihi pekerjaan yang diperlukan untuk menanam padi.
5. Kerusakan-kerusakan yang tidak dapat dicegah oleh petani menjadi tanggungan Belanda.
6. Rakyat Indonesia yang bukan petani harus bekerja 66 hari tiap tahun bagi pemerintah Hindia Belanda.



TOKOH - TOKOH MELAWAN PENJAJAH BELANDA



Cut Nyak Dien



Tengku Umar



Pattimura



Imam Bonjol



Pagar Mungku



Sultan Mahmud Ali Syah



Tuanku Imam Bonjol

Perang Padri

Perang padri bermula dari pertentangan antara kaum agama dan kaum adat (kaum padri). Kaum padri ingin memurnikan pelaksanaan agama Islam. Gerakan padri itu ditentang oleh kaum adat. Terjadilah bentrokan antara keduanya. Karena terdesak kaum adat meminta bantuan terhadap Belanda. Belanda bersedia membantu kaum adat dengan imbalan sebagian wilayah Minangkabau.

Pasukan padri dipimpin oleh datuk bandaro. Setelah beliau wafat diganti oleh tuanku Imam Bonjol. Pasukan padri dengan taktik perang gerilya, berhasil mengecaukan pasukan Belanda. Karena kewalahan, Belanda mengajak berunding. Pada tahun 1837 terjadi gencatan senjata. Belanda mengakui beberapa wilayah sebagai daerah kaum padri.

Perang padri meletus lagi setelah perang Diponegoro berakhir. Tahun 1833 terjadi pertempuran hebat di daerah agam. Tahun 1834 Belanda mengepung pasukan Bonjol. Nemun pasukan padri dapat bertahan sampai dengan tahun 1837. Pada tanggal 25 Oktober 1837, benteng Imam Bonjol dapat diterobos, beliau tertangkap dan ditawan.



Perlawanan Terhadap VOC

Pada saat VOC berkuasa di Indonesia terjadi beberapa kali perlawanan. Pada tahun 1628 dan 1629, Mataram melancarkan serangan besar-besaran terhadap VOC di Batavia. Sultan Agung mengirimkan ribuan prajurit untuk mengempur Batavia dari darat dan laut di Sulawesi Selatan. VOC mendapat perlawanan dari rakyat Indonesia di bawah Sultan Hassanudin. Perlawanan terhadap VOC di Pasuruan Jawa Timur dipimpin oleh Untung Surapati. Sementara Sultan Agung tertayasa mengobarkan perlawanan di daerah Banten.



Perang Bali

penyebab perang Bali adalah Belanda ingin menghapus hukum tawan karang dan memaksa raja-raja mengakui kedaulatan Belanda di Bali. Isi hukum tawan karang adalah kerajaan berhak merampas dan menyita barang serta kapal-kapal yang terdampar di pulau Bali. Raja-raja Bali menolak keinginan Belanda. Akhirnya, Belanda menyerang Bali.

Belanda melakukan tiga kali penyerangan yaitu pada tahun 1846, 1848, dan 1849. Rakyat Bali mempertahankan tanah air mereka. Setelah Buleleng dapat ditaklukkan, rakyat Bali mengadakan perang puputan, yaitu berperang sampai titik darah terakhir. Di antaranya perang puputan Bandung (1906), perang puputan Kusumba (1908) dan perang puputan Klungkung (1908). Setelah saat pemimpin perlawanan rakyat Bali yang terkenal adalah Raja Buleleng dibantu oleh Gusti Ketut Jelantik.



Pattimura

Perlawanan Pattimura

Belanda melakukan monopoli perdagangan dan memaksa rakyat Maluku menjual hasil rempah-rempah secara semena-mena, melakukan penjarangan hongi, dan menebangi tanaman rempah-rempah milik rakyat. Rakyat Maluku berontak atas perlakuan Belanda. Dipimpin oleh Thomas Matulesi atau yang nantinya dikenal sebagai Kapten Pattimura, penyerangan tersebut terjadi pada tahun 1817. Pattimura dibantu oleh Anthony Ribok, Philip Latumahina, Ulupaha, Paulus Tihahu, dan seorang pejuang wanita Christina Martha Tihahu. Perang melawan Belanda meluas ke berbagai daerah di Maluku, seperti Ambon, Seram, Hitu, dan lain-lain.

Belanda mengirim pasukan besar-besaran. Pasukan Pattimura terdesak dan bertahan di dalam benteng. Akhirnya Pattimura dan kawan-kawannya tertawan. Pada tanggal 16 Desember 1817, Pattimura dihukum gantung di depan Benteng Victoria di Ambon.



Perang Aceh

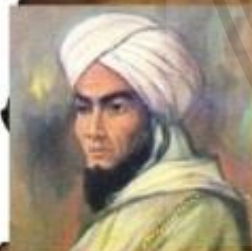
Sejak terusan suez dibuka pada tahun 1869, kedudukan aceh makin penting baik dari segi strategi perang maupun perdagangan. Belanda ingin menguasai aceh. sejak tahun 1873 belanda menyerang aceh, rakyat aceh mengadakan perlawanan di bawah pemimpin - pemimpin aceh antara lain panglima polim, teuku cik ditiro, teuku ibrahim, teuku umar dan cut nyak dien.

Meskipun sejak tahun 1879 belanda dapat menguasai aceh, namun, wilayah pedalaman dan pegunungan dikuasai pejuang - pejuang aceh. Perang gerilya membuat pasukan belanda kewalahan. Belanda menyiasatnya dengan steel konsentrasi yaitu memusatkan pasukan supaya pasukannya dapat lebih terkumpul.

Belanda mengirim Dr. Snouck hugronje untuk mempelajari sistem kemasyarakatan penduduk aceh. Dari penelitian yang dibuat nya, hugronje menyimpulkan bahwa kekuatan aceh terletak pada peran ulama. Penemuannya dijadikan dasar membuat siasat perang yang baru. Belanda membentuk pasukan gerak cepat (marchose) untuk mengejar dan menumpas gerilyawan aceh. Dengan pasukan marchose belanda berhasil memecahkan serangan gerilya rakyat aceh. Tahun 1899, teuku umar gugur dalam pertempuran meulaboh. Pasukan cut nyak dien menyingkir ke hutan dan mengadakan perlawanan juga dapat dilumpuhkan.



Cut Nyak Dien



Pangeran Diponegoro

Perang Diponegoro

Perang diponegoro berawal dari kekecewaan diponegoro atas campur tangan belanda terhadap istana dan tanah tumpah darahnya. Kekecewaan itu memuncak ketika patih danureja atas perintah belanda memasang tonggak - tonggak untuk membuat rel kereta api melewati makam leluhurnya.

Dipimpin pangeran diponegoro, rakyat tegal rejo menyatukan perang melawan belanda tanggal 20 juli 1825. Diponegoro dibantu oleh pangeran mangkubumi sebagai penasihat, pangeran ngabehi jayakusuma sebagai panglima, dan sentot ali basyah prowiradirja sebagai panglima perang. Pangeran diponegoro juga didukung oleh para ulama dan bangsawan. Daerah - daerah lain di jawa ikut berjuang melawan belanda. Kyai mojo dari surakarta mengobarkan perang sabil.

Antara tahun 1825-1826 pasukan diponegoro mampu mendesak pasukan belanda. Pada tahun 1827, belanda mendatangkan bantuan dari sumatra dan sulawesi. Jendral de kock menerapkan taktik perang benteng stelsel. Taktik ini berhasil mempersempit ruang gerak pasukan diponegoro. Banyak pemimpin pasukan pangeran diponegoro gugur dan tertangkap. Namun, demikian, pasukan diponegoro tetap gigih. Akhirnya, belanda mengajak berunding. Dalam perundingan yang diadakan tanggal 28 maret 1830 di magelang, pangeran diponegoro ditangkap belanda. Beliau diasingkan dan meninggal di makassar.



EVALUASI PEMBELAJARAN FIX

Question 11 of 17 \ Matching \ 80



Berasal dari manakah pahlawan - pahlawan berikut ini ?

Cat Nyak Dien

maluku

Kapiten Pattimura

Miangkahu

Panyaman Diponegoro

hali

Tanke Imam Bonjol

yogyakarta

ki baya dewantara

Nangroe Aceh Darussalam

Si Singsangraya

yogyakarta

Dr Sutomo

klir

anteng saropati

surabaya

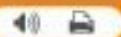
Outline...

< Prev

Next >

EVALUASI PEMBELAJARAN FIX

Question 17 of 17 \ Short Essay \ 100



sebutkan peraturan apa saja yang diberlakukan oleh van den bosch pada culture steel ?

Outline...

Submit

< Prev

Next >

EVALUASI PEMBELAJARAN FIX

Question 12 of 17 \ True/False \ 10



culture steel adalah peraturan yang dibuat oleh soekarno

- True
- False

Outline...

< Prev

Next >

EVALUASI PEMBELAJARAN FIX

Question 1 of 17 \ Multiple Choice \ 10



Tujuan utama bangsa belanda datang ke indonesia adalah...

- Meratakan Modal
- Menemukan Petanian
- Mendidik Penduduk Pribumi
- Mencari Rempah - Rempah

Outline...

< Prev

Next >

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SDI Al-Faqih
Kelas / semester : 5 / II
Bidang Study : IPS
Alokasi waktu : 2x KBM (6x 35 Menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam memproklamasikan kemerdekaan Indonesia

B. KOMPETENSI DASAR

Mendiskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan belanda.

C. INDIKATOR

- Mampu mengidentifikasi peranan tokoh yang terlibat dalam perjuangan melawan belanda
- Mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam perjuangan melawan belanda

D. TUJUAN

- Mengetahui peranan tokoh yang terlibat dalam perjuangan melawan belanda
- Mengetahui dan mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan dalam perjuangan melawan belanda

☞ **Karakter siswa yang diharapkan** : Disiplin (*Discipline*), Rasa hormat dan perhatian (*respect*), Tekun (*diligence*), Jujur (*fairnes*) dan Ketelitian (*carefulness*)

E. METODE

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Media Pembelajaran
4. Penugasan

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	Langkah Pembelajaran	Metode	Alokasi Waktu
1.	<p><u>Kegiatan pembuka</u></p> <p>Kegiatan pendahuluan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Mengajak semua siswa berdo'a (untuk mengawali kegiatan pembelajaran)3. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa4. Menginformasikan tujuan pembelajaran sesuai tentang kompetensi dasar.5. Melakukan apersepsi dan memberikan <i>pretest</i>	Ceramah	20 menit
2.	<p><u>Kegiatan inti</u></p> <p>Eksplorasi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan sedikit materi yang akan diberikan kepada peserta didik <p>Elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi kelompok sebangku.2. Guru memberi Intruksi kepada kelompok untuk salah satu menjadi perwakilan atau bergantian untuk mewakili.		65 menit

	<p>3. Setelah itu guru mengintruksikan kepada kelompok untuk memperhatikan sebuah media pembelajaran autoplay dan quiz creator.</p> <p>4. Guru Mengintruksikan kepada semua peserta didik untuk membaca materi yang ada dalam media pembelajaran</p> <p>Konfirmasi:</p> <p>1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa .</p> <p>2. Guru bersama siswa meluruskan kesalahan pahaman.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan dan menyimpulkan</p>	<p>Penugasan</p> <p>Jodohku</p> <p>Tanya jawab</p>	
<p>3.</p>	<p><u>Kegiatan akhir</u></p> <p>1. Bersama-sama siswa, guru membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar.</p> <p>2. Melakukan penilaian hasil belajar (<i>Post test</i>)</p> <p>3. Mengajak semua siswa berdo'a</p>	<p>Penugasan</p>	<p>20 menit</p>

G. SUMBER DAN MEDIA

- Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator.
- Buku Cetak.

H. PENILAIAN

Penilaian *Pretest* dan *Post-test*