

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR  
INTERAKTIF POKOK BAHASAN TATA SURYA DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA BACEM BLITAR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Pipin Ariani**

**NIM: 12140130**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2016

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR  
INTERAKTIF POKOK BAHASAN TATA SURYA DI  
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA BACEM BLITAR**

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

**Pipin Ariani**

**NIM 12140130**



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

Juni, 2016

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR INTERAKTIF POKOK  
BAHASAN TATA SURYA DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL  
HUDA BACEM BLITAR**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Pipin Ariani**  
**NIM. 12140130**

**Telah Disetujui pada tanggal, 10 Juni 2016**

**Dosen Pembimbing**



**Yuliati Hotifah, S.Psi, M.Pd**  
**NIP. 197804142008122001**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah**



**Dr. Muhammad Walid, M.A**  
**NIP. 197308232000031002**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR INTERAKTIF POKOK BAHASAN TATA SURYA DI MADARASAH IBTIDAIYAH MIFFTAHUL HUDA BACEM BLITAR

#### SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:

Pipin Ariani (12140130)

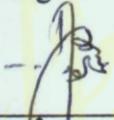
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2016 dan dinyatakan  
LULUS

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

#### Panitia Ujian

#### Tanda Tangan

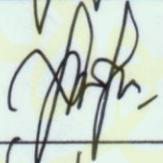
Ketua Sidang,  
Dr. Mamluatul Hasanah, MA  
NIP. 197412052000032001

: 

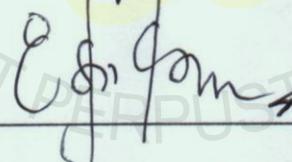
Sekretaris Sidang,  
Yuliati Hotifah S, Psi, M.Pd  
NIP. 197804142008122001

: 

Pembimbing,  
Yuliati Hotifah S, Psi, M.Pd  
NIP. 197804142008122001

: 

Penguji Utama,  
Dr. Esa Nur Wahuni, M.Pd  
NIP. 197203062008012010

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Bismillahirrohmanirrohim...**

**Segala puja dan puji syukur aku haturkan kepadaMu ilahi robbi yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahnya hingga hamba mampu menyelesaikan skripsi ini...**

**Karya kecil ini ku persembahkan untuk:**

**Bapak Supardi dan Ibu Kariyem tersayang dan tercinta...**

**Tiada kata terucap selain beribu-ribu rasa terima kasihku atas semua yang telah bapak dan ibu berikan kepadaku... kasih sayang, pengorbanan dan doa yang tulus ikhlasmulah yang selalu menyertai disetiap langkahku sampai sekarang ini... lewat karya sederhana ini, ku hanya ingin melihat senyum kebanggaan dari bibir beliau**

**Adikku Diana Adining Ariani tercinta...**

**Terima kasih sudah menjadi sahabat kecilku, terima kasih atas dukungannya serta do'a yang selalu engkau berikan kepadaku... semoga suatu hari nanti kamu menjadi anak yang sukses dan kebanggaan dari keluarga**

**Teruntuk... Dosen Pembimbingku...**

**Ibu Yuliati Hotifah, S.Psi, M.Pd**

**Terima kasih bu... selama ini ibu telah membimbingku dengan penuh ketelatenan dan kesabaran. Begitu banyak ilmu yang telah ibu berikan kepadaku...terima kasihku ku ucapkan**

**Teruntuk Para Guru dan Dosen ku...**

**Terima kasih ku ucapkan kepada semua Bapak dan Ibu Dosen ku, karena begitu banyak ilmu yang telah diberikan kepadaku sehingga akubisa seperti sekarang ini, dan terima kasih sudah menghantarkanku dan**

**mendampingiku selama aku menuntut ilmu di UIN Malang. Semoga bermanfaat dan barokah.**

**Terima kasih juga ku sampaikan untuk sahabatku...**

**Anis Charida Wulandari, Ayu Khumairoh, Wiji Wahyu Ningsih (Bu dang), Ringgana Rizqi Romadhoni (Ring Rung), Khoirum Umala (Jumeloo), Elisatul Evi Zuliana yang selalu menemaniku disaat suka maupun duka serta dukungannya dan bantuannya.**

**Terima kasih untuk teman seperjuanganku mbak Lukluk'atul Muamanah yang selalu sabar dikala bimbingan..☺**

**Teman-temanku tercinta.... "PGMI'12"**

**Terima kasih sudah menjadi teman-temanku selama aku menuntut ilmu di kampus ini. Banyak kenangan terindah yang kita lalui tak pernah pudar dalam benakku.**

**Untuk teman dan adik-adik "Kos 76" atas dukungannya dan motivasi kepada saya untuk segera mengerjakan karya kecil ini..**

**Untuk calon imamku Mas Surya Bagus Saputra tersayang....**

**Terima kasih sudah memberi dukungan dan menemaniku dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih atas pengorbanan yang telah diberikan.**

**Terima kasih untuk keponakanku...**

**M. Adi Eko Hartanto, Ro'id Felix Fauzi, Fahri Rafandi, Febrian Arby Maulana, Ziadhanis Naufal Ramadhan, Nayla yang selalu membuatku ketawa serta menjadi teman bermainku. Nenek, kakek, Pak poh, bu lek, bu dhe, serta semua keluarga besarku yang tak bisa ku sebutkan satu persatu terima kasih banyak atas bantuannya dan do'anya selama ini...**

**Terima Kasih Ku Ucapkan....**

## HALAMAN MOTTO

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا ثُمَّ أَسْتَوَىٰ إِلَى السَّمَاءِ  
فَسَوَّاهُنَّ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَهُوَ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ ﴿٢٩﴾

*“Dia-lah (Allah) yang menciptakan segala apa yang ada di bumi untukmu kemudian  
Dia menuju ke langit, lalu Dia menyempurnakannya menjadi tujuh langit. Dan Dia  
Maha Mengetahui segala sesuatu”*.<sup>1</sup>

(Qs. Al-Baqarah: 29)

---

<sup>1</sup> Al-Qur'an dan Terjemahnya, 2006, (Kudus: Menara Kudus), hlm. 5

**Yuliati Hotifah, S.Psi, M.Pd**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Pipin Ariani  
Lamp : 4 (Enam) Eksemplar

Malang, 10 Juni 2016

Yang Terhormat,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki 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 : Pipin Ariani  
NIM : 12140130.  
Jurusan : PGMI  
Judul Skripsi : ***Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar***

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

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

**Pembimbing,**



**Yuliati Hotifah S.Psi, M.Pd**  
**NIP: 197804142008122001**

## SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 1 Juni 2016



**Pipin Ariani**

**NIM: 12140130**

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar”.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dicanangkan oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan penulis ditemui dalam penyusunan skripsi ini. Adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak telah memberi sumbangan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Yuliati Hotifah, S.Psi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing penulis dalam penelitian ini

5. Ahmad Abtokhi, M.Pd, selaku validator isi atau materi produk pengembangan media evaluasi belajar interaktif
6. Abid Yusron, S.Kom, selaku validator desain produk pengembangan media evaluasi belajar interaktif
7. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan
8. Ahmad Machrus, S.PdI, selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
9. Syaiful Anam, S.PdI, selaku guru bidang studi IPA di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar dan validator pembelajaran produk pengembangan media evaluasi belajar interaktif
10. Seluruh siswa dan siswi VI Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar yang telah bersedia mengikuti pembelajaran dengan media evaluasi belajar interaktif hasil pengembangan ini, dan memberikan penilaian serta komentar terhadap media evaluasi belajar ini
11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2012 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku akan menemukan jati diri
12. Semua keluarga dari “kos 76” yang telah membantu dalam karya kecil ini
13. Surya Bagus Saputra yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini
14. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Hanya ucapan terima kasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadikan catatan amal kebaikan di hadapan Allah SWT.

Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Malang, 1 Juni 2016

Penulis

**Pipin Ariani**

**NIM. 1214030**



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan 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	ظ	=	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

Vocal (a) long = â

Vocal (i) long = î

Vocal (u) long = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

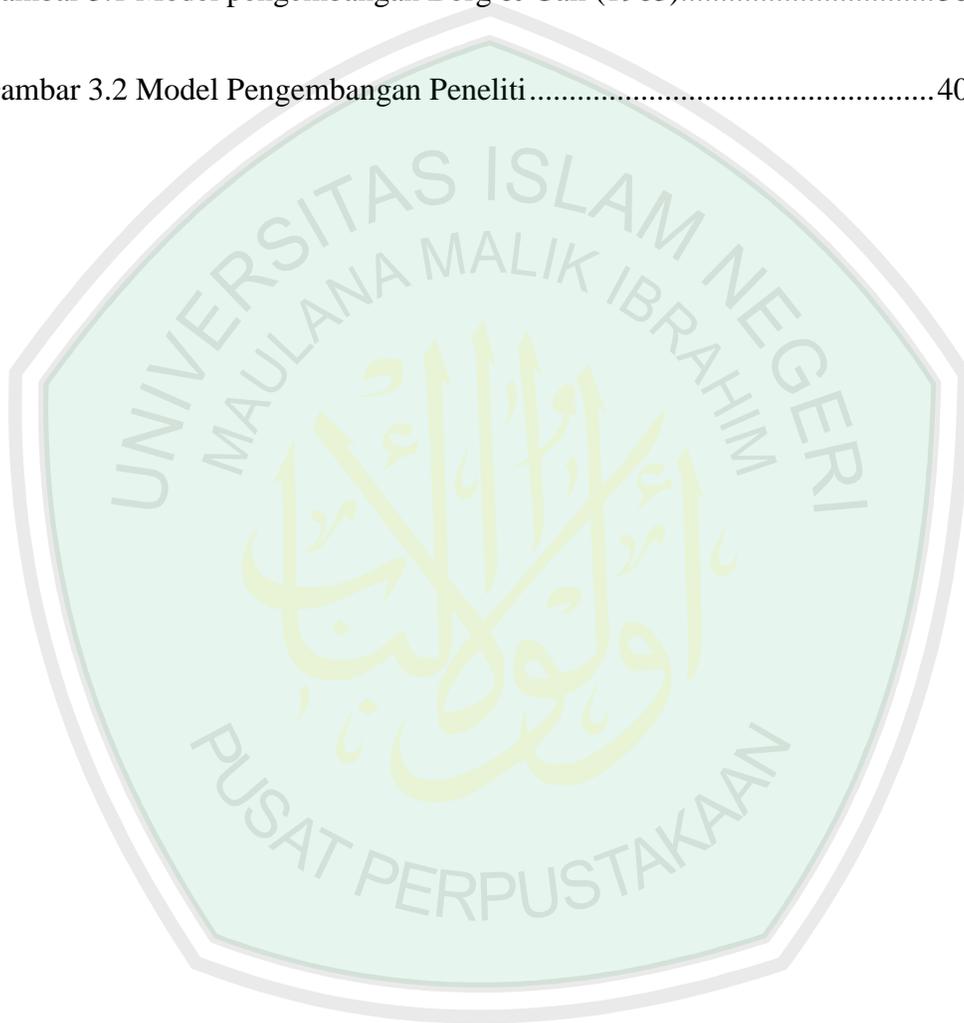
إِي = î

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman Tabel
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Soal Materi Tata Surya Aspek Kognitif	42
Tabel 3.2	Kriteria penskoran yang digunakan dalam memberikan penilaian pada media evaluasi	47
Tabel 3.3	Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase	48
Tabel 4.1	Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Pembelajaran	61
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya	61
Tabel 4.3	Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	63
Tabel 4.4	Revisi Media Evaluasi Belajar Interaktif Berdasarkan Validasi Ahli Materi/Isi	65
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	66
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	68
Tabel 4.7	Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	70
Tabel 4.8	Hasil Validasi Ahli Desain Media Evaluasi Belajar Interaktif	71
Tabel 4.9	Hasil Validasi Guru Bidang Studi IPA terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	74
Tabel 4.10	Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPA terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	76
Tabel 4.11	Hasil Tingkat Validitas Butir Soal	77
Tabel 4.12	Reliability Statistik	78
Tabel 4.14	Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	32
Gambar 3.1 Model pengembangan Borg & Gall (1983).....	38
Gambar 3.2 Model Pengembangan Peneliti.....	40



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Identitas Validator Ahli
- Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
- Lampiran VII : Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran VIII : Hasil Instrumen Penilaian Siswa/Uji Lapangan
- Lampiran IX : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
- Lampiran X : Media Evaluasi Belajar Interaktif
- Lampiran XI : Buku petunjuk penggunaan Media

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PEGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xxi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Asumsi Pengembangan.....	8

F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	9
H. Originalitas Penelitian.....	10
I. Definisi Operasional .....	13
J. Sistematika Pembahasan .....	14

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori .....	16
1. Media Evaluasi Belajar Interaktif .....	16
a. Pengertian Media Interaktif.....	16
b. Media Interaktif Berbasis Komputer.....	17
c. Media Interaktif ( <i>Autoplay</i> ) .....	17
d. Pengertian Evaluasi Belajar .....	19
e. Fungsi Evaluasi Belajar.....	20
2. Tata Surya .....	21
a. Bagian-bagian Tata Surya.....	21
b. Benda-Benda lain Tata Surya .....	27
3. Karakteristik Anak Usia SD.....	30
B. Kerangka Berfikir.....	32

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	33
B. Model Pengembangan.....	33
C. Prosedur Pengembangan .....	41

D. Uji Coba.....	44
1. Desain Uji Coba .....	45
2. Subyek Uji Coba .....	46
3. Jenis Data.....	48
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	48
5. Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV PAPARAN DATA</b>	
A. Deskripsi Media Hasil Pengembangan .....	50
1. Media Evaluasi Belajar Interaktif .....	50
B. Penyajian Data Validasi dan Tingkat Keberterimaan Produk.....	60
1. Penyajian Data Validasi .....	60
a. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi .....	61
b. Hasil Validasi Ahli Desain Media.....	68
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	74
2. Keberterimaan Media Evaluasi Belajar Interaktif.....	76
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Pengembangan Produk Media Evaluasi Belajar .....	86
B. Analisis Validitas dan Tingkat Keberterimaan .....	88
1. Analisis Hasil Validasi Ahli.....	88
2. Analisis Tingkat Keberterimaan Produk.....	89
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	91

B. Saran..... 94

**DAFTAR PUSTAKA ..... 95**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## ABSTRAK

Ariani, Pipin. 2012. *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Yuliati Hotifah, S.Psi, M.Pd

---

Ujian Nasional merupakan bentuk dari penilaian hasil belajar siswa oleh pemerintah yang bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa selama periode tertentu dalam pencapaian standar kompetensi lulusan siswa pada suatu mata pelajaran. Kondisi di lapangan peserta didik merasa kesulitan dalam menghadapi ujian nasional, Khususnya pada mata pelajaran yang menuntut siswa untuk hafalan, yaitu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi Tata Surya. Materi Tata surya merupakan salah satu materi yang bersifat abstrak sehingga memerlukan sebuah media dalam penyampaian pada proses pembelajaran. Seiring berkembangnya alat teknologi dan informasi yang semakin pesat, maka dalam dunia pendidikan tidak menuntut kemungkinan untuk mengembangkan sebuah media yang berbasis IT.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya. Secara spesifik tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: 1) menyediakan produk berupa media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya, 2) mengetahui keberterimaan yang meliputi kemudahan, dan kemenarikan produk media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model pengembangan Borg & Gall. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini meliputi tujuh tahap yaitu 1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, 2) perencanaan, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba awal, 5) revisi produk, 6) uji coba lapangan, 7) revisi produk.

Hasil pengembangan produk ini adalah berupa CD interaktif media evaluasi belajar pokok bahasan tata surya. Hasil validasi oleh ahli, menunjukkan bahwa media evaluasi belajar interaktif telah memenuhi kriteria kelayakan. Hasil uji isi/materi mencapai tingkat kelayakan 94%, hasil uji ahli desain media mencapai tingkat kelayakan 88%, hasil uji ahli pembelajaran (guru bidang studi IPA) mencapai tingkat kelayakan 96%, serta tanggapan peserta didik sebagai pengguna media mendapatkan persentase kemudahan, dan kemenarikan sebanyak 88,6%. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan layak digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** evaluasi belajar, media interaktif, materi tata surya SD/MI

## مستخلص البحث

الأرياني, فيفين. 2012. تنمية وسائل الإعلام التعلم تقييم التعلم التفاعلي المواد النظام الشمسي في المدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح الهدى باجيم بليتار. بحث جامعي، قسم المدرس المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتدريس، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: يوليائي خاتفة الماجستير

---

الامتحان الوطني هو شكل من أشكال تقييم نتائج تعلم الطلاب الحكومة والتي تهدف إلى تقييم نتائج تعلم الطلاب خلال فترات معينة في تحقيق معايير كفاءة الطلاب في الموضوع. الأوضاع في المتعلمين الحقل تجد صعوبة في مواجهة الامتحان الوطني، وبخاصة في الموضوعات التي تتطلب من الطلاب إلى التكرار، وهي في مادتي العلوم العالم في مواد النظام الشمسي. مواد النظام الشمسي هو واحد من المواد التي هي مجردة وتتطلب وسائل الإعلام في إيصال عملية التعلم. إلى تطوير أدوات تكنولوجيا المعلومات ويزيد بسرعة، فإن الطلب على التعليم ليس من الممكن تطوير وسائل الإعلام القائمة على المعلومات تكنولوجيا.

وكان الغرض من هذه الدراسة هو تطوير الوسائط التفاعلية التعلم من التقييم موضوع النظام الشمسي. على وجه التحديد أهداف البحث والتطوير إلى ما يلي: (1) توفير المنتجات في شكل تفاعلي وسائل الاعلام موضوع دراسة تقييمية للنظام الشمسي، (2) تحديد قبول المنتجات الإعلامية التفاعلية موضوع دراسة تقييمية للنظام الشمسي.

الطريقة المستخدمة هي نوع من طريقة البحث والتطوير (البحث والتطوير *Research and Development*) للتكيف مع تطوير نموذج بورغ وغال. وتشمل إجراءات التطوير في هذه الدراسة على سبعة الخطوات التالية: (1) البحث وجمع المعلومات في وقت مبكر، (2) التخطيط، (3) تطوير شكل المنتج الأولي، (4) المحاكمة الأولى، (5) مراجعة المنتج، (6) التجارب الميدانية، (7) مراجعة المنتج.

ونتيجة لتطور هذا المنتج هو في شكل القرص المضغوط وسائل الاعلام موضوع دراسة تقييمية للنظام الشمسي. نتائج التحقق من قبل خبراء، وتبين أن تقييم وسائل الاعلام التعلم التفاعلي وقد اجتمع معايير الأهلية. نتيجة المحتوى / المواد تصل إلى مستوى الجدوى من 94%، ونتائج التصميم وسائل الإعلام اختبار خبير تحقيق الجدوى من 88%، وبلغت نتائج

الاختبار من خبراء التعليم (معلمي العلوم) مستوى الأهلية %96, فضلا عن ردود المتعلمين على وسائل الإعلام يحصل على نسبة قبول %88,6. وهذا يدل على أن هذه المنتجات قد تم تطوير مؤهلة للاستخدام في دعم أنشطة التعليم والتعلم.

الكلمات البحث: تقييم التعلم، وسائل الإعلام التفاعلية، والمواد من النظام الشمسي المدرسة الابتدائية



## ABSTRACT

Ariani, Pipin. 2012. Evaluation Media Development of Interactive Learning of Solar System Subject in Islamic Elementary School Miftahul Huda Bacem Blitar. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Yuliati Hotifah, S. Psi, M.Pd

---

National Examination is a form of assessment of student learning outcomes by the government which aims to assess student learning outcomes during certain periods in achieving the competency standards of students in a subject. Conditions in the field, learners find it difficult to face national exam, especially on the subjects that require students to rote, namely on the subjects of Natural Sciences in the Solar System material. The solar system Material is one of the materials that are abstract and require a media in the delivery of the learning process. As the development of technology tools and increasing information, so the education is not possible to develop an IT media.

The purpose of this study was to develop an interactive learning evaluation media of the solar system subject. Specifically the purposes of the research and development were to: 1) provide an interactive learning evaluation media of the solar system subject, 2) determine the acceptability an interactive learning evaluation media of the solar system subject.

The method used a kind of method of *research and development* to adapt the development model of Borg & Gall. Development procedures in this study included the following seven steps: 1) early research and information, 2) planning, 3) the development of the format of the initial product, 4) the initial trial, 5) product revision, 6) field trials, 7) product revision.

The result of the development of this product was in the form of an interactive CD of media of learning evaluation of the solar system subject. The results of the validation by experts, showed that media interactive learning evaluation had met the eligibility criteria. The result of the content / materials reached the feasibility level of 94%, the results of design expert testing media achieved the feasibility of 88%, test results of learning experts (teachers of science) reached the level of eligibility 96%, as well as the responses of learners as the media got a percentage of acceptance of 88, 6%. This indicated that the products had been eligible developed to be used in support of teaching and learning activities.

**Keywords:** evaluation of learning, interactive media, the material of the solar system of SD / MI

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Ujian Nasional dalam dunia pendidikan wajib untuk dilaksanakan pada setiap tingkat pendidikan. Sebagaimana telah diungkapkan dalam PP RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dalam pasal 67 ayat 1 berbunyi, *“Pemerintah menugaskan BSNP untuk menyelenggarakan Ujian Nasional yang diikuti peserta didik pada setiap satuan pendidikan jalur formal pendidikan dasar dan menengah, dan jalur nonformal kesetaraan”*<sup>2</sup>, dari peraturan tersebut maka setiap peserta didik melakukan ujian nasional di akhir jenjang sekolah yang sudah ia tempuh. Penilaian di akhir sekolah yang dilakukan pemerintah atau sering disebut dengan ujian akhir atau Ujian Nasional (UN) ini bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi kelulusan yang sudah ditetapkan oleh siswa pada mata pelajaran tertentu.

Ujian Nasional dilaksanakan sebagai salah satu syarat agar dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi lagi sebagaimana dalam pasal 68 tentang Standar Nasional Pendidikan yakni: “Hasil ujian nasional digunakan sebagai dasar untuk: a) pemetaan mutu program dan/atau satuan pendidikan; b) pertimbangan seleksi masuk jenjang pendidikan berikutnya; c) pembinaan

---

<sup>2</sup> PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan

dan pemberian bantuan kepada satuan pendidikan dalam upayanya untuk meningkatkan mutu pendidikan.<sup>3</sup> Menurut BSNP bahwa, “Peserta Didik dinyatakan lulus dari satuan/program pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah setelah: a) menyelesaikan seluruh program pembelajaran, b) memperoleh nilai minimal baik pada penilaian akhir untuk seluruh mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran estetika, dan kelompok mata pelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan, c) lulus ujian sekolah/madrasah untuk kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi, dan d) lulus Ujian Nasional.”<sup>4</sup> Standar kelulusan yang telah ditentukan ini menyebabkan munculnya sikap kekhawatiran dan ketakutan dari seorang guru, orang tua siswa atau wali muridnya bahkan siswanya sendiri juga akan muncul perasaan tersebut dalam melewatinya. Dengan persiapan yang matang dari semua aspek dalam mencapai ujian nasional maka akan mudah tercapainya hasil belajar yang memuaskan dan dapat melanjutkan pendidikan berikutnya dengan kualitas yang baik.

Segala usahapun akan dilakukan oleh lembaga pendidikan, misalnya seorang pendidik agar semua peserta didiknya dapat lulus dengan hasil yang mengembirakan. Salah satu usaha yang dipersiapkan oleh seorang guru kepada siswanya untuk menghadapi UN yakni dengan mengembangkan soal-soal yang sudah ada yang disesuaikan dengan SKL yang ditetapkan pada saat

---

<sup>3</sup>*Ibid*

<sup>4</sup>*Ibid*

itu. Ketika menjelang Ujian Nasional seorang pendidik akan berusaha dengan segala kemampuan yang ia punya karena ketika salah seorang peserta didiknya tidak bisa lulus dalam Ujian Nasional maka pendidik akan merasa bersalah. Oleh karena itu, kecemasan pada setiap pendidik akan dirasakan ketika peserta didiknya akan menghadapi Ujian Nasional.

Persiapan Ujian Nasional harus dilakukan jauh-jauh sebelum pelaksanaan Ujian Nasional berlangsung. Meskipun dengan begitu masih banyak masalah-masalah yang dihadapi ketika Ujian Nasional berlangsung, seperti kasus di Pontianak bahwa peserta didik mengaku kesulitan dalam mengerjakan soal-soal UN tahun ajaran 2013, karena soal yang dikerjakan tidak sesuai dengan apa yang akan dipelajari sewaktu di sekolah. Padahal persiapan sudah dilakukan jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan Ujian Nasional. Masalah lain juga terjadi oleh anak SMP ketika Ujian Nasional. Masalah kualitas soal yang dianggap sulit ini banyak dikeluhkan siswa SMP. Menanggapi hal ini, Dhitta Puti Sarasvati, selaku Direktur Riset dan Pengembangan Program Ikatan Guru Indonesia (IGI) mengatakan, penggunaan soal UN tingkat SMP yang diduga nyaris sama dengan soal buatan PISA bisa dinyatakan sebagai bentuk plagiarisme.<sup>5</sup>

Kecemasan tidak lulus UN juga dirasakan oleh siswa dan guru di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Blitar. Berdasarkan hasil observasi dan

---

<sup>5</sup> <http://x-target.net/berita/17> Diakses tanggal 11 November 2015 pukul 10.00 WIB

wawancara yang dilakukan di Madarasah Miftahul Huda Blitar pada guru mata pelajaran IPA, berbagai persiapan untuk siswa agar dapat lulus UN dengan nilai yang maksimal sudah dilakukan. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menyelesaikan atau berlatih soal-soal dari ujian-ujian sebelumnya yang sudah dilewati oleh kakak-kakak tingkatnya dulu. Terkadang siswa juga merasakan kebosanan dan jenuh dalam berlatih soal Ujian Nasional, karena sebelum mengerjakan latihan soal-soal Ujian Nasional mereka harus mengikuti pelajaran pada umumnya. Sehingga perasaan malas, jenuh, dan tidak konsentrasi lagi dalam mengerjakan soal-soal latihan UN dirasakan oleh peserta didik. Selain itu juga, penyajian soal-soal latihan UN pun kurang menarik siswa, misalnya saja gambar yang masih hitam putih, tulisan yang biasanya kurang jelas ketika dibaca. Hal ini disebabkan oleh soal-soal yang dibuat latihan itu adalah soal yang sudah ada dari tahun-tahun sebelumnya yang juga digunakan sebagai latihan ketika menghadapi UN sebelumnya.<sup>6</sup>

Melihat fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media evaluasi belajar siswa dengan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi seperti contohnya media interaktif. Dengan media interaktif ini maka peserta didik akan lebih senang lagi ketika mengerjakan latihan soal-soal UN meskipun sebelumnya sudah mendapat

---

<sup>6</sup> Hasil observasi dengan guru bidang studi IPA MI Miftahul Huda Blitar pada tanggal 15 Oktober 2015

pelajaran seperti biasa. Selain itu dengan media interaktif ini, siswa juga akan mengetahui *score* atau peningkatan nilai hasil belajar yang ia peroleh setelah mengerjakan soal-soal di dalamnya. Tujuan dari adanya pengembangan media evaluasi belajar soal ujian nasional berbasis media interaktif yang dikembangkan peneliti adalah untuk menyediakan alternatif siswa dalam berlatih mengerjakan soal ujian nasional secara mandiri tanpa bantuan oleh guru dan agar siswa tidak merasa jenuh dalam belajar. Media evaluasi belajar berbasis media interaktif ini diharapkan agar mampu mempermudah siswa dalam berlatih soal-soal Ujian Nasional meskipun dilakukan di rumah masing-masing dengan menggunakan *laptop* atau *notebook*.

Penggunaan media sebagai alat evaluasi belajar ini karena melihat perkembangan teknologi dan komunikasi yang berkembang saat ini. Media dalam dunia pendidikan sangatlah membantu dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tujuan dari sebuah media adalah sebagai penunjang atau mempermudah dalam penyampaian maksud dari pembelajaran yang dilakukan. Melalui media akan sedikit mengurangi terjadinya salah konsep antara seorang pendidik dengan peserta didik. Selain itu, pemahaman yang didapat oleh peserta didik akan lebih matang. Dengan perkembangan zaman seperti saat ini, sangatlah diperlukan adanya sebuah media dalam sistem pembelajaran karena akan lebih menambah daya tarik peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari evaluasi belajar adalah untuk keberhasilan sistem pembelajaran yang sudah dilakukan sebelumnya, baik mengenai tujuan, materi, metode, sumber belajar, dan lingkungan pembelajaran serta penilaian di akhir pembelajaran. Evaluasi hasil belajar tentunya tidak dilakukan dengan tes manual dengan cara mengerjakan soal yang dikerjakan di atas lembaran kertas saja, melainkan dapat dilakukan dengan media pembelajaran yang lebih mendukung yaitu dengan melakukan evaluasi menggunakan kecanggihan alat teknologi, yaitu dengan berbagai program yang telah disediakan oleh alat teknologi yang memungkinkan anak dapat belajar secara mandiri tanpa harus ada panduan dari guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran tentang evaluasi belajar dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang penelitian ini, maka terdapat rumusan masalah yaitu bagaimana keberterimaan produk Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Blitar?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui keberterimaan media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar

### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian dalam penelitian pengembangan ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan media evaluasi belajar. Selain itu, sebagai langkah praktis untuk mengembangkan ilmu-ilmu pendidikan khususnya pada bidang PGMI.

#### **2. Manfaat Praktis**

Pengembangan media interaktif pada evaluasi belajar ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar untuk siswa kelas VI SD/MI.

Manfaat yang diharapkan dalam pengembangan ini secara khusus antara lain:

##### **a. Bagi Siswa**

Memudahkan siswa untuk memahami penguasaan materi dalam belajar tata surya, serta membantu siswa dalam belajar mandiri.

b. Bagi Sekolah/Guru

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif evaluasi belajar. Diharapkan dengan adanya media interaktif evaluasi belajar ini, dapat memudahkan dan memperjelas pemahaman dan penyampaian terhadap soal dan materi.

c. Bagi Pengembang

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan juga, dan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media interaktif pada evaluasi belajar.

**E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang mendasari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media Evaluasi belajar interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengerjakan soal Ujian Nasional
2. Belum banyak tersedianya media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya
3. Anak sekolah dasar lebih tertarik menggunakan program komputer daripada menggunakan sebuah buku.

**F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Pengembangan dalam media evaluasi belajar interaktif ini hanya sebatas pada pokok bahasan tata surya dalam mata pelajaran ilmu

pengetahuan alam. Pokok bahasan tata surya meliputi Matahari dan Planet (merkurius, venus, bumi, mars, yupiter, saturnus, uranus, neptunus) serta benda-benda lain di langit (asteroid, meteoroid, komet). Selain itu dalam tata surya juga membahas mengenai gerakan bumi dan bulan, gerhana matahari, dan perhitungan tahun masehi dan hijriah. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media evaluasi belajar interaktif pada *autoplay* dan *quiz creator* di kelas VI MI Miftahul Huda Bacem Blitar.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media evaluasi belajar interaktif dalam aplikasi *autoplay*, dengan spesifikasi dan karakteristik sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa CD interaktif media evaluasi belajar IPA tentang bank soal dan ditunjang dengan manual booknya
2. Manual Book berisi tentang cara penggunaan CD interaktif
3. Bank soal yang dikemas di dalam quiz creator dan di CD kan adalah kumpulan dari soal-soal Ujian Nasional, *Try Out*, Ujian Akhir Sekolah, dan Ujian Sekolah dari tahun 2010-2015.
4. Materi atau soal yang dikembangkan dalam media evaluasi belajar interaktif IPA adalah tentang tata surya
5. CD media evaluasi belajar interaktif berisi beberapa komponen menu, antara lain:

- a. Halaman awal, berisi tentang sampul awal atau cover dan sebuah icon “Klik Disini” untuk bisa masuk ke halaman selanjutnya
- b. Halaman kedua (Home), berisi tentang beberapa menu yang apabila di “klik” akan menuju menu yang dituju. Menu-menu itu antara lain:
  - a) Standar Kompetensi Lulusan IPA SD/MI tentang Sistem Tata Surya
  - b) Petunjuk Penggunaan
  - c) Rangkuman Materi dan Miskonsepsi
  - d) Bank Soal dan Pembahasan
  - e) Profil pengembang
  - f) Keluar

## H. Originalitas Penelitian

1. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen Malang*” yang ditulis oleh Nur ‘Ainul Badi’ah yang menghasilkan sumber belajar berbasis *webb offline* yang dapat diakses tanpa *on-line* serta buku soal. Latihan soal yang disediakan hanya pada pokok bahasan makhluk hidup dan proses kehidupan pada mata pelajaran IPA.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Nur ‘Ainul Badi’ah, “*Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen Malang*”, (Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.UIN.2014)

2. Penelitian tentang “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI MIN Rejoso*” yang ditulis oleh Yhan Yhan Ardadea Deka Iswangga yang menghasilkan multimedia interaktif berupa *slide* yang dilengkapi dengan video.<sup>8</sup>
3. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Tata Surya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kapanjen Malang*” yang ditulis oleh Alinatul Khusna yang menghasilkan produk media pembelajaran dalam bentuk CD.<sup>9</sup>

Untuk mudah memahaminya, berikut tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian di bawah ini:

No.	Nama Peneliti, Judul, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Nur ‘Ainul Badi’ah, “ <i>Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan</i> ”	Sama-sama pengembangan media evaluasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam	Pokok bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan,	Berdasarkan tema yang diambil dalam penelitian ini yaitu IPA, maka peneliti akan

<sup>8</sup> Yhan Yhan Ardadea Deka Iswangga, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI MIN Rejoso*”, (Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.UIN.2013)

<sup>9</sup> Alinatul Khusna, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Tata Surya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kapanjen Malang*”, (Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.UIN.2014)

	<p><i>Alam Berbasis Web Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen Malang</i>”, Skipsi, UIN, 2014</p>		<p>SKL yang digunakan, Berbasis Web Offline, Tempat penelitian</p>	<p>mengembangkan media evaluasi belajar IPA pada pokok bahasan tata surya yang berupa kumpulan soal-soal yang sudah ada berdasarkan SKL IPA 2015 pada sekolah dasar dengan</p>
2.	<p>Yhan Yhan Ardadea Deka Iswangga, “<i>Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI MIN Rejoso</i>”, Skripsi, UIN, 2013</p>	<p>Pengembangan sumber belajar Pokok bahasan Tata Surya</p>	<p>Produk yang dihasilkan berupa <i>multimedia interaktif</i> Untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa Untuk siswa kelas VI Tempat penelitian</p>	<p>menggunakan indikator 2014 sehingga akan memudahkan dalam menyampaikan tujuan yang ingin dicapai serta siswa akan mudah dalam belajar soal UN. Materi yang disajikan juga akan berupa soal yang telah</p>
3.	<p>Alinatul Khusna, “<i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Tata Surya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen</i></p>	<p>Pengembangan Sumber Belajar Pokok bahasan Tata Surya</p>	<p>Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis <i>multimedia interaktif</i> Tempat penelitian</p>	<p>diujikan sehingga akan memudahkan siswa dalam mengingat materi yang sudah disampaikan guru sebelumnya.</p>

Malang”, Skipsi, UIN, 2014			
-------------------------------	--	--	--

## I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, maka penulis memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi sebagai berikut:

1. Media evaluasi belajar adalah sebuah media atau alat sebagai tindakan atau penilaian yang digunakan untuk melihat kemampuan atau menilai kemampuan siswa terhadap materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Lingkup evaluasi dalam penelitian ini hanya sebatas tentang aspek kognitifnya saja.
2. Media Interaktif adalah karakteristik dari media evaluasi belajar dan merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi dan soal-soal dengan pengendalian komputer kepada peserta didik. Peserta didik tidak hanya mendengar atau melihat saja, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Jadi antara pengguna dan alat yang digunakan ada respon timbal balik.
3. Materi Tata Surya adalah materi yang membahas tentang benda-benda yang ada di langit seperti matahari, bulan, asteroid, meteoroid, komet, planet-planet. Selain itu juga membahas tentang gerakan bumi dan bulan, gerhana matahari, dan perhitungan tahun masehi dan hijriah. Pembahasan

dalam materi tata surya ini diambil dari soal Ujian Nasional, *Try Out*, Ujian Sekolah, dan Ujian Akhir Sekolah dari tahun 2010-2015.

4. Keberterimaan meliputi kemudahan dan kemenarikan dari media evaluasi belajar

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

Sistematika penulisan dalam penelitian pengembangan ini disusun menjadi enam bab yaitu bab I, II, III, IV, V, dan sampai dengan bab VI masing-masing bab memiliki beberapa sub bab pembahasan, daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

BAB I membahas tentang uraian-uraian pendahuluan yakni 1) latar belakang masalah, 2) rumusan masalah, 3) tujuan pengembangan, 4) manfaat pengembangan, 5) asumsi pengembangan, 6) ruang lingkup pembahasan, 7) spesifikasi produk, 8) originalitas penelitian, 9) definisi operasional, 10) sistematika pembahasan

BAB II berisi tentang kajian pustaka yang terbagi menjadi dua A) landasan teori, dan B) kerangka berpikir. Landasan teori membahas tentang 1) media evaluasi belajar interaktif, meliputi: a) pengertian media interaktif, b) media interaktif berbasis komputer, c) media interaktif (*autoplay*), d) pengertian evaluasi belajar, e) fungsi evaluasi belajar, 2) tata surya, meliputi: a) bagian-bagian tata surya, b) benda-benda lain tata surya.

BAB III berisi tentang metode penelitian yang memaparkan mengenai metode pengembangan, model pengembangan, prosedur

pengembangan, uji coba. Dalam uji coba ini memaparkan mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV berisi tentang pemaparan hasil pengembangan yakni deskripsi bentuk media hasil pengembangan dan penyajian data validasi dan tingkat keberterimaan produk

BAB V berisi tentang pembahasan yang memaparkan mengenai analisis pengembangan produk media evaluasi belajar dan analisis validitas serta tingkat keberterimaan.

BAB VI berisi tentang penutup yang memaparkan mengenai kesimpulan dan saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Evaluasi Belajar Interaktif

###### a. Pengertian Media Interaktif

Menurut Seels dan Glasgow mengemukakan bahwa media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (mahasiswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media interaktif adalah alat perantara atau penghubung berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.

Berdasarkan definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan

pemanfaatan komputer menggunakan unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.<sup>10</sup>

b. Media Interaktif Berbasis Komputer

Media interaktif berbasis komputer mengacu pada pembelajaran yang berbasis komputer, video interaktif berbasis komputer, *hypertext*, dan lain-lain. Media interaktif berbasis komputer ini mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi seperti: teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Pembelajaran dengan bantuan komputer biasa disebut dengan *Computer Assisted Instruction/CAI*. Peran komputer di sini antara lain:

- 1) Sebagai alat bantu belajar; termasuk di dalamnya adalah untuk presentasi atau latihan tapi tidak keduanya sekaligus
- 2) Menunjang pembelajaran dan latihan (*training*), tetapi bukan sebagai media utama penyampaian pembelajaran. Contoh komputer dapat digunakan sebagai tutorial, hanya untuk menyampaikan informasi. Hal-hal lainnya dalam proses belajar disampaikan dalam bentuk *non-computer-based* sistem.

c. Media Interaktif (*Autoplay*)

*Autoplay Media Studio* merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara profesional. Hampir semua pelajar maupun pengusaha pernah dan bahkan sering

<sup>10</sup><http://elib.unikom.ac.id> (diakses tanggal 14 November 2015 pukul 09.57 WIB)

melakukan presentasi, dan dapat dipastikan program yang biasanya dipakai adalah *Microsoft Power Point*, karena aplikasi perkantoran tersebut sudah sangat familiar di semuakalangan. Akan tetapi dalam *Microsoft Power Point*, template yang disediakan sedikit dan kurang menarik, apalagi jika kurang mahir dalam bidang mendesain template. Dengan *Autoplay Media Studio*, dapat membuat presentasi yang profesional.<sup>11</sup> Untuk membuat sebuah presentasi yang menarik maka penahapan yang tepat dan urutan presentasi perlu diperhatikan. Visual, musik dan efek suara yang relevan dengan materi presentasi akan menjaga audience untuk terus tertarik memperhatikan. Bila materi yang disampaikan penuh dengan teks perlu adanya pengaturan jeda dengan menyisipkan ilustrasi, foto, video atau aplikasi lainnya, tujuannya untuk meringankan beban mata audience yang cenderung lelah jika dihadapkan teks terus menerus.<sup>12</sup>

Membuat media audio visual dengan menggunakan *software* ini akan menghasilkan sebuah media yang lengkap dengan objek-objek yang saling mendukung satu dengan yang lainnya sehingga dapat menghasilkan media yang dapat mempermudah siswa dalam mencerna materi pembelajaran dan dapat menarik minat dan motivasi

---

<sup>11</sup>Reny Hajar. *Penggunaan Media Visual Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa ppada Bidang Studi Akhidah Aklak Kelas VIII-D MTs. Alma 'arif 01 Singosari*”, (Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam. UIN. 2012)

<sup>12</sup>*ibid*

siswa. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan berbasis *software* ini antara lain, yaitu objek gambar, objek button (tombol), objek audio (musik, efek suara, dll), objek verbal (tulisan), *slide show*, video, proyek video tutorial, objek flash, file pdf, objek web dan hyperlink.<sup>13</sup>

Dengan beberapa objek yang disediakan dan mudah untuk digunakan tersebut, maka pembuatan media audio visual dengan menggunakan *software* autoplay media studio ini akan semakin menambah keefektifan sebuah media pembelajaran dan dapat menarik perhatian serta fokus siswa sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang dijelaskan.

#### d. Pengertian Evaluasi Belajar

Wand dan Brown mengatakan bahwa evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Sesuai dengan pendapat tersebut evaluasi hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai keberhasilan belajar seseorang setelah ia mengalami proses belajar selama satu periode tertentu.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>*Ibid*

<sup>14</sup>Wayan Nurkancana & P.P.N. Sunartana. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1990), hlm.11

e. Fungsi Evaluasi Belajar

Evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di sekolah mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:<sup>15</sup>

- 1) Untuk mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pendidikan yang telah dilaksanakan
- 2) Untuk mengetahui apakah suatu mata pelajaran yang kita ajarkan dapat kita lanjutkan dengan bahan yang baru ataukah kita harus mengulangi kembali bahan-bahan pelajaran yang telah lampau
- 3) Untuk mendapatkan bahan-bahan informasi dalam memberikan bimbingan tentang jenis pendidikan atau jenjang jabatan yang cocok
- 4) Untuk membandingkan apakah prestasi yang dicapai oleh anak-anak sudah sesuai dengan kapasitasnya atau belum
- 5) Untuk menafsirkan apakah seorang anak telah cukup matang untuk kita lepaskan ke dalam masyarakat atau untuk melanjutkan ke lembaga pendidikan yang lebih tinggi
- 6) Untuk mengadakan seleksi
- 7) Untuk mengetahui taraf efisiensi metode yang dipergunakan dalam lapangan pendidikan

---

<sup>15</sup>*Ibid.* hlm13

## 2. Tata Surya

### a. Bagian-bagian Tata Surya

Tata surya terdiri dari Matahari sebagai pusat dan benda-benda lain seperti planet, satelit, meteor-meteor, komet-komet, debu, dan gas antarplanet beredar mengelilinginya.<sup>16</sup>

#### 1) Matahari

Matahari adalah bintang yang terdekat dengan bumi. Seperti bintang lainnya, matahari sesungguhnya berwujud gumpalan gas berbentuk bola yang sangat panas. Bola gas yang panas ini berpijar terus-menerus dan memancarkan cahaya ke antariksa. Matahari merupakan salah satu bintang yang relatif kecil di antara miliaran bintang dalam galaksi Bima Sakti.<sup>17</sup> Peredaran planet mengelilingi matahari disebut gerak revolusi. Di samping itu, planet-planet beredar mengelilingi sumbunya disebut rotasi. Adanya gerak rotasi pada bumi dan planet menyebabkan timbulnya peredaran siang dan malam pada bumi dan planet-planet.

#### 2) Planet Planet adalah benda langit yang berukuran sangat besar yang tersusun dari gas, logam, atau batuan yang mengorbit mengelilingi matahari. Karena tersusun dari gas, logam atau

<sup>16</sup> Maskoeri Jasin. *Ilmu Alamiah Dasar*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), hlm.96

<sup>17</sup> Purwanto. *Ensiklopedia Fisika*. (Bandung: PT Kiblat Buku Utama).. hlm.21

batuan, planet tidak memancarkan cahayanya sendiri. Cahaya yang tampak pada planet merupakan pantulan cahaya yang diterimanya dari Matahari.<sup>18</sup> Merkurius dan Venus yang berada di antara Bumi dan Matahari disebut planet dalam. Planet Mars, Asteroida, Yupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus, Pluto yang berda di luar garis peredaran Bumi disebut planet luar.

a) Merkurius

Merkurius adalah planet yang terkecil dan yang terdekat dengan matahari. Merkurius merupakan planet terdekat matahari yang berupa bola batu berkawah dengan diameter 4.875 km. Suhu permukaan merkurius yang menghadap matahari bisa mencapai 425 °C. Sementara suhu bagian yang tidak mendapat sinar matahari sangat rendah, yaitu -180 °C. Merkurius mempunyai periode revolusi 87,97 hari dan periode rotasi 59 hari.<sup>19</sup>

b) Venus

Venus merupakan planet terpanas dalam tata surya, ini dikarenakan permukaan Venus tertutup awan (atmosfer) yang tebal. Atmosfer ini merangkap panas Matahari yang diterima Venus. Venus lebih besar daripada Merkurius

---

<sup>18</sup> *Ibid*

<sup>19</sup> Dwi Suhartanti, dkk. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD kelas VI*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008). hlm. 115-116

dengan diameter 12.119 km. Suhu permukaan Venus mencapai 470 °C. Venus mempunyai periode revolusi 224,7 hari dan periode rotasi 243 hari. Venus bisa terlihat di ufuk timur sebelum Matahari terbit. Venus juga terlihat di ufuk barat sebelum Matahari tenggelam. Venus sering disebut bintang kejora.

c) Bumi

Bumi merupakan satu-satunya planet yang ditempati makhluk hidup. Ini karena Bumi memiliki atmosfer yang mengandung banyak oksigen dan tersedia cukup air. Suhu permukaan Bumi rata-rata 22 °C sehingga memungkinkan adanya makhluk hidup. Bumi berjarak 150 juta kilometer dari Matahari. Untuk sekali revolusi, bumi membutuhkan waktu setahun (365¼ hari). Sementara itu, ia melakukan satu kali rotasi selama satu bulan (30 hari). Bumi berbentuk bulat yang agak pepat di bagian kutubnya. Diameternya di bagian kutub sebesar 12.714 km, sedangkan daerah khatulistiwa 12.757 km.

Seperti planet lainnya dalam tata surya, bumi berputar mengelilingi matahari dan sekaligus berputar pada sumbunya sendiri. Karena itu, satu bagian menghadap ke matahari, dan bagian lainnya membelakangi

matahari. Bagian yang menghadap matahari mengalami siang, dan bagian yang sebaliknya mengalami malam. Bumi berputar pada sumbunya (rotasi) sekaligus berputar bersama Bulan mengelilingi Matahari (revolusi). Sumbunya tidak tegak atau mendatar, tetapi miring membentuk sudut  $23,5^\circ$  dengan arah tegak. Karena revolusi dan kemiringan inilah terjadi perubahan musim di permukaan bumi. Ketika bagian utara bumi lebih dekat dengan matahari, terjadilah musim panas di bagian ini. Bagian selatan, yang jauh dari matahari berlangsung musim dingin. Perubahan ini berlangsung sekitar setelah enam bulan. Perubahan musim dingin ke musim panas terjadi musim semi, dan perubahan dari musim panas ke musim dingin terjadi musim gugur.<sup>20</sup>

Bulan adalah satelit alam yang beredar mengelilingi bumi. Jika dilihat dari bumi, bulan memancarkan cahaya, tetapi sebenarnya merupakan pantulan dari cahaya matahari. Karena bulan tidak memancarkan cahayanya sendiri. Seperti halnya bumi, bulan berbentuk bulat dan permukaannya tidak rata.

Gaya tarik bulan terhadap bumi menyebabkan gelombang pasang dan surut air di permukaan bumi. Jika

---

<sup>20</sup> Purwanto. *Op.cit.* hlm.28

bumi berada di antara matahari dan bulan, maka bayangannya akan menutupi bulan dan terjadi gerhana bulan. Sedangkan ketika posisi bulan berada di antara matahari dan bumi, maka bulan akan menghalangi cahaya matahari sampai ke bumi, ini disebut dengan gerhana matahari.<sup>21</sup>

d) Mars

Mars adalah planet yang sangat kering dan tertutup debu merah. Oleh karena itu, Mars disebut juga planet merah. Mars berjarak 288 juta kilometer dari Matahari. Diameter Mars sekitar 6.760 km. Planet ini membutuhkan waktu 678 hari untuk sekali revolusi dan sebulan (30 hari) untuk sekali rotasi. Mars mempunyai nama lain Marikh atau Anggar.

e) Yupiter

Yupiter adalah planet terbesar dalam tata surya. Diameternya mencapai 142.796 km. Karena ukurannya yang sangat besar, planet ini disebut sebagai planet raksasa. Yupiter mempunyai periode revolusi 11,9 tahun dan periode rotasi 9 jam 55 menit. Permukaannya

---

<sup>21</sup>*Ibid.* hlm.29

tertutup oleh awan berwarna-warni. Nama lain dari Yupiter adalah Masturi atau Respati.

f) Saturnus

Saturnus adalah planet keenam dalam tata surya. Saturnus merupakan planet terbesar kedua setelah Yupiter. Saturnus berupa bola gas yang berwarna seperti gula merah pucat. Diameternya lebih dari 120.000 km. Saturnus mempunyai lingkaran bercahaya yang mengelilinginya. Lingkaran cahaya itu dinamakan cincin Saturnus. Suhu maksimal di permukaan Saturnus adalah  $-85^{\circ}\text{C}$ . Planet ini memiliki periode revolusi sekitar 29,5 tahun dan periode rotasi 10,2 jam.

g) Uranus

Jarak Uranus sangat jauh dari Matahari. Suhu permukaannya sangat dingin, yaitu  $-183^{\circ}\text{C}$ . Diameter Uranus mencapai 50.800 km. Uranus memiliki periode rotasi 10 jam 49 menit dan periode revolusi 84,02 tahun. Atmosfer Uranus terdiri atas metana yang berwarna biru. Akibat gas alam ini, Uranus berwarna biru menakjubkan.

h) Neptunus

Neptunus merupakan planet terluar dalam sistem tata surya. Jaraknya yang sangat jauh dari Matahari menyebabkan Neptunus sangat dingin. Suhu permukaannya mencapai  $-205^{\circ}\text{C}$ . Diameter Neptunus sekitar 44.600 km. Neptunus mempunyai periode revolusi 165 tahun.

b. Benda-Benda Lain Tata Surya

Selain planet-planet yang mengelilingi matahari, ada juga benda-benda langit lainnya, seperti asteroid, komet, dan meteor serta satelit.<sup>22</sup>

1) Asteroid

Di antara Mars dan Yupiter terdapat benda-benda langit. Kumpulan benda langit itu terdiri atas gumpalan batu dan logam yang mengapung di angkasa. Benda langit tersebut adalah asteroid. Diperkirakan terdapat kurang lebih 5.000 asteroid di dalam tata surya.

Seperti planet, asteroid juga beredar mengelilingi matahari. Permukaan asteroid penuh dengan kawah. Ukuran asteroid berbeda-beda. Asteroid paling besar adalah Ceres dengan diameter 785 km. Asteroid lainnya, antara lain Dallas

---

<sup>22</sup> S. Rositawaty dan Aris Muharam. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6 untuk SD/MI Kelas VI*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 141-143

berdiameter 560 km, Vesta berdiameter 390 km, dan Juno berdiameter 190 km.

## 2) Komet

Komet merupakan benda langit yang beredar mengelilingi matahari dan tampak bersinar karena memantulkan cahaya matahari. Lintasan komet berbentuk sangat lonjong. Komet sering disebut bintang berekor karena bentuknya panjang seperti memiliki ekor. Arah ekor komet selalu menjauhi matahari. Semakin dekat matahari, ekornya semakin panjang.

Komet terbentuk dari debu, es, dan gas yang membeku. Kemudian, mengalami pemanasan oleh matahari. Lintasan komet berbeda dengan lintasan planet. Lintasan komet sangat lonjong berbentuk elips. Pergerakan komet sangat lambat. Komet yang paling terkenal adalah komet Halley. Komet Halley muncul setiap 76 tahun sekali. Komet Halley terakhir muncul tahun 1986. Jadi, akan muncul lagi tahun 2062.

## 3) Meteoroid

Pada malam hari, kadang-kadang terlihat titik cahaya berkelebat di langit. Orang biasa menyebutnya "bintang jatuh". Benda langit tersebut ialah meteoroid. Meteoroid ialah

kumpulan batu-batu kecil yang terapung di ruang angkasa. Umumnya meteoroid mengandung besi, nikel, dan unsur-unsur logam lain. Meteoroid berasal dari sabuk asteroid. Jika meteoroid bergerak mendekati bumi akibat gaya gravitasi bumi, meteoroid tersebut akan ditarik masuk ke atmosfer bumi. Akibatnya, terjadi gesekan antara meteoroid dan molekul-molekul udara di dalam atmosfer sehingga menyebabkan meteoroid terbakar dan menjadi meteor atau "bintang jatuh". Kebanyakan meteoroid akan habis terbakar menjadi debu di atmosfer sebelum sampai ke permukaan bumi. Meteoroid yang berhasil sampai ke permukaan bumi dan tidak habis terbakar di atmosfer disebut meteorit.

Meteorit yang sangat besar jika jatuh di bumi membentuk kawah meteorit. Salah satu contoh kawah meteorit terdapat di Arizona dengan kedalaman 200 m. Kawah itu terbentuk ketika meteorit sebesar 50.000 ton menabrak bumi sekitar 25.000 tahun yang lalu.

#### 4) Satelit

Satelit merupakan pengiring planet. Sambil beredar mengelilingi planet, satelit juga berputar pada porosnya, contohnya bulan. Satelit dibedakan atas satelit alam dan satelit buatan. Satelit alam adalah bulan, sedangkan satelit buatan,

contohnya satelit palapa. Satelit buatan dilepaskan oleh roket dan mengorbit di sekitar bumi, namun tidak berotasi.

### 3. Karakteristik Anak Usia SD

Menurut Nana Saodih dan Sumantri, karakteristik anak usia SD, meliputi:<sup>23</sup>

#### a. Senang bermain

Pada umumnya anak SD terutama kelas-kelas rendah itu senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya. Guru hendaknya mengembangkan model pengajaran yang serius tapi santai.

#### b. Senang bergerak

Karakteristik yang kedua adalah senang bergerak, orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru

---

<sup>23</sup><http://jejecmsbhnajar.wordpress.com/2013/0423karakteritik-dan-perkembangan-belajar-siswadi-sekolah-dasar/> Diakses tanggal 28 Juni 20016

hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak. Menyuruh anak untuk duduk rapi jangka waktu yang lama, di rasakan anak sebagai siksaan.

c. Senangnya bekerja dalam kelompok

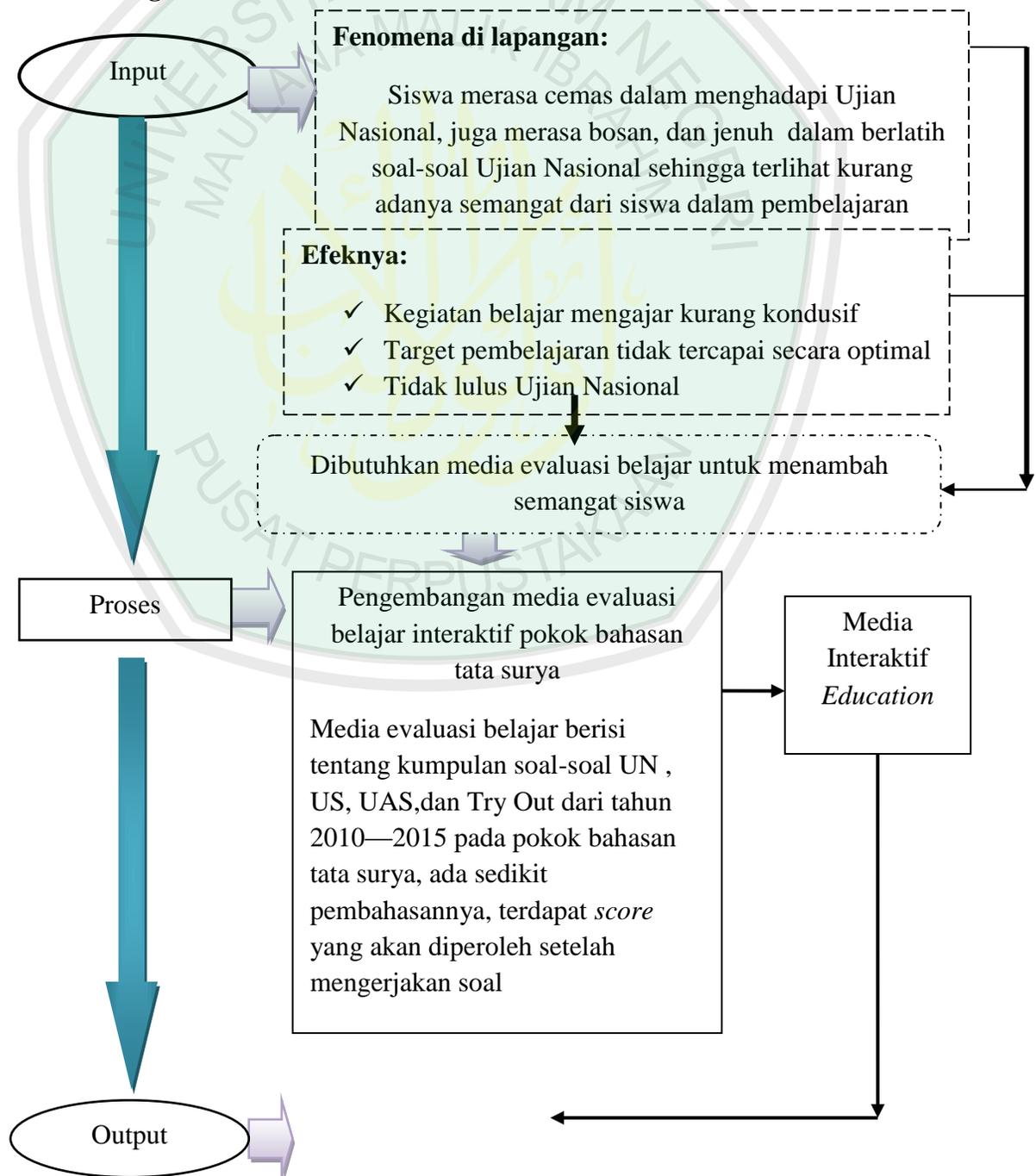
Melalui pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak dapat belajar aspek-aspek penting dalam proses sosialisasi seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada orang dewasa di sekelilingnya, mempelajari perilaku yang dapat diterima oleh lingkungannya, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing secara sehat bersama teman-temannya, belajar bagaimana bekerja dalam kelompok, belajar keadilan dan demokrasi melalui kelompok.

d. Senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung

Berdasarkan teori tentang psikologi perkembangan yang terkait dengan perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, anak belajar menghubungkan antara konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. pada masa ini anak belajar untuk membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang waktu, fungsi badan, peran jenis, kelamin, moral. Pembelajaran di SD cepat dipahami anak,

apabila anak dilibatkan langsung melakukan atau praktik apa yang diajarkan gurunya.

### B. Kerangka Berfikir



**Kondisi akhir**

Siswa memiliki semangat dalam berlatih soal-soal UN

**Sehingga tercapai**

- ✓ Kegiatan belajar mengajar yang kondusif
- ✓ Target pembelajaran tercapai secara optimal

Fenomena-fenomena yang ada di lapangan

cemas dalam menghadapi Ujian Nasional, juga merasa bosan, dan jenuh dalam berlatih soal-soal Ujian Nasional sehingga terlihat kurang adanya semangat dari siswa dalam pembelajaran. Efek dari fenomena ini adalah kegiatan belajar mengajar kurang kondusif, target pembelajaran tidak tercapai secara optimal, dan tidak lulus Ujian Nasional. Berdasarkan fenomena ini dibutuhkan adanya media evaluasi belajar interaktif untuk menambah semangat siswa.

Media evaluasi belajar interaktif yang dikembangkan dalam mengatasi fenomena yang di lapangan yaitu dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya. Media evaluasi belajar interaktif ini berisi tentang kumpulan soal-soal UN, US, UAS, dan *Try Out* dari tahun 2010-2015 pada pokok bahasan tata surya, ada sedikit pembahasannya, terdapat *score* yang akan diperoleh setelah mengerjakan soal, dan media ini disebut dengan Media Interaktif *Education*.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media evaluasi belajar interaktif yang diharapkan dengan adanya sebuah media

yang dikembangkan adalah siswa akan memiliki semangat dalam berlatih soal-soal Ujian Nasional sehingga menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kondusif, dan target pembelajaran tercapai secara optimal.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *Research and Development* yaitu, metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik.<sup>24</sup>

Tujuan penelitian pengembangan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil dari pendidikan.<sup>25</sup> Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu pengembangan evaluasi belajar pada mata pelajaran IPA untuk kelas VI sebagai persiapan menghadapi ujian akhir sekolah atau madrasah maupun Ujian Nasional.

#### B. Model pengembangan

Model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analisis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Sedangkan model prosedural

---

<sup>24</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

<sup>25</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 196

adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk.<sup>26</sup>

Penelitian ini termasuk dalam model pengembangan prosedural karena penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk. Selain itu dalam penelitian ini harus mengikuti langkah-langkah model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Hal ini sesuai dengan pengertian dari jenis model pengembangan prosedural.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dalam pengembangan Borg & Gall untuk menghasilkan sebuah produk. Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan Borg & Gall, sebagai berikut:<sup>27</sup>

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal yang meliputi kajian pustaka atau literatur, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Literatur dapat berupa teori-teori, konsep, kajian yang berisi tentang model pengembangan yang baik.

---

<sup>26</sup> Punaji Setyosari, *Ibid*, hlm.200

<sup>27</sup> Punaji Setyosari, *Ibid*. hlm.228

b. Perencanaan

Perencanaan mencakup merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil. Hal yang sangat urgen dalam tahap ini adalah merumuskan tujuan khusus yang ingin dicapai oleh produk yang dikembangkan. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi materi yang tepat untuk mengembangkan program atau produk sehingga program atau produk yang diujicobakan sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

c. Pengembangan format produk awal

Pengembangan format awal atau draf awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbooks*, dan alat evaluasi. Format pengembangan program yang dimaksud apakah berupa bahan cetak, seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran, yang dilengkapi dengan video atau berupa *compact disk*.

d. Uji coba awal

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

e. Revisi Produk

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

f. Uji coba lapangan

Produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diujicobakan lagi kepada unit atau subjek coba lapangan. Hasil uji coba awal dikumpulkan dan dianalisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

g. Revisi Produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok atau subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap selanjutnya.

h. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji coba lapangan. Hasil analisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk akhir.

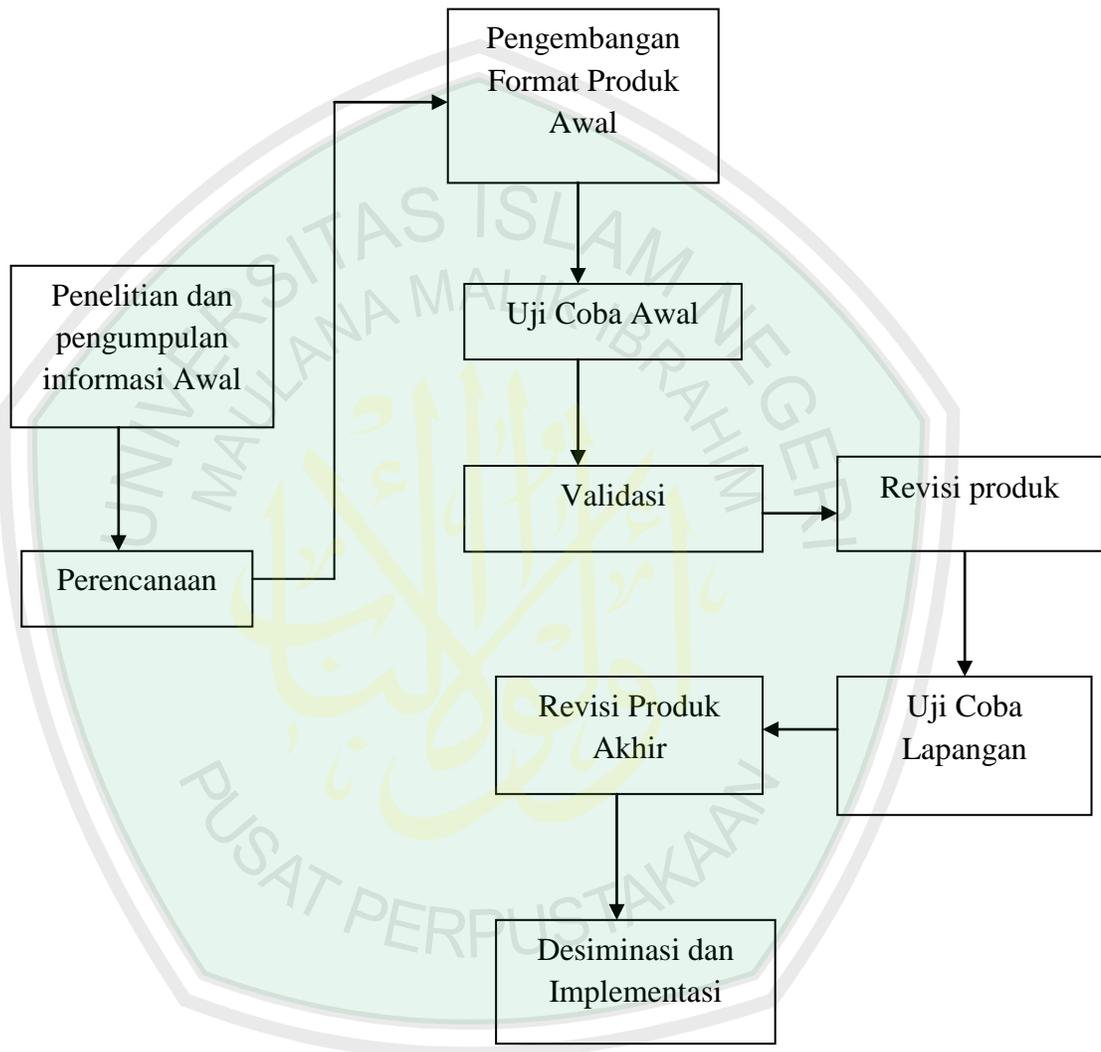
i. Revisi Produk akhir

Revisi produk akhir yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok atau subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

j. Desiminasi dan implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada pengguna melalui forum atau dalam bentuk buku atau *handbooks*.

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



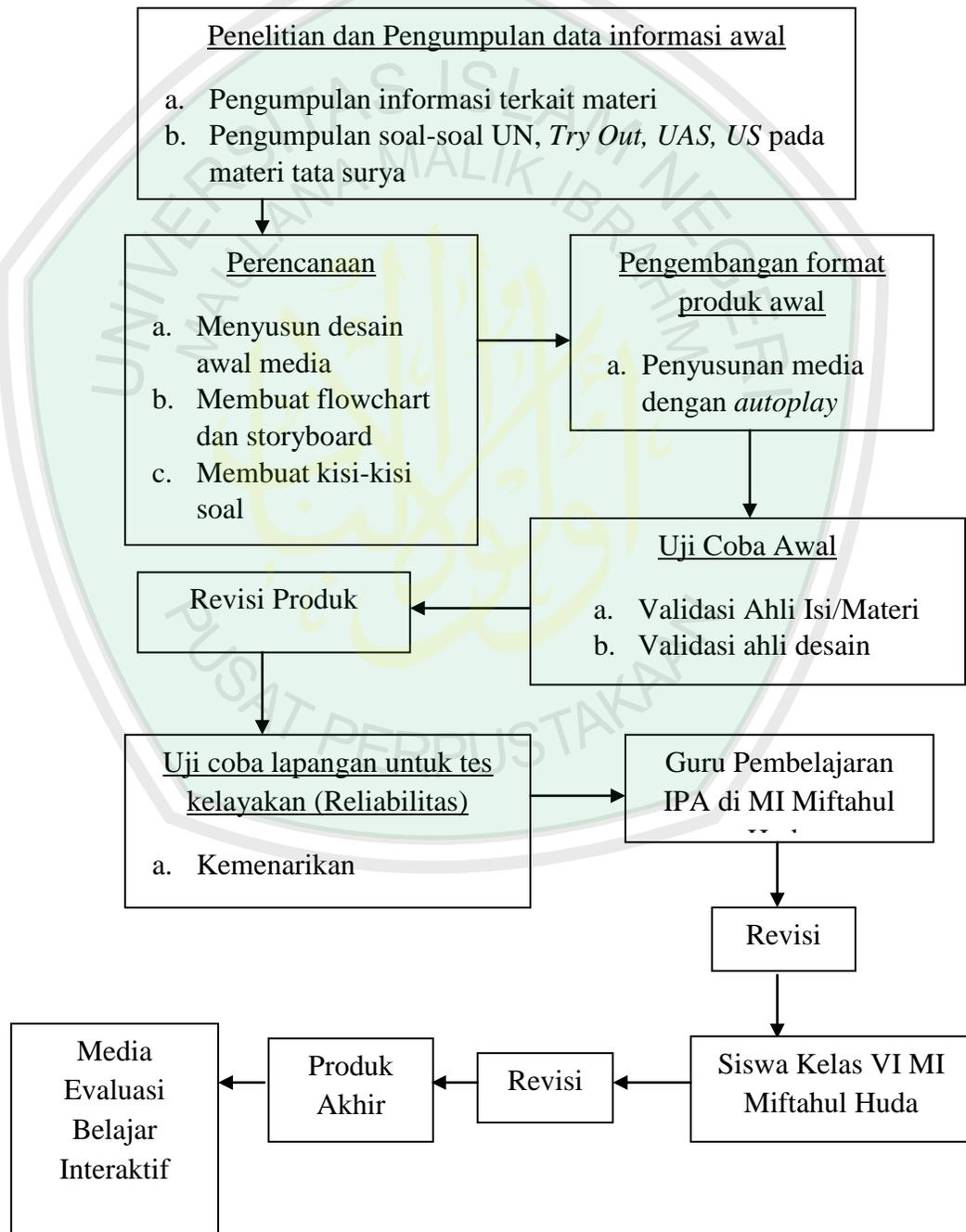
**Gambar 3.1**

*Model pengembangan Borg & Gall (1983)*

Akan tetapi dalam penelitian pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap ketujuh, yaitu tahap revisi produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan, baik dari segi waktu maupun biaya pada penelitian. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan data informasi awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan format produk awal
4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk.

Berikut bagan pengembangan yang diadaptasi adalah:



### Gambar 3.2

#### *Rancangan Model Pengembangan Peneliti*

#### C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg & Gall, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti ada tujuh langkah, yaitu:

a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi, meliputi kajian pustaka atau bahan acuan yang digunakan dalam pengembangan produk. Pengumpulan informasi yang dikumpulkan ini meliputi buku yang berhubungan dengan pengembangan media, pemrograman dan komputer, serta materi yang akan dikembangkan dalam media. Selain itu, peneliti dalam tahap ini juga mengumpulkan soal-soal UN, *Try Out*, Ujian Sekolah, Ujian Akhir Sekolah pada pokok bahasan tata surya, meliputi Matahari dan Planet, Gerakan Bumi dan Bulan, Gerhana, Perhitungan Tahun Masehi dan Hijriah. Soal-soal yang dikumpulkan dari tahun 2010-2015.

b. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini, peneliti melakukan desain awal dari media yang dikembangkan. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi media evaluasi belajar yang interaktif. Dengan adanya media evaluasi interaktif ini, siswa dapat berlatih mengerjakan

soal UN. Pada tahap ini peneliti juga membuat *Flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* berguna sebagai petunjuk arah pemograman, sehingga dapat mempermudah penyusunan program. Sedangkan *storyboard* yaitu membuat bentuk tampilan pada kertas yang akan dipindahkan ke layar komputer. *Storyboard* memuat isi dari media yang akan dikembangkan baik materi, soal, umpan balik, petunjuk, gambar. *Storyboard* sering disebut dengan *Worksheet* atau desain tampilan.

Selain membuat *flowchart* dan *storyboard*, pada tahap ini peneliti juga membuat kisi-kisi soal yang akan dimasukkan ke dalam media evaluasi belajar interaktif. Berikut penjelasan diuraikan pada tabel 3.1

**Tabel 3.1**

*Kisi-Kisi Soal Materi Tata Surya Aspek Kognitif*

No.	Materi	Aitem Soal
1.	Gerakan Bumi dan Gerakan Bulan	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 1, 19, 20, 21
2.	Gerhana Matahari dan Gerhana Bulan	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33
3.	Nama-nama Planet	3, 7, 8, 9
4.	Ciri-ciri planet	1, 2, 3, 4, 5, 6, 44, 45
5.	Kalender Masehi dan Kalender Hijriah	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43

c. Pengembangan format produk awal

Tahap selanjutnya adalah peneliti membuat media dalam bentuk *autoplay*. Memasukkan semua bahan-bahan dalam aplikasi *autoplay*, mulai dari *quiz creator*, materinya, Standar Kompetensi Lulusan, petunjuk penggunaan, dan tampilan-tampilan yang digunakan serta mendesain media evaluasi tersebut. Dalam mengembangkan media evaluasi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan beberapa pihak guna memberi saran demi kebaikan produk media yang dikembangkan. Pada tahap ini produk masih berupa draf kasar, akan tetapi komponen-komponennya sudah disusun lengkap dan sesempurna mungkin. Dari sini maka nantinya produk bisa ditambah atau dikurangi lagi menyesuaikan dengan hasil uji coba validasi dari para ahli.

d. Uji Coba awal

Pada tahap uji coba awal ini, peneliti melakukan kegiatan uji coba awal produk media yang dikembangkan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sehingga bisa dilakukan perbaikan demi penyempurnaan media yang dikembangkan. Pada tahap ini melibatkan ahli isi/materi, dan ahli desain. Dari hasil penilaian dari ahli validasi isi/media, dan ahli desain kemudian diadakan revisi produk demi penyempurnaan produk yang dikembangkan.

e. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba awal, peneliti dapat memperbaiki produk yang telah dikembangkan agar lebih menarik sesuai dengan saran atau

masukan dari para ahli. Dari data hasil penilaian tersebut akan digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan uji lapangan.

f. Uji coba lapangan

Pada uji coba lapangan yang ini, peneliti melakukan uji coba pada produk media yang dikembangkan. Uji coba ini dilakukan di MI MiftahuL Huda Bacem Blitar pada anak kelas VI. Pada uji coba ini dilakukan sebanyak 6 siswa.

g. Revisi produk

Pada tahapan ketujuh ini adalah tahap terakhir dalam prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini dilakukan revisi atau perbaikan produknya kembali jika memang perlu adanya penambahan atau perbaikan. Kekurangan-kekurangan dari hasil coba yang dilakukan sebelumnya digunakan untuk acuan dalam merevisi produk agar lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya. Penyempurnaan ini dilakukan agar produk yang dihasilkan benar-benar bisa digunakan di lapangan. Hasil penyempurnaan produk ini bisa dikatakan sebagai final produk dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Selain itu dari data uji coba lapangan juga dilakukan diskusi bersama teman sejawat serta meminta tanggapan dan masukan dari media yang dikembangkan.

## D. Uji Coba

Uji coba produk ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam uji coba produk ini, meliputi:

### 1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba meliputi tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba perorangan.

#### a. Tahap konsultasi

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan beberapa kegiatan yakni dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing dan melakukan pengecekan terhadap media evaluasi yang telah dikembangkan. Dosen pembimbing akan memberikan arahan dan masukan atau saran dalam perbaikan media evaluasi belajar yang kurang. Selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan media evaluasi belajar sesuai konsultasi yang telah dilakukan.

#### b. Tahap Validasi Ahli

Tahap validasi ahli ini, peneliti akan melakukan validasi kepada ahli materi/isi, ahli desain dan ahli guru bidang studi IPA kemudian diberikan tanggapan dan penilaian dari hasil media yang telah dikembangkan. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis

media yang dikembangkan dan yang telah divalidasi kemudian dilakukan perbaikan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam produk ini pada pokok bahasan tata surya, yaitu:

### a. Ahli isi/materi

Sebelum diujikan kepada siswanya, media evaluasi yang sudah dikembangkan akan diuji cobakan kepada ahli isi/materi, untuk mengetahui tingkat kesesuaian materi dan media evaluasi belajar interaktif yang dikembangkan. Untuk ahli isi atau materi ini adalah Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd, beliau adalah dosen jurusan Fisika di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pemilihan ahli materi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang tata surya. Ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap isi yang ada dalam pengembangan media evaluasi belajar ini. Penilaian ahli isi/materi tentang ketepatan dan kesesuaian materi di media, meliputi ketepatan dan kesesuaian isi pembahasan dengan standar kompetensi tata surya, kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator, kejelasan uraian

materi, kesesuaian bahasa, kesesuaian gambar, kesesuaian latihan soal dengan standar kompetensi dan indikator, ketepatan soal dengan jawaban, ketepatan pembahasan, ketepatan bentuk tulisan.

b. Ahli desain dan media

Media evaluasi belajar diujicobakan kepada ahli desain produk, yang bertindak sebagai ahli desain media dalam pengembangan adalah Bapak Abid Yusron S.Kom, beliau menjabat sebagai kepala laboratorium multimedia UIN Malang. Pemilihan ahli desain dan media ini diharapkan akan memberikan penilaian terhadap media evaluasi belajar ini untuk mengukur tingkat kevalidan dan reliabilitas serta kemenarikan media yang telah dikembangkan mulai dari gambar, warna, maupun tata letak penulisan untuk digunakan anak pada tingkatan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidiyah. Ahli desain memberikan komentar dan saran secara umum terhadap kemenarikan dan kemudahan dari media evaluasi belajar ilmu pengetahuan alam, meliputi kemudahan dalam menggunakan media evaluasi, kemenarikan tampilan awal, kemenarikan jenis huruf, kemenarikan bahasa, kemenarikan gambar, kemenarikan variasi warna, konsistensi penggunaan spasi, penempatan gambar, pengemasan media evaluasi.

c. Ahli pembelajaran atau Guru bidang studi IPA

Setelah dilakukan uji coba kepada ahli isi/materi dan ahli desain dan media, kemudian dilanjutkan dengan mengujikan kepada guru bidang studi IPA di MI Miftahul Huda Bacem, yaitu untuk mengetahui kemudahan dan kemenarikan media evaluasi, meliputi mudah untuk membantu belajar siswa, mudah dipahami oleh siswa, media bersifat interaktif, media bersifat menarik, ilustrasi gambar yang digunakan menarik.

d. Siswa

Responden yang menjadi subyek utama uji coba adalah siswa kelas VI MI Miftahul Huda Bacem Blitar untuk menguji tingkat validitas dan reliabilitas serta kemenarikan dari produk. Tingkat validitas dan reliabilitas diujikan sebanyak 25 siswa, sedangkan tingkat kemenarikan diujicobakan kepada 6 siswa.

3. Jenis Data

Jenis data penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa informasi dari hasil angket yang telah disebarkan setelah penggunaan produk ini dan diperoleh dari uji ahli isi/materi, uji ahli media, dan pengguna. Sedangkan data kualitatif berupa masukan, kritik dan saran serta komentar dari para ahli isi/materi, ahli desain media pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian dan pengembangan ini adalah berupa angket/kuisisioner. Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.<sup>28</sup> Pemilihan pengumpulan data dengan angket karena angket lebih efektif dan efisien dalam mengumpulkan data dari responden. Tujuan dari penggunaan angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran, dan pengguna mengenai keberterimaan dari produk sehingga dapat diperoleh skor sebagai bahan pengembangan produk selanjutnya.

##### 5. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data pada penelitian pengembangan ini ada dua macam yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Data hasil validitas dan reliabilitas dari butir soal dihitung dengan teknik korelasi *Product Moment* dari *Kart Pearson* melalui bantuan program *SPSS 16.0 for windows*. Valid tidaknya butir soal apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , nilai  $r_{tabel}$  0,374. Setelah diketahi validitasnya, kemudian diuji reliabilitasnya. Uji reliabilitas menunjukkan tingkat keajekan, dan keteatan alat ukur yang digunakan. Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan bantuan program *SPSS 16.0 for windows* dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach's*.

---

<sup>28</sup> Sugiyono. *Op.cit.* hlm.142

Sedangkan data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan menggunakan teknik kuantitatif dengan menghitung prosentase jawaban yang diberikan kepada uji ahli media, uji ahli materi/isi, dan calon pengguna atau responden.

**Tabel 3.2**

*Kriteria penskoran yang digunakan dalam memberikan penilaian pada media evaluasi*

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Kurang sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

Adapun rumus persentase yang digunakan dalam penilaian produk pengembangan adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

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

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

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

$\sum xi$  : Jumlah total skor ideal

<sup>29</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 313

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media evaluasi. Adapun cara menentukan tingkat kelayakan media evaluasi dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian. Media evaluasi belajar interaktif yang dikembangkan dapat diketahui layak apabila mencapai kriteria minimal 69%. Jika kriteria minimal tercapai maka media interaktif ini sudah dapat dikatakan valid dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar, untuk memperoleh kesimpulan dari yang tercapai maka ditetapkan kriteria dalam skala likert sebagai berikut:<sup>30</sup>

**Tabel 3.3**

*Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Presentase*

<b>Presentase (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

<sup>30</sup>Subali, dkk. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2012

Berdasarkan kriteria diatas, bahan ajar dinyatakan valid jika memenuhi skor 69 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi/materi, ahli desain media, ahli materi guru bidang studi pembelajaran IPA kelas VI MI dan siswa kelas VI MI. Dalam media evaluasi ini, akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media evaluasi ini masih belum memenuhi kriteria valid.

Sedangkan data yang dianalisis secara kualitatif yaitu data yang berupa saran, masukan dan tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai calon pengguna. Data kualitatif ini diuraikan secara deskriptif dan secara jelas sehingga bisa digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk oleh peneliti.

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA PENELITIAN**

Bab keempat ini akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan data penelitian yang menyangkut a) hasil pengembangan produk yang meliputi, (1) media evaluasi belajar interaktif, dan b) penyajian data keberterimaan media evaluasi belajar interaktif.

#### **A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk**

Media evaluasi belajar hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari media interaktif yang berisi bank soal ilmu pengetahuan alam pada pokok bahasan tata surya.

##### **1. Media Evaluasi Belajar Interaktif**

Media evaluasi belajar ini merupakan media interaktif yang dikembangkan untuk memberikan kemudahan siswa dalam belajar mandiri. Deskripsi hasil pengembangan berupa media evaluasi belajar interaktif dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan. Adapun komponen uraian lebih lanjut sebagai berikut:

###### **a. Halaman depan**

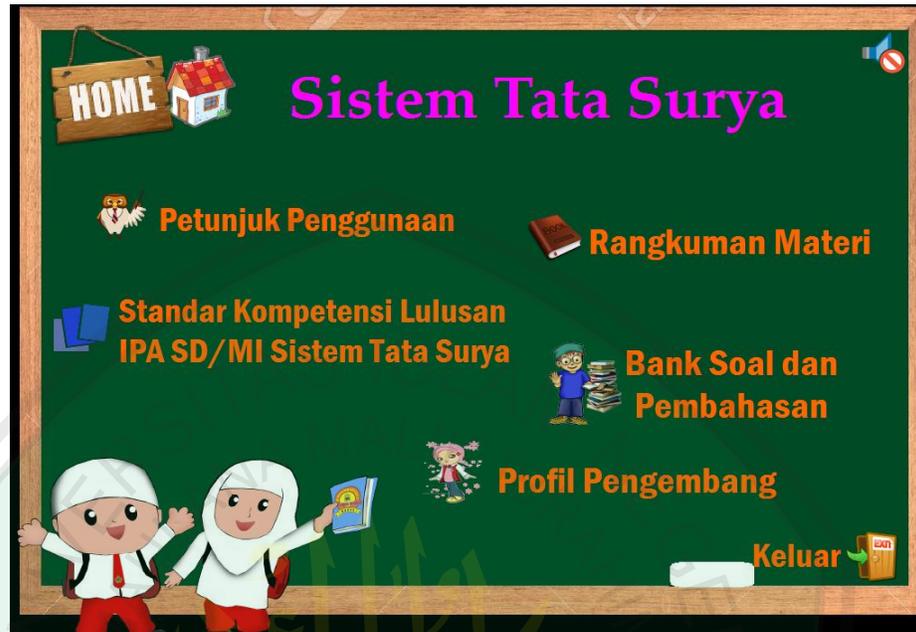
Halaman depan media evaluasi belajar interaktif berisi judul “Bank Soal Ilmu Pengetahuan Alam Tata Surya”. Judul media evaluasi belajar interaktif ini ditayangkan dengan disertai musik instrumental. Halaman

depan sebagai tampilan awal program yang bertujuan untuk mengenalkan tentang identitas diri media ini. Pada halaman depan terdapat icon “Klik Disini” yang apabila di klik akan muncul ke halaman berikutnya.



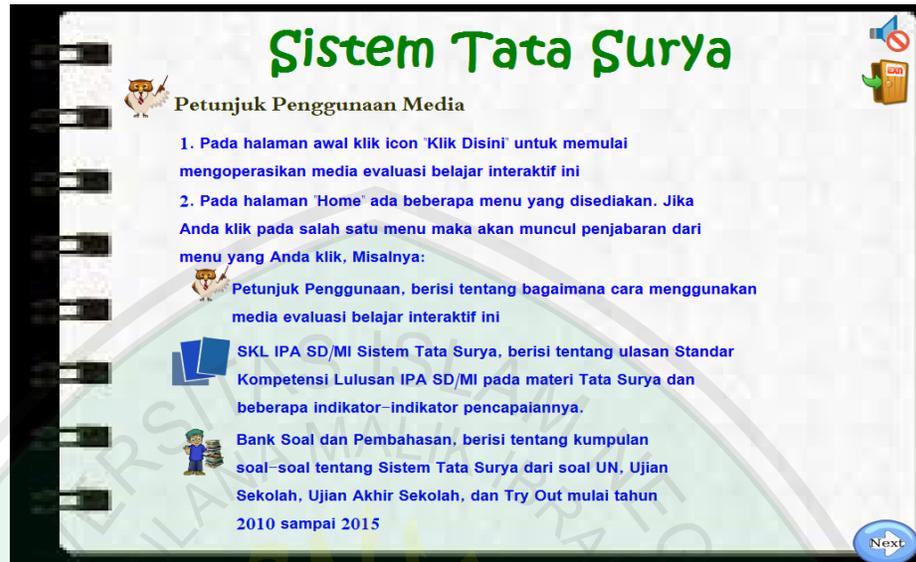
b. Home

Halaman home, terdiri atas beberapa sub menu antara lain Standar Kompetensi Lulusan IPA SD/MI Sistem Tata Surya, Petunjuk Penggunaan, Rangkuman Materi, Bank Soal, Profil Pengembang, dan menu Keluar. Apabila menu-menu tersebut di klik akan memunculkan penjabaran dari menu yang di klik tadi.



c. Halaman petunjuk penggunaan

Halaman petunjuk media evaluasi belajar interaktif ini disusun sebagai panduan dalam menggunakan media ini yang berisi tentang langkah-langkah penggunaan media, penjelasan tombol-tombol yang terdapat dalam media. Dalam halaman petunjuk penggunaan ini juga terdapat icon “next” dan “back” yang berfungsi untuk ke halaman berikutnya dan sebelumnya, dan juga di akhir halaman petunjuk penggunaan juga terdapat icon “home” untuk kembali ke halaman home.



d. Halaman Rincian Standar Kompetensi Lulusan

Rincian Standar Kompetensi Lulusan berisi tentang Standar Kompetensi Lulusan IPA SD/MI Tahun 2016 materi tata surya. Selain itu juga terdapat indikator-indikator pencapaian. Dalam halaman ini hanya ada satu icon yaitu icon "home" saja karena halaman SKL ini hanya satu halaman. Jadi langsung kembali ke halaman home.

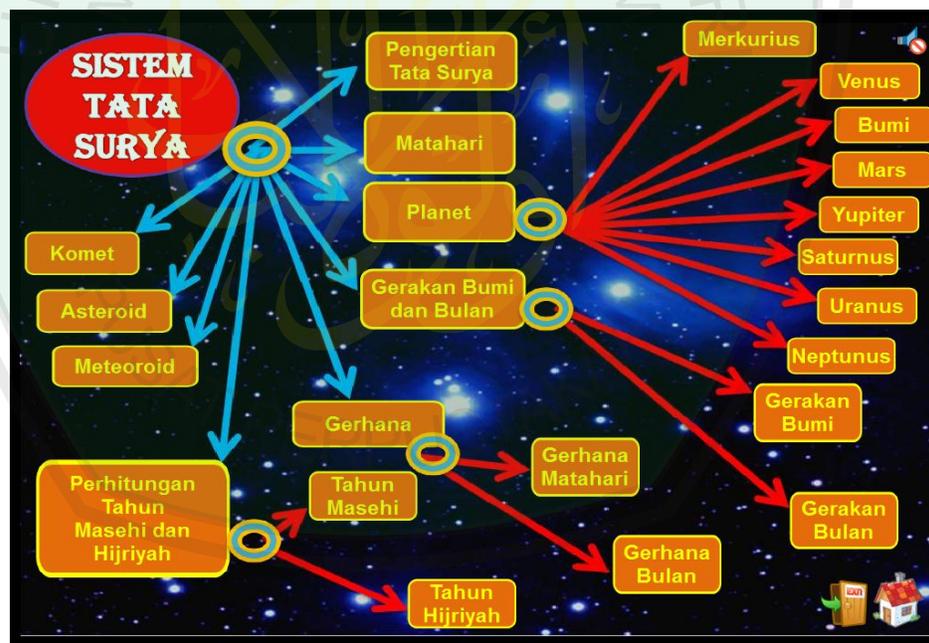
**Standar Kompetensi Lulusan Ujian  
Sekolah/Madrasah IPA SD/MI Tahun 2016**

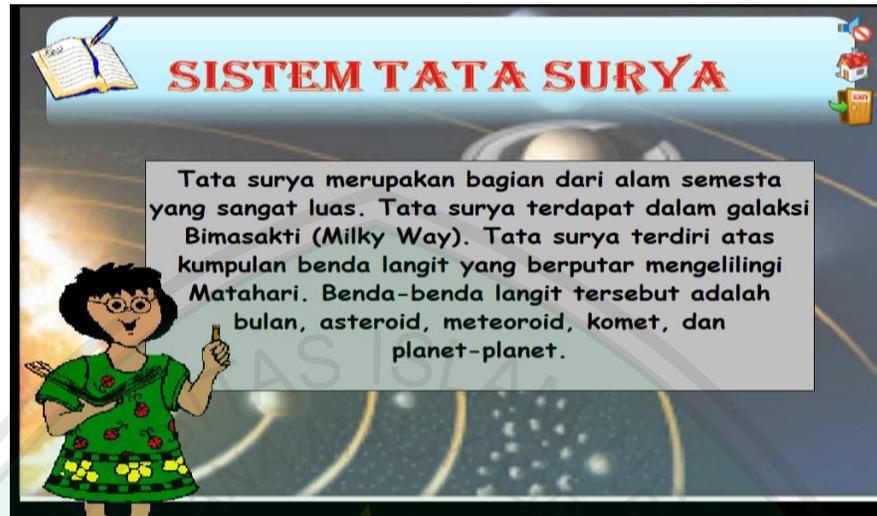
**Memahami matahari sebagai pusat tata surya,  
kenampakan dan perubahan permukaan bumi,  
dan hubungan peristiwa alam dengan kegiatan  
manusia**

- *Menjelaskan akibat gerakan bumi/bulan terhadap matahari*
- *Mengidentifikasi gambar terjadinya gerhana matahari/bulan*
- *Menentukan nama planet yang ditunjuk pada gambar sistem tata surya*
- *Menentukan nama planet berdasarkan ciri-cirinya*
- *Menjelaskan dasar perhitungan kalender Masehi atau Hijriah*

e. Halaman Rangkuman Materi

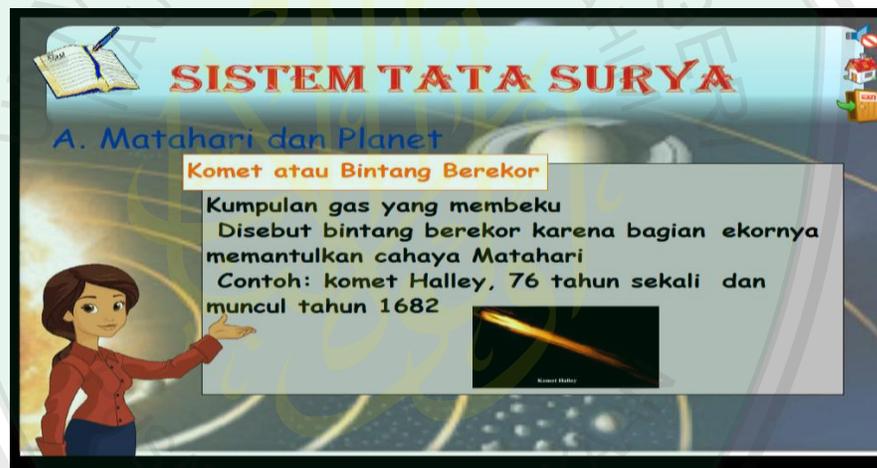
Halaman rangkuman materi terdiri dari halaman awal cover untuk menuju ke rangkuman materi. Pada halaman cover terdapat menu “Rangkuman Materi dan Miskonsepsi”. Apabila di klik “Rangkuman Materi” akan masuk ke halaman rangkuman materi, begitu sebaliknya. Sebelum masuk ke ringkasan materi disajikan terlebih dahulu peta konsep dari materi yang disajikan. Dalam menu pada peta konsep hanya menampilkan materi yang di “klik” dan apabila ingin menampilkan materi yang lain harus kembali ke halaman peta konsep dahulu. Pada halaman peta konsep ini hanya bisa di “klik” pada icon “bulat” bukan pada tulisannya.





## SISTEM TATA SURYA

Tata surya merupakan bagian dari alam semesta yang sangat luas. Tata surya terdapat dalam galaksi Bimasakti (Milky Way). Tata surya terdiri atas kumpulan benda langit yang berputar mengelilingi Matahari. Benda-benda langit tersebut adalah bulan, asteroid, meteoroid, komet, dan planet-planet.

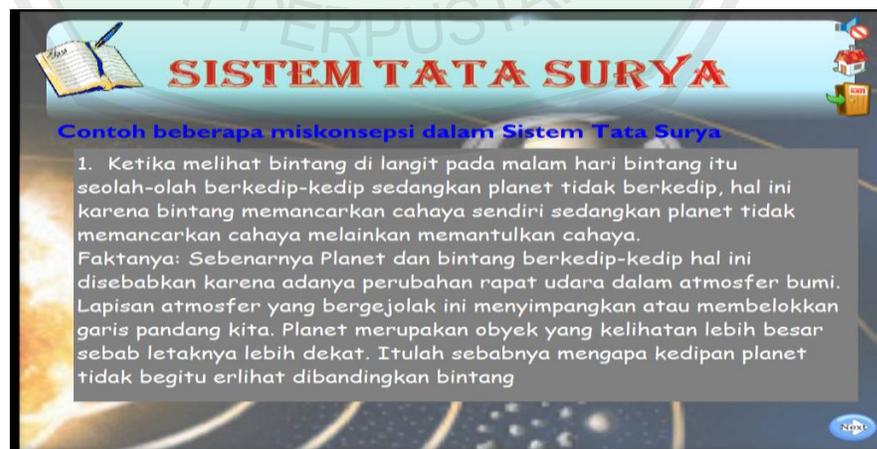


## SISTEM TATA SURYA

### A. Matahari dan Planet

#### Komet atau Bintang Berekor

Kumpulan gas yang membeku  
Disebut bintang berekor karena bagian ekornya memantulkan cahaya Matahari  
Contoh: komet Halley, 76 tahun sekali dan muncul tahun 1682

## SISTEM TATA SURYA

### Contoh beberapa miskonsepsi dalam Sistem Tata Surya

1. Ketika melihat bintang di langit pada malam hari bintang itu seolah-olah berkedip-kedip sedangkan planet tidak berkedip, hal ini karena bintang memancarkan cahaya sendiri sedangkan planet tidak memancarkan cahaya melainkan memantulkan cahaya.  
Faktanya: Sebenarnya Planet dan bintang berkedip-kedip hal ini disebabkan karena adanya perubahan rapat udara dalam atmosfer bumi. Lapisan atmosfer yang bergejolak ini menyimpangkan atau membelokkan garis pandang kita. Planet merupakan obyek yang kelihatan lebih besar sebab letaknya lebih dekat. Itulah sebabnya mengapa kedipan planet tidak begitu erlihat dibandingkan bintang

f. Halaman Bank Soal

Halaman Bank Soal terdapat Bank Soal dan Pembahasan, berisi latihan-latihan yang akan dikerjakan siswa. Soal-soal yang diambil dari ujian UN, *Try Out*, UAS, dan US yang berkaitan dengan sistem tata surya. Soal dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan opsi jawaban. Soal-soal diambil dari beberapa sumber untuk memberikan siswa pengetahuan tentang soal-soal yang pernah diujikan pada ujian-ujian yang pernah dilakukan sebelumnya. Sebelum masuk pada soal-soal terlebih dahulu akan masuk pada halaman cover dari bank soal, yang dalamnya terdapat penjabaran dari soal-soal yang sesuai dengan indikator. Adapun cara penggunaan hanya menekan “klik” pada pilihan jawaban yang dianggap paling tepat. Untuk mengetahui skor yang didapat harus mengerjakan soal-soalnya terlebih dahulu sampai selesai. Kemudian di akhir soal tekan “submit” untuk mengetahui skor yang di dapat. Menu “outline” yaitu untuk mengetahui soal-soal yang sudah dikerjakan. Selain itu juga terdapat menu “review feedback” untuk melihat pembahasan dari setiap pertanyaan atau soal.

## Bank Soal dan Pembahasan

Tabel Pembagian Nomor Soal pada setiap Indikator

No	Indikator	Nomor Soal
1	Menjelaskan akibat gerakan bumi/bulan terhadap matahari!	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 1, 19, 20, 21
2	Mengidentifikasi gambar terjadinya gerhana matahari/bulan	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33
3	Menentukan nama planet yang ditunjuk pada gambar sistem tata surya	3, 7, 8, 9
4	Menentukan nama planet berdasarkan ciri-cirinya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 44, 45
5	Menjelaskan dasar perhitungan kalender Masehi atau Hijriah	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43

Next

### Sistem Tata Surya

Introduction Page

## Ayo Berlatih Mengerjakan!



Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score
45	450	80%	360

Start

### Sistem Tata Surya

Question 1 of 45 \ Multiple Choice \ 10

**1. Planet Bumi berada di antara...**  
*(Soal Ujian Nasional IPA Tahun 2012/2013)*

- a. Merkurius dan Venus
- b. Mars dan Yupiter
- c. Saturnus dan Uranus
- d. Venus dan Mars

Outline...      < Prev      Next >

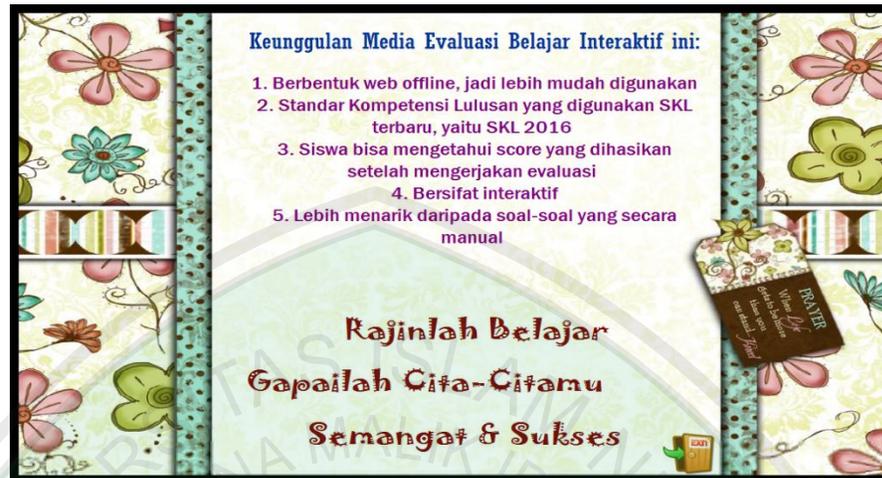
g. Halaman Profil Pengembang

Halaman Profil Pengembang terdapat identitas dari profil pengembang media evaluasi belajar interaktif ini.



h. Halaman Keluar

Halaman keluar ini berada di akhir halaman, dan untuk keluar dari aplikasi media evaluasi belajar interaktif ini. Pada halaman keluar ini disertai instrument lagu, apabila cursor di letakkan pada judul yang atas sendiri. Icon silang di tekan dan aplikasi ini akan keluar. Dalam Halaman Keluar ini juga terdapat beberapa keunggulan dari media evaluasi belajar interaktif ini.



## B. Penyajian Data Validasi dan Keberterimaan Produk

### 1. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi media evaluasi belajar interaktif ini diambil mulai tanggal 28 April dan berakhir 10 Mei 2016, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi para ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator dari tiga validator ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran guru bidang studi IPA di MI Miftahul Huda Bacem Blitar.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator.

Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

**Tabel 4.1***Kriteria Penskoran Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Pembelajaran*

<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Berikut adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi atau isi, ahli desain dan ahli pembelajaran IPA beserta kritik dan sarannya.

**a. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi**

1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi/isi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya

<b>Kriteria</b>	<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><math>\Sigma xi</math></b>	<b>P (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Ket.</b>
	1.	Isi pembahasan evaluasi belajar sesuai dengan standar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

<b>Ketepatan dan Kesesuaian</b>		kompetensi tata surya					
	2.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indicator	3	5	80	Cukup Valid	Revisi Sebagian
	3.	Kejelasan uraian materi	3	5	60	Cukup Valid	Revisi Sebagian
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	6.	Kesesuaian latihan soal dengan standar kompetensi dan indicator	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	7.	Soal yang disajikan dalam evaluasi belajar ini sudah lengkap dan jelas	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	8.	Kunci jawaban sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak

		dengan soal					Revisi
	9.	Pembahasan jawaban sudah sesuai dengan soal	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	10.	Bentuk tulisan yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>			<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3

### Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

<b>Nama Subyek Uji Ahli</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Ahmad Abtokhi, M.Pd	a. Setiap indikator perlu dikembangkan tes dengan prosentase yang hampir sama. Pada setiap indicator diberikan keterangan tentang soal-soal mana saja yang dituangkan dalam evaluasi b. Diganti dengan SKL 2016 c. Miskonsepsi d. Bedanya dengan kumpulan soal yang di pasaran.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwa terdapat beberapa aspek yang harus direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan. Dalam perbaikan media evaluasi belajar interaktif ini memerlukan 1 kali revisian. Validasi pada ahli materi/isi ini dilakukan pada tanggal 28 April 2016 oleh Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd yang menjabat sebagai dosen fisika di fakultas Sains & Teknologi. Sebelum melakukan revisi terkait dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya, peneliti telah melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing yakni Ibu Yuliati Hotifah dan disarankan untuk divalidasikan kepada seorang yang lebih faham mengenai materi tata surya.

Melihat masih adanya 60% yang menyatakan cukup valid pada komponen kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator dan kesesuaian uraian materi, maka dua komponen tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli materi untuk kembali diuji validitasnya.

### 3) Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Materi/Isi

Revisi pengembangan media evaluasi belajar interaktif berdasarkan kritik dan saran dari validator pada tabel 4.3, dapat diketahui pada penjelasan tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4  
Revisi Media Evaluasi Belajar Interaktif  
Berdasarkan Validasi Ahli Materi/Isi

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi																		
1.	Setiap indikator perlu dikembangkan tes dengan prosentase yang hampir sama. Pada setiap indikator diberikan keterangan tentang soal-soal mana saja yang dituangkan dalam evaluasi	Belum Ada	<p>Tabel Pembagian Nomor Soal pada setiap Indikator</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Indikator</th> <th>Nomor Soal</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Menjelaskan akibat gerakan bumi/bulan terhadap matahari</td> <td>10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 1, 19, 20, 21</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Mengidentifikasi gambar terjadinya gerhana matahari/bulan</td> <td>24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Menentukan nama planet yang ditunjuk pada gambar sistem tata surya</td> <td>3, 7, 8, 9</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Menentukan nama planet berdasarkan ciri-cirinya</td> <td>1, 2, 3, 4, 5, 6, 44, 45</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Menjelaskan dasar perhitungan kalender Masehi atau Hijriah</td> <td>34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43</td> </tr> </tbody> </table>	No	Indikator	Nomor Soal	1	Menjelaskan akibat gerakan bumi/bulan terhadap matahari	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 1, 19, 20, 21	2	Mengidentifikasi gambar terjadinya gerhana matahari/bulan	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	3	Menentukan nama planet yang ditunjuk pada gambar sistem tata surya	3, 7, 8, 9	4	Menentukan nama planet berdasarkan ciri-cirinya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 44, 45	5	Menjelaskan dasar perhitungan kalender Masehi atau Hijriah	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43
No	Indikator	Nomor Soal																			
1	Menjelaskan akibat gerakan bumi/bulan terhadap matahari	10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 1, 19, 20, 21																			
2	Mengidentifikasi gambar terjadinya gerhana matahari/bulan	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33																			
3	Menentukan nama planet yang ditunjuk pada gambar sistem tata surya	3, 7, 8, 9																			
4	Menentukan nama planet berdasarkan ciri-cirinya	1, 2, 3, 4, 5, 6, 44, 45																			
5	Menjelaskan dasar perhitungan kalender Masehi atau Hijriah	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43																			
2.	Diganti dengan SKL 2016	Memahami Sistem Tata Surya bagi kehidupan	Memahami matahari sebagai pusat tata surya, kenampakan dan perubahan permukaan bumi, dan hubungan peristiwa alam dengan kegiatan manusia																		
3.	Miskonsepsi	Belum Ada	<p>Contoh beberapa miskonsepsi dalam Sistem Tata Surya</p> <p>1. Ketika melihat bintang di langit pada malam hari bintang itu seolah-olah berkedip-kedip sedangkan planet tidak berkedip, hal ini karena bintang memancarkan cahaya sendiri sedangkan planet tidak memancarkan cahaya melainkan memantulkan cahaya.</p> <p>Faktanya: Sebenarnya Planet dan bintang berkedip-kedip hal ini disebabkan karena adanya perubahan rapat udara dalam atmosfer bumi. Lapisan atmosfer yang bergejolak ini menyimpangkan atau membelokkan garis pandang kita. Planet merupakan obyek yang kelihatan lebih besar sebab letaknya lebih dekat. Itulah sebabnya mengapa kedipan planet tidak begitu terlihat dibandingkan bintang</p>																		

4.	Bedanya dengan kumpulan soal di pasarkan	Belum Ada	<p><b>Keunggulan Media Evaluasi Belajar Interaktif ini:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berbentuk web offline, jadi lebih mudah digunakan</li> <li>2. Standar Kompetensi Lulusan yang digunakan SKL terbaru, yaitu SKL 2016</li> <li>3. Siswa bisa mengetahui score yang dihasilkan setelah mengerjakan evaluasi</li> <li>4. Bersifat interaktif</li> <li>5. Lebih menarik daripada soal-soal yang secara manual</li> </ol>
----	--	-----------	---

Adapun hasil validasi ahli media materi/isi media evaluasi belajar interaktif setelah direvisi yang telah dilakukan dipaparkan pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5  
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

Kriteria	No	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
<b>Ketepatan dan Kesesuaian</b>	1.	Isi pembahasan evaluasi belajar sesuai dengan standar kompetensi tata surya	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	2.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	3.	Kejelasan uraian materi	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan	5	5	100	Valid	Tidak Revisi

6.	Kesesuaian latihan soal dengan standar kompetensi dan indikator	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
7.	Soal yang disajikan dalam evaluasi belajar ini sudah lengkap dan jelas	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
8.	Kunci jawaban sudah sesuai dengan soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
9.	Pembahasan jawaban sudah sesuai dengan soal	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
10.	Bentuk tulisan yang digunakan	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>47</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

P : Persentase kelayakan

$\sum x$  : Skor jawaban oleh validator Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd  
sebagai ahli materi

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi/isi keseluruhan mencapai 94%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi/isi tata surya dijadikan sebagai landasan untuk merevisi guna penyempurnaan media evaluasi belajar interaktif sebelum diujicobakan kepada siswa MI maupun pengguna produk pengembangan ini.

#### **b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Evaluasi Belajar Interaktif**

##### 1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6  
Hasil Validasi Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

<b>Kriteria</b>	<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><math>\Sigma xi</math></b>	<b>P (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Ket.</b>
<b>Kemudahan</b>	1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	2.	Tampilan awal media menarik	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi

<b>Kemenarikan</b>	3.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan	2	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	6.	Penggunaan variasi warna sesuai	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	8.	Konsistensi penggunaan spasi	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	9.	Ketepatan penempatan gambar	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi
	10.	Pengemasan	3	5	60	Cukup Valid	Perlu Revisi

		evaluasi belajar dalam media interaktif menarik					
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>50</b>	<b>60</b>	<b>Cukup Valid</b>	<b>Perlu Revisi</b>

## 2) Paparan Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli desain media evaluasi belajar interaktif selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7  
Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

<b>Nama Subyek Uji Ahli</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Abid Yusron, S.kom	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Perlu ditambahkan backsound</li> <li>b. Sebaiknya pada tulisan tombol juga diberikan fungsi tombol yang sama</li> <li>c. Perlu ditambahkan narasi untuk beberapa halaman (halaman depan, materi, evaluasi)</li> </ul>

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat lebih berkualitas. Dalam

perbaikan media evaluasi belajar interaktif ini memerlukan 1 kali revisian. Validasi pada ahli desain ini dilakukan pada tanggal 2 Mei 2016 sampai tanggal 5 Mei 2016 oleh Bapak Abid Yusron.

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli desain media evaluasi belajar interaktif ini dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini guna untuk penyempurnaan dari media evaluasi belajar interaktif.

Adapun hasil validasi ahli media materi/isi media evaluasi belajar interaktif setelah direvisi yang telah dilakukan dipaparkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8  
Hasil Validasi Ahli Desain Media Evaluasi Belajar Interaktif

<b>Kriteria</b>	<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b><math>\Sigma x</math></b>	<b><math>\Sigma xi</math></b>	<b>P (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Ket.</b>
<b>Kemudahan</b>	1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	2.	Tampilan awal media menarik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	3.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

<b>Kemenarikan</b>	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	6.	Penggunaan variasi warna sesuai	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	8.	Konsistensi penggunaan spasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	9.	Ketepatan penempatan gambar	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
	10.	Pengemasan evaluasi belajar dalam media	5	5	100	Valid	Tidak Revisi

		interaktif menarik					
<b>Jumlah</b>			<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

Keterangan:

P : Persentase kevalidan

$\sum x$  : Skor jawaban oleh validator Bapak Abid Yusron, S.kom  
sebagai ahli desain

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

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

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi/isi tata surya dijadikan sebagai landasan untuk merevisi guna penyempurnaan media evaluasi belajar interaktif sebelum diujicobakan kepada siswa MI maupun pengguna produk pengembangan ini.

### c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPA

#### 1) Paparan Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli pembelajaran guru bidang studi IPA kelas VI di MI Miftahul Huda Bacem Blitar. Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9  
Hasil Validasi Guru Bidang Studi IPA terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

Kriteria	No	Pernyataan	$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
<b>Kemudahan</b>	1.	Media evaluasi ini dapat memberikan bantuan belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	2.	Media belajar ini dapat memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari soal-soal UN	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	3.	Teks atau tulisan pada keseluruhan media evaluasi ini dapat dibaca dengan baik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	4.	Petunjuk penggunaan ditampilkan secara jelas	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	5.	Isi rangkuman materi yang disajikan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
	6.	Ilustrasi gambar yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	7.	Soal Memungkinkan siswa mengevaluasi hasil belajarnya sendiri	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Kemenarikan</b>	8.	Media evaluasi ini dapat digunakan sebagai alternatif latihan soal	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	9.	Pengemasan evaluasi belajar dalam media interaktif menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	10	Media ini bersifat interaktif	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>			<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

Keterangan:

P : Persentase tingkat kelayakan

$\sum x$  : Skor jawaban oleh validator Bapak Syaiful Anam sebagai Guru Pembelajaran IPA

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 96%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

## 2) Paparan Data Kualitatif

Tabel 4.10  
Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPA terhadap  
Media Evaluasi Belajar Interaktif

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Syaiful Anam, S.Pd	Media Evaluasi Belajar Sudah Bagus

## 2. Keberterimaan Media Evaluasi Belajar Interaktif

Sebelum mengukur kemenarikan dari produk, terlebih dahulu mengukur tingkat validitas dan reliabilitas butir soal. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS uji validitas kemudian dibandingkan dengan  $R_{\text{tabel}}$  jumlah sample yang di teliti 30, dan taraf signifikansi 5%, jika df nya  $N-2$  maka  $N = 30-2 = 28$  dengan taraf signifikansi 5% = 0,374. Maka selanjutnya butir soal-soal tersebut dapat disimpulkan menggunakan tabel mentah (terlampir) sebagai berikut:

Tabel 4.11  
 Hasil Tingkat Validitas Butir Soal

No	Soal	$R_{hitung}$	$R_{tabel}$	Kesimpulan
1.	Soal 1	0,652	0,374	Valid
2.	Soal 2	0,72	0,374	Valid
3.	Soal 3	0,413	0,374	Valid
4.	Soal 4	0,513	0,374	Valid
5.	Soal 5	0,752	0,374	Valid
6.	Soal 6	0,514	0,374	Valid
7.	Soal 7	0,625	0,374	Valid
8.	Soal 8	0,514	0,374	Valid
9.	Soal 9	0,513	0,374	Valid
10.	Soal 10	0,513	0,374	Valid
11.	Soal 11	0,652	0,374	Valid
12.	Soal 12	0,702	0,374	Valid
13.	Soal 13	0,413	0,374	Valid
14.	Soal 14	0,514	0,374	Valid
15.	Soal 15	0,752	0,374	Valid
16.	Soal 16	0,514	0,374	Valid
17.	Soal 17	--	0,374	Valid
18.	Soal 18	0,513	0,374	Valid
19.	Soal 19	0,514	0,374	Valid
20.	Soal 20	0,514	0,374	Valid
21.	Soal 21	0,652	0,374	Valid
22.	Soal 22	0,702	0,374	Valid
23.	Soal 23	0,413	0,374	Valid
24.	Soal 24	-0,088	0,374	Tidak Valid
25.	Soal 25	0,752	0,374	Valid
26.	Soal 26	0,514	0,374	Valid
27.	Soal 27	--	0,374	Valid
28.	Soal 28	-0,575	0,374	Tidak Valid
29.	Soal 29	0,513	0,374	Valid
30.	Soal 30	0,513	0,374	Valid
31.	Soal 31	0,702	0,374	Valid
32.	Soal 32	0,413	0,374	Valid
33.	Soal 33	0,652	0,374	Valid
34.	Soal 34	-0,088	0,374	Tidak Valid
35.	Soal 35	0,752	0,374	Valid
36.	Soal 36	0,514	0,374	Valid
37.	Soal 37	--	0,374	Valid

38.	Soal 38	-0,120	0,374	Tidak Valid
39.	Soal 39	--	0,374	Valid
40.	Soal 40	0,513	0,374	Valid
41.	Soal 41	0,652	0,374	Valid
42.	Soal 42	0,752	0,374	Valid
43.	Soal 43	-0,120	0,374	Tidak Valid
44.	Soal 44	-0,120	0,374	Tidak Valid
45.	Soal 45	0,752	0,374	Valid

Sedangkan validitas butir soal yang sudah dipaparkan di atas, maka reliabilitas dari butir soal sebanyak 45 soal adalah:

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Tabel 4.13

#### Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of items
0,743	45

Dari tabel reliabilitas di atas, maka reliabel dari instrumen soal adalah 0,743 dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan jumlah soal 45 soal.

## Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	52.20	276.234	.636	.734
Soal2	52.00	278.552	.687	.736
Soal3	52.17	280.489	.378	.738
Soal4	52.00	280.621	.506	.738
Soal5	52.13	275.361	.740	.733
Soal6	52.30	277.941	.500	.736
Soal7	52.20	276.234	.636	.734
Soal8	52.30	277.941	.500	.736
Soal9	52.00	280.621	.506	.738
Soal10	52.00	280.621	.506	.738
Soal11	52.20	276.234	.636	.734
Soal12	52.00	278.552	.687	.736
Soal13	52.17	280.489	.378	.738
Soal14	52.30	277.941	.500	.736
Soal15	52.13	275.361	.740	.733
Soal16	52.30	277.941	.500	.736
Soal17	52.87	286.602	.000	.744
Soal18	52.00	280.621	.506	.738
Soal19	52.30	277.941	.500	.736
Soal20	52.00	280.621	.506	.738
Soal21	52.20	276.234	.636	.734
Soal22	52.00	278.552	.687	.736
Soal23	52.17	280.489	.378	.738
Soal24	52.53	288.257	-.116	.746
Soal25	52.13	275.361	.740	.733
Soal26	52.30	277.941	.500	.736
Soal27	52.87	286.602	.000	.744
Soal28	52.80	291.545	-.578	.749
Soal29	52.00	280.621	.506	.738
Soal30	52.00	280.621	.506	.738

Soal31	52.00	278.552	.687	.736
Soal32	52.17	280.489	.378	.738
Soal34	52.53	288.257	-.116	.746
Soal35	52.13	275.361	.740	.733
Soal36	52.30	277.941	.500	.736
Soal37	52.87	286.602	.000	.744
Soal38	52.83	287.385	-.132	.745
Soal39	52.87	286.602	.000	.744
Soal40	52.00	280.621	.506	.738
Soal41	52.20	276.234	.636	.734
Soal42	52.00	278.552	.687	.736
Soal43	52.83	287.385	-.132	.745
Soal44	52.83	287.385	-.132	.745
Soal45	52.13	275.361	.740	.733
Total	26.53	72.602	.996	.921

### Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
52.87	286.602	16.929	42

Pengujian instrument atau butir soal dalam penelitian baik dari segi validitas maupun reliabilitas terhadap 30 responden diperoleh bahwa butir soal yang digunakan terdapat 6 soal yang tidak valid, dan 39 soal lainnya dinyatakan valid dimana nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , nilai  $r_{tabel}$  0,374, dan reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) lebih besar dari 0,60.

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat keberterimaan yang meliputi kemudahan, kemenarikan dari media evaluasi belajar interaktif. Angket diberikan kepada siswa dengan

sampel random yang telah melakukan percobaan pada pengembangan media evaluasi belajar interaktif. Paparan data kuantitatif dari hasil uji coba lapangan dipaparkan dalam tabel 4.14 berikut:

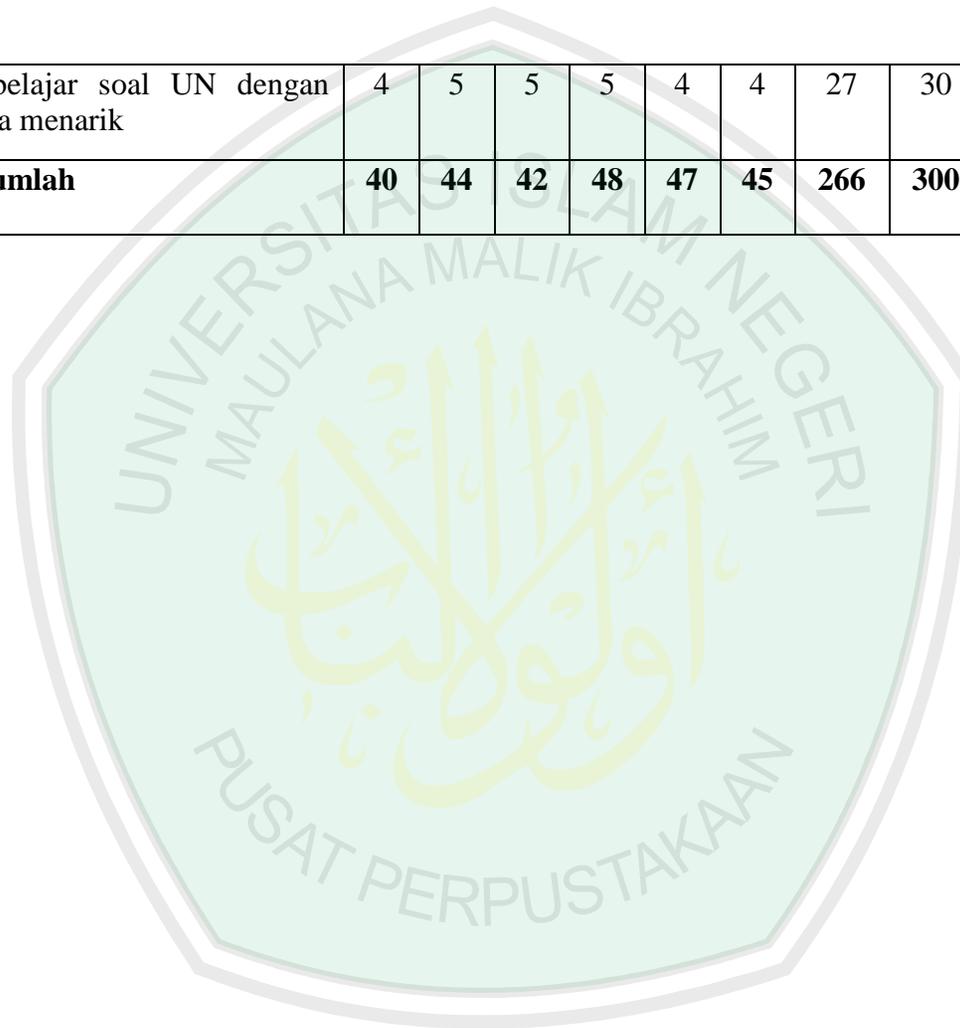


Tabel 4.14

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terhadap Media Evaluasi Belajar Interaktif

No.	Pernyataan	Responden						$\Sigma x$	$\Sigma xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6					
1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah	5	4	5	5	5	3	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN	3	4	3	4	5	4	23	30	76.6	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti	4	4	4	5	5	5	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca	4	5	3	5	5	5	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas	5	4	4	4	5	5	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami	5	5	4	5	5	5	29	30	96.6	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada media ini	4	5	5	5	4	5	28	30	93.3	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu	3	4	4	5	4	4	24	30	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya	3	4	5	5	5	5	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi

10.	Saya senang belajar soal UN dengan media ini karena menarik	4	5	5	5	4	4	27	30	90	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>40</b>	<b>44</b>	<b>42</b>	<b>48</b>	<b>47</b>	<b>45</b>	<b>266</b>	<b>300</b>	<b>88.6</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>



Keterangan:

- Responden 1: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama Dewa Ahmaddani
- 2: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama Putri Jauharotul Mahfudloh
- 3: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama Yoga Tingki Kornawan
- 4: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama M. Ihsan Udin
- 5: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama Ana Nadirotul Khusniah
- 6: Siswa Kelas VI MI Miftahul Huda bernama Khalim Matus Sakdiyah

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

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$  : Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$  : Jumlah jawaban tertinggi

100 : Bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan di atas maka data hasil ppenilaian uji coba lapangan terhadap produk pengembangan berupa media evaluasi belajar interaktif keseluruhan mencapai 88,6%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran, dan komentar uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media evaluasi belajar interaktif yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

- a. Media sangat menarik terdapat gambar dan berwarna
- b. Ringkasan materi mudah dipahami

Berikut hasil wawancara terbuka pengembang dengan beberapa subyek validator uji coba lapangan.

“Medianya bagus bu, kita bisa melihat skor yang kita dapatkan setelah mengerjakan soalnya. Ada gambar dan warnanya juga, sehingga saya tidak bosan bu”<sup>31</sup>

“Banyak ya bu soalnya untuk materi tata surya saja, lebih enak untuk belajar menghadai ujian besok bu”<sup>32</sup>

“Ringkasan materinya mudah untuk di pelajari bu, saya tidak usah repot-repot buka buku paket”<sup>33</sup>

‘Ibu besok kesini lagi ya, kita belajar mengerjakan soal-soalnya lagi’<sup>34</sup>

---

<sup>31</sup> Wawancara bersama M. Ihsan Udin, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar, 10 Mei 2016 di ruang kelas VI

<sup>32</sup> Wawancara bersama Ana Nadirotul Khusniah, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar, 10 Mei 2016 di ruang kelas VI

<sup>33</sup> Wawancara bersama Dewa Ahmaddani, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar, 10 Mei 2016 di ruang kelas VI

<sup>34</sup> Wawancara bersama Khalim Matus Sakdiyah, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar, 10 Mei 2016 di ruang kelas VI

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Bab V ini akan membahas tentang a) analisis hasil pengembangan produk media evaluasi belajar interaktif, b) analisis tingkat keberterimaan pengembangan produk, meliputi (1) analisis validasi para ahli, dan (2) analisis tingkat keberterimaan media evaluasi belajar interaktif.

#### **A. Analisis Pengembangan Produk Media Evaluasi Belajar Interaktif**

Pengembangan produk berupa media evaluasi belajar interaktif dan manual book dari media ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media evaluasi belajar yang didukung dengan berbasis IT. Dengan demikian hasil pengembangan produk ini dimaksudkan dapat memenuhi tersedianya media evaluasi belajar interaktif yang dapat meningkatkan kemenarikan evaluasi pembelajaran sains di madrasah dalam mencapai hasil ujian akhir dengan nilai terbaik sesuai dengan yang ditetapkan oleh BSNP dan telah diuji validitasnya oleh para ahli.

Prosedur pengembangan produk ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi:

- 1) Tahap Penelitian dan pengumpulan informasi awal dengan mengidentifikasi pokok bahasan pada pokok bahasan tata surya.
- 2) Tahap perencanaan membuat *Flowchart* dan *Storyboard* dari media evaluasi belajar interaktif

- 3) Tahap pengembangan format produk awal dengan melakukan penyusunan media interaktif yang dikembangkan dalam bentuk *autoplay*
- 4) Tahap uji coba awal dengan mengkaji produk kepada para ahli meliputi ahli isi/materi, ahli desain, dan ahli bidang studi untuk memperoleh kesesuaian produk baik dari segi isi/materi, maupun desain.
- 5) Tahap revisi dengan mengkaji data hasil evaluasi dari para ahli dan produk pengembangan ini kemudian dilakukan penyempurnaan secara bertahap.
- 6) Tahap uji coba lapangan dengan melakukan uji coba lapangan untuk siswa kelas VI di MI Miftahul Huda Bacem Blitar sebanyak enam siswa.
- 7) Tahap revisi produk dengan mengkaji hasil evaluasi yang telah dilakukan bila diperlukan adanya perbaikan kembali dari produk yang dikembangkan.

Produk pengembangan media evaluasi belajar interaktif ini dilakukan penilaian dengan ahli isi/materi, ahli desain media, guru bidang studi ilmu pengetahuan alam dan siswa kelas VI di MI Miftahul Huda Bacem Blitar sebagai pengguna produk pengembangan media ini. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur keberterimaan meliputi kemenarikan, kelayakan dari produk ini. Hasil dari tanggapan para ahli menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan.

Hasil pengembangan produk ini berupa CD interaktif media evaluasi belajar pokok bahasan tata surya dan dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan (*manual book*) sebagai penunjang dalam proses penggunaan. Media evaluasi belajar interaktif ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam belajar kumpulan soal-soal dengan mudah dan menarik. Media ini juga dapat memberikan motivasi siswa dalam proses pembekalan menghadapi ujian akhir khususnya ilmu pengetahuan alam.

Berkaitan dengan masalah yang ada pada madrasah yaitu belum tersedianya media evaluasi belajar interaktif pada ilmu pengetahuan alam pokok bahasan tata surya, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan belajar evaluasi alternatif, di samping evaluasi belajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

## **B. Analisis Validasi dan Tingkat Keberterimaan Pengembangan Produk**

### **1. Analisis Hasil Validasi Ahli**

Pengembangan media evaluasi belajar interaktif ini telah melalui proses analisis dari tiga ahli yaitu ahli isi atau materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Validasi pengembangan dilakukan untuk menilai produk yang telah dikembangkan, kemudian dianalisis dengan data kuantitatif berupa jumlah skor angket dan data kualitatif berupa saran, masukan dan tanggapan dari para ahli. Hasil validasi dari ahli isi atau materi mencapai kriteria kelayakan sangat valid dengan jumlah presentase 94%. Validasi dari ahli desain media mencapai kriteria sangat valid dengan jumlah persentase kelayakan mencapai 88%. Hasil validasi ahli pembelajaran mencapai kriteria

sangat valid dengan jumlah persentase kelayakan 96%. Sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan sesuai dengan validasi para ahli dikarenakan media evaluasi belajar interaktif ini memiliki pembahasan materi yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan desain yang sesuai dengan karakter peserta didik tingkat madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar.

## **2. Analisis Tingkat Keberterimaan Media Evaluasi Belajar Interaktif**

Kegiatan awal ada uji coba produk ini adalah pengenalan antara pengembang dengan siswa, kemudian pengembang menanyakan bagaimana persiapan untuk ujian akhir serta kegiatan apa saja yang sudah dilakukan untuk menghadapi ujian tersebut. Kegiatan inti pada percobaan media ini yaitu pengembang memilih siswa yang akan melakukan uji coba dengan cara menyebutkan angka secara acak sehingga karakter pada siswa yang dipilih akan berbeda-beda. Kemudian siswa yang sudah dipilih dipersilahkan untuk mengakses media yang sudah dikembangkan.

Berdasarkan pengamatan, siswa sangat antusias dan semangat dalam mengerjakan soal-soal yang ada dalam media tersebut hingga terdapat beberapa siswa yang merelakan jam istirahatnya digunakan untuk mencoba media yang telah dikembangkan. Hal ini ditunjukkan dengan respon siswa dalam mengisi angket untuk menilai tingkat keberterimaan yang meliputi kemudahan, dan kemenarikan produk ini mencapai kriteria sangat valid dengan jumlah presentase 88,6% dari kriteria kelayakan yang ditetapkan.

Implementasi media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya ini berdasarkan standar kompetensi lulusan tahun 2016 pada pokok bahasan tata surya di kelas VI MI Miftahul Huda Bacem Blitar membutuhkan kesabaran, karena media ini merupakan media yang baru untuk siswa di MI tersebut sehingga di awal siswa membutuhkan bimbingan dalam penggunaannya dan selanjutnya siswa bisa melakukannya sendiri tanpa bimbingan. Meskipun demikian, proses penggunaan media ini cukup lancar dan siswa sangat antusias dan sangat tertarik selama menggunakan media evaluasi belajar interaktif tersebut. Siswa bertanya bagian yang masih belum dimengerti dan minta arahan dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil wawancara terbuka yang sudah dilakukan dengan siswa kelas VI sebagai subyek uji pengguna lapangan mengatakan bahwa produk yang sudah dikembangkan sangat menarik, rangkuman materi yang mudah dipahami, dan soalnya banyak tentang tata surya. Selain itu, salah seorang siswa menginginkan untuk belajar bersama lagi dalam mengerjakan soal menggunakan media evaluasi belajar interaktif ini.

Media evaluasi belajar ini dikatakan menarik karena minat peserta didik tergugah dalam mengenakan media evaluasi belajar maka media evaluasi belajar ini mampu merangsang perhatian siswa. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa respon siswa seperti di atas merupakan keterkaitan siswa dalam menggunakan media evaluasi belajar karena siswa ingin mengulangi kegiatan belajar tersebut.

## BAB VI

### PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan dua pokok bahasan, yakni 1) kesimpulan hasil pengembangan, dan 2) saran.

#### A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya kelas VI di MI Miftahul Huda Bacem Blitar dapat dipaparkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pengembangan media ini telah menghasilkan produk berupa media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan (*manual book*) sebagai penunjang dalam penggunaan media tersebut. Produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik. Hasil pengembangan ini dapat mengisi ketersediaan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya untuk dijadikan acuan atau rujukan bagi guru dan siswa dalam pembekalan persiapan ujian akhir pada setiap jenjang pendidikan di MI Miftahul Huda Bacem Blitar.
2. Hasil penilaian dari pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya ini memiliki tingkat kelayakan dan keberterimaan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian oleh para ahli yaitu ahli isi atau materi, ahli desain media, guru bidang studi ilmu pengetahuan alam,

dan kelompok kecil yaitu siswa uji coba lapangan dengan enam siswa kelas VI MI Miftahul Huda Bacem Blitar sebagai pengguna media evaluasi belajar interaktif. Paparan datanya sebagai berikut:

- a. Tanggapan penilaian ahli isi atau materi terhadap pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya adalah baik dengan persentase kelayakan mencapai 94%.
- b. Tanggapan penilaian ahli desain terhadap pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya adalah baik dengan persentase kelayakan mencapai 88%.
- c. Tanggapan penilaian guru bidang studi ilmu pengetahuan alam di MI Miftahul Huda Bacem Blitar terhadap pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya adalah sangat baik dengan persentase kelayakan mencapai 96%.
- d. Tanggapan penilaian dari pengguna media interaktif yaitu siswa kelas VI di MI Miftahul Huda terhadap pengembangan media evaluasi belajar interaktif pokok bahasan tata surya adalah baik dengan persentase kemudahan, dan kemenarikan mencapai 88,6%.
- e. Kegiatan belajar untuk pembekalan ujian akhir dengan menggunakan media interaktif ini ada yang membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal evaluasi yang diambil dari soal-soal yang pernah diuji cobakan seperti soal UN, *try out*, US, dan UAS. Kemampuan siswa

untuk menyelesaikan soal-soal yang disediakan dapat diukur dengan jelas dikarenakan terdapat skor hasil kerjanya.

3. Produk pengembangan media evaluasi belajar interaktif ini memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:
  - a. Produk yang dihasilkan berupa CD interaktif media evaluasi belajar IPA tentang bank soal dan ditunjang dengan manual booknya
  - b. Manual Book berisi tentang cara penggunaan CD interaktif
  - c. Bank soal yang dikemas di dalam quiz creator dan di CD kan adalah kumpulan dari soal-soal Ujian Nasional, *Try Out*, Ujian Akhir Sekolah, dan Ujian Sekolah dari tahun 2010-2015.
  - d. Materi atau soal yang dikembangkan dalam media evaluasi belajar interaktif IPA adalah tentang tata surya
  - e. CD media evaluasi belajar interaktif berisi beberapa komponen menu, antara lain:
    - 1) Halaman awal, berisi tentang sampul awal atau cover dan sebuah icon “Klik Disini’ untuk bisa masuk ke halaman selanjutnya
    - 2) Halaman kedua (Home), berisi tentang beberapa menu yang apabila di “klik” akan menuju menu yang dituju. Menu-menu itu antara lain:
      - a) Standar Kompetensi Lulusan IPA SD/MI tentang Sistem Tata Surya
      - b) Petunjuk Penggunaan
      - c) Rangkuman Materi dan Miskonsepsi

- d) Bank Soal dan Pembahasan
- e) Profil pengembang
- f) Keluar

## **B. Saran**

Media evaluasi belajar yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang hasil evaluasi belajar yang dilakukan pada setiap akhir jenjang pendidikan tingkat SD/MI pada bidang studi IPA. Produk pengembangan ini hanya sebatas pada pokok bahasan tata surya, oleh karena itu perlu adanya pengembangan lanjutan dengan pokok bahasan yang lain yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan basis multimedia lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemahnya*. 2006. Kudus: Menara Kudus
- Arikunto, Suharsimi.2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Bumi Aksara
- Badi'ah, Nur 'Ainul. 2014. "*Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Web Offline (Pada Pokok Bahasan MakhluK Hidup Dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen Malang*". UIN:Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Hajar,Reny. *Penggunaan Media Visual Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa ppada Bidang Studi Akhidah Aklak Kelas VIII-D MTs. Alma'arif 01 Singosari*",(Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam.UIN.2012)
- <http://x-target.net/berita/17>
- <http://elib.unikom.ac.id/>
- <http://jejecmsbhnajar.wordpress.com/2013/0423karakteritik-dan-perkembangan-belajar-siswadi-sekolah-dasar/>
- Iswangga, Deka. Ardadea. Yhan Yhan. 2013. "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Tata Surya Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI MIN Rejoso*" UIN: Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Jasin,Maskoeri.2008.*Ilmu Alamiah Dasar*.Jakarta: Rajawali Pers
- Khusna, Alinatul. 2014. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Tata Surya Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VI Madrasah*

- Ibtidaiyah IMAMI Kepanjen Malang*". UIN: Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- Nurkencana, Wayan & P.P.N. Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- PP RI No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Indonesia
- Purwanto. 2007. *Ensiklopedia Fisika*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Rositawaty, S dan Aris Muharam. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6 untuk SD/MI Kelas VI*. 2008. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional,
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Subali, dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartanti, Dwi dkk. 2008 *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD kelas VI*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2008
- Wawancara bersama M. Ihsan Udin, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar
- Wawancara bersama Ana Nadirotul Khusniah, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar
- Wawancara bersama Dewa Ahmadani, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar
- Wawancara bersama Khalim Matus Sakdiyah, siswa kelas VI MI Mitahul Huda Bacem Blitar



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/149/2016  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

02 Mei 2016

Kepada  
 Yth. Kepala MI Miftahul Huda Bacem  
 di  
 Blitar

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Pipin Ariani  
 NIM : 12140130  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar**

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Wakil Dekan  
 Wakil Dekan Bid. Akademik,

Sulalah, M.Ag  
 NIP. 19651112 199403 2 002

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



**LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU**  
**BADAN HUKUM PERKUMPULAN**  
**NAHDLATUL ULAMA'**  
 (SK KEMENKUM HAM AHU-119.AH.01.08 TAHUN 2013)  
**MI MIFTAHUL HUDA BACEM**  
**SUTOJAYAN KAB. BLITAR**  
**NSM/NPSN : 111235050171 / 60711470**  
 Alamat Jl Terate No.02 Bacem Sutojayan



## SURAT KETERANGAN

Nomor: 044/108/LPM.MI/V/2016

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Ahmad Machrus, S.PdI**  
 Jabatan : **Kepala Sekolah**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Pipin Ariani  
 NIM : 12140130  
 Fakultas/Jurusan : FITK/PGMI  
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna menyusun skripsi mulai tanggal 10 Mei - 14 Mei 2016 di MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar dengan judul **Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 21 Mei 2016



*Ahmad Machrus*  
 Ahmad Machrus, S.PdI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398  
 Website: [www.fitk.uin-malang.ac.id](http://www.fitk.uin-malang.ac.id) Faksimile (0341) 552398

### BUKTI KONSULTASI

Nama : Pipin Ariani  
 NIM : 12140130  
 Jurusan/Fakultas : PGMI  
 Pembimbing : Yuliati Hotifah S.Psi, M.Pd  
 Judul Skripsi : *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Bacem Blitar*

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1	8 April 2016	Isi Media, dan Bab I	
2	13 April 2016	Bab I, II, dan angket (ahli isi/materi, ahli desain, dan pengguna)	
3	15 April 2016	Bab III, dan bentuk media	
4	29 April 2016	Bab I, II, III, dan bentuk media	
5	3 Mei 2016	Revisi storyboard, dan menyusun peta konsep rangkuman materi	
6	30 Mei 2016	Bab I, II, III, IV, V, VI	
7	8 Juni 2016	Bab I, II, III, IV, V, VI, dan lampiran-lampiran (abstrak)	
8	10 Juni 2016	ACC Keseluruhan	

Mengetahui,  
 Ketua Jurusan PGMI

Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 197308232000031002

### IDENTITAS VALIDATOR AHLII

NO	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1	Ahmad Abthoki, M.Pd	Dosen Fisika fakultas Sains dan Teknologi UIN Maliki Malang.	Ahli isi/materi matematika
2	Abid Yusron S.Kom	Kepala Laboratorium Multimedia UIN Maliki Malang.	Ahli desain dan media pembelajaran
3	Syaiful Anam, S. Pd	Guru bidang studi IPA di MI Miftahul Huda Bacem Blitar	Ahli guru bidang studi IPA

**FORMAT PENILAIAN AHLI ISI DAN MATERI TERHADAP PEGEMBANGAN  
MEDIA EVALUASI BELAJAR INTERAKTIF POKOK BAHASAN TATA SURYA**

---

**A. Pengantar**

Media evaluasi belajar interaktif ini dikembangkan untuk siswa MI/SD yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dalam menghadapi ujian akhir sekolah//madrasah, maupun menghadapi ujian nasional pada bidang IPA standar kompetensi Sistem Tata Surya. Berkaitan dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif tersebut, penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan materi pada produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari isi akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

**B. Identifikasi Responden**

Nama ..... A. Abtokhi M.Pd  
 NIP ..... 197610032003121009  
 Jabatan ..... Dosen Fisika / PEMI  
 Instansi ..... UIN MALANG  
 Alamat Instansi ..... MALANG  
 Pendidikan .....

**C. Petunjuk Pengisian Angket**

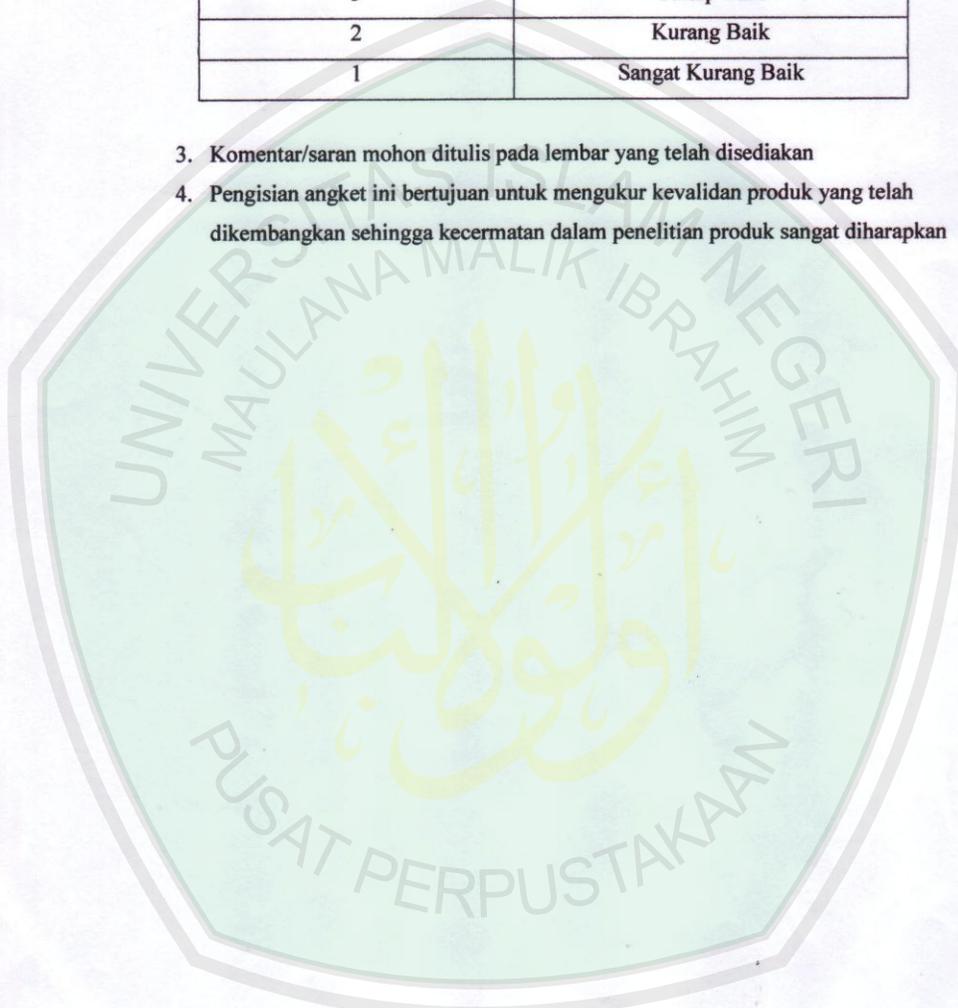
Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi dan materi media evaluasi belajar
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat baik

4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Komentor/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan



## Lembar Validasi untuk Ahli Isi dan Materi

Kriteria	No	Kriteria	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Ketepatan dan Kesesuaian	1.	Isi pembahasan evaluasi belajar sesuai dengan standar kompetensi tata surya				✓	
	2.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator			✓		
	3.	Kejelasan uraian materi			✓		
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI				✓	
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan				✓	
	6.	Kesesuaian latihan soal dengan standar kompetensi dan indikator				✓	
	7.	Soal yang disajikan dalam evaluasi belajar ini sudah lengkap dan jelas				✓	
	8.	Kunci jawaban sudah sesuai dengan soal				✓	
	9.	Pembahasan jawaban sudah sesuai dengan soal				✓	
	10.	Bentuk tulisan yang digunakan				✓	

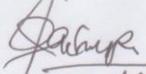
Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa isi atau materi dalam evaluasi belajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
1.	Setiap indikator perlu dikembangkan tes dengan prosentasi yg hampir sama. Pada setiap indikator diberikan preferangan tentang soal-soal masa saja yg dituangkan dalam evaluasi.	
2.	SK 2016	
3.	mis konsep	
4.	Beranya & kumpulan mal di pasaran!	

Malang, 28 April 2016

  
(A. Asyuli)

NIP: 197610032003121004

**FORMAT PENILAIAN AHLI ISI DAN MATERI TERHADAP PEGEMBANGAN  
MEDIA EVALUASI BELAJAR INTERAKTIF POKOK BAHASAN TATA SURYA**

---

**A. Pengantar**

Media evaluasi belajar interaktif ini dikembangkan untuk siswa MI/SD yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dalam menghadapi ujian akhir sekolah//madrasah, maupun menghadapi ujian nasional pada bidang IPA standar kompetensi Sistem Tata Surya. Berkaitan dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif tersebut, penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan materi pada produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari isi akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

**B. Identifikasi Responden**

Nama : A. Abtokhi M.Pd .....  
 NIP : 197610032003121009 .....  
 Jabatan : Dosen Fisika / PEMI .....  
 Instansi : UIN MALANG .....  
 Alamat Instansi : MALANG .....  
 Pendidikan : .....  
 .....

**C. Petunjuk Pengisian Angket**

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi dan materi media evaluasi belajar
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat baik

4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Komentarisaran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan



## Lembar Validasi untuk Ahli Isi dan Materi

Kriteria	No	Kriteria	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Ketepatan dan Kesesuaian	1.	Isi pembahasan evaluasi belajar sesuai dengan standar kompetensi tata surya				✓	
	2.	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator				✓	
	3.	Kejelasan uraian materi				✓	
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI				✓	
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan				✓	
	6.	Kesesuaian latihan soal dengan standar kompetensi dan indikator				✓	
	7.	Soal yang disajikan dalam evaluasi belajar ini sudah lengkap dan jelas				✓	
	8.	Kunci jawaban sudah sesuai dengan soal				✓	
	9.	Pembahasan jawaban sudah sesuai dengan soal				✓	
	10.	Bentuk tulisan yang digunakan				✓	

**FORMAT PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA EVALUASI BELAJAR POKOK  
BAHASAN TATA SURYA**

**A. Pengantar**

Media evaluasi belajar interaktif ini dikembangkan untuk siswa MI/SD yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dalam menghadapi ujian akhir sekolah//madrasah, maupun menghadapi ujian nasional pada bidang IPA standar kompetensi Sistem Tata Surya. Berkaitan dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif tersebut, penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan materi pada produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari isi akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

**B. Identitas Responden**

Nama : Abid Yusran, S. Kom  
 NIP : 19840409201104013  
 Jabatan : Kepala laboratorium multimedia  
 Instansi : FITK  
 Alamat Instansi : Jl. Gayayana 50, Malang  
 Pendidikan : SI Teknik Informatika

**C. Petunjuk Pengisian Angket**

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohnd Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi dan materi media evaluasi belajar
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat baik

4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Komentor/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan



## Lembar Validasi untuk Ahli Desain

Kriteria	No	Kriteria	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
<b>Kemudahan</b>	1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi			✓		
	2.	Tampilan awal media menarik			✓		
	3.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan			✓		
	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI			✓		
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan			✓		
	6.	Penggunaan variasi warna sesuai			✓		
<b>Kemenarikan</b>	7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran			✓		
	8.	Konsistensi penggunaan spasi			✓		
	9.	Ketepatan penempatan gambar				✓	
	10.	Pengemasan evaluasi belajar dalam media interaktif menarik			✓		

Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa isi atau materi dalam evaluasi belajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tidak ada background</li> <li>- penggunaan tombol menu kurang tepat</li> <li>- tidak ada narasi untuk halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- perlu ditambahkan background</li> <li>- Sebaiknya pada tulisan tombol juga diberikan fungsi tombol yg sama</li> <li>- perlu ditambahkan narasi untuk beberapa halaman (halaman depan, materi, evaluasi).</li> </ul>

Malang.....

(..N.B.I.D...YUSRIH...S.Kom..)

NIP: 193404092011011013

**FORMAT PENILAIAN AHLI DESAIN MEDIA EVALUASI BELAJAR POKOK  
BAHASAN TATA SURYA**

**A. Pengantar**

Media evaluasi belajar interaktif ini dikembangkan untuk siswa MI/SD yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dalam menghadapi ujian akhir sekolah//madrasah, maupun menghadapi ujian nasional pada bidang IPA standar kompetensi Sistem Tata Surya. Berkaitan dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif tersebut, penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan materi pada produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari isi akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

**B. Identitas Responden**

Nama : Abid Hasan S.Kom  
 NIP : 198404092011011013  
 Jabatan : Kepala Laboratorium multimedia  
 Instansi : PITK  
 Alamat Instansi : Jl. Gajayana 70 Malang  
 Pendidikan : S1 Teknik Informatika

**C. Petunjuk Pengisian Angket**

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohnd Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi dan materi media evaluasi belajar
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat baik

4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Komentor/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan



## Lembar Validasi untuk Ahli Desain

Kriteria	No	Kriteria	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
<b>Kemudahan</b>	1.	Kejelasan petunjuk penggunaan media evaluasi				✓	
	2.	Tampilan awal media menarik				✓	
	3.	Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan				✓	
<b>Kemenarikan</b>	4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan untuk anak SD/MI					✓
	5.	Kesesuaian gambar yang digunakan				✓	
	6.	Penggunaan variasi warna sesuai					✓
	7.	Kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf dalam media pembelajaran				✓	
	8.	Konsistensi penggunaan spasi				✓	
	9.	Ketepatan penempatan gambar					✓
	10.	Pengemasan evaluasi belajar dalam media interaktif menarik					✓

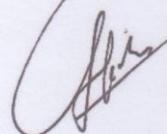
Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa isi atau materi dalam evaluasi belajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
	hampir semua saran pada validasi pertama sudah dilakukan. hanya 1 poin saja yg belum di revisi, perihal menu pada halaman home	berikan juga perintah pada tulisan menu pada halaman home

Malang, .....



(...ABID... YUSRON S. Kom.)

NIP: 198404092011011013

## FORMAT PENILAIAN UJI PENGGUNA

(Guru Mata Pelajaran IPA)

### A. Pengantar

Media evaluasi belajar interaktif ini dikembangkan untuk siswa MI/SD yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar dalam menghadapi ujian akhir sekolah//madrasah, maupun menghadapi ujian nasional pada bidang IPA standar kompetensi Sistem Tata Surya. Berkaitan dengan pengembangan media evaluasi belajar interaktif tersebut, penulis bermaksud mengadakan validasi terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk kesediaannya memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan materi pada produk yang telah dikembangkan melalui angket. Hasil dari isi akan digunakan untuk menyempurnakan produk pengembangan yang telah dihasilkan, agar dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa yang akan datang. Sebelumnya penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya atas kesediaan Bapak/Ibu untuk berpartisipasi dalam pengisian angket ini.

### B. Identitas Responden

Nama : SYAIFUL ANAM S. Pd  
 NIP :  
 Jabatan : GURU  
 Instansi : MI MITTAHUL ITUDA  
 Alamat Instansi : BACEM - SUTAJAYATI - BLITAR  
 Pendidikan : SI

### C. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi dan materi media evaluasi belajar
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Komentor/saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan
4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan

## Lembar Instrumen untuk Guru Bidang Studi IPA

Kriteria	No	Kriteria	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kemudahan	1.	Media evaluasi ini dapat memberikan bantuan belajar siswa					✓
	2.	Media belajar ini dapat memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari soal-soal UN					✓
	3.	Teks atau tulisan pada keseluruhan media evaluasi ini dapat dibaca dengan baik					✓
	4.	Petunjuk penggunaan ditampilkan secara jelas					✓
	5.	Isi rangkuman materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
	6.	Ilustrasi gambar yang digunakan				✓	
	7.	Soal Memungkinkan siswa mengevaluasi hasil belajarnya sendiri					✓
	8.	Media evaluasi ini dapat digunakan sebagai alternatif latihan soal					✓
Kemenarikan	9.	Pengemasan evaluasi belajar dalam media interaktif menarik					✓
	10.	Media ini bersifat interaktif					✓



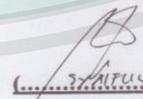
Berdasarkan penilaian di atas, maka saya menyatakan bahwa isi atau materi dalam evaluasi belajar ini:

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- c. Dapat digunakan dengan revisi besar
- d. Belum dapat digunakan

Lembar Komentar dan Saran

No	Komentar	Saran
	Media Evaluasi Belajar sudah bagus	

Blitar, 10-05-2016

  
.....  
NIP: .....

NIP:



**FORM UJI PENGGUNA (Siswa)**

**A. Identitas Siswa**

Nama Lengkap : DEWA AHMADDANI  
 Sekolah : MIMIFTAHUL HUDA  
 Kelas : 6 (ENAM)  
 No. Absen : 03

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

**Keterangan:**

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1



## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah ✓					
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN ✓					
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti ✓					
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca ✓					
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas ✓					
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami ✓					
	7.	Saya dapat mengetahui nilai ✓					

	hasil mengerjakan soal pada media ini					
<b>Kemenarikan</b>	8. Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu			✓		
	9. Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya			✓		
	10. Saya senang belajar soal UN dengan media ini karena menarik			✓		

②

## FORM UJI PENGGUNA (Siswa)

## A. Identitas Siswa

Nama Lengkap : Putri Jannahul Mahfudloh  
 Sekolah : MI MIPTAHUL HUDA  
 Kelas : VI  
 No. Absen : 012

## B. Petunjuk Pengisian Angket

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah		✓			
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN		✓			
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti		✓			
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca	✓				
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas			✓		
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami	✓				
	7.	Saya dapat mengetahui nilai	✓				

	hasil mengerjakan soal pada media ini						
<b>Kemenarikan</b>	8. Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu	✓					
	9. Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya	✓					
	10. Saya senang belajar soal UN dengan media ini karena menarik	✓					

## FORM UJI PENGGUNA (Siswa)

## A. Identitas Siswa

Nama Lengkap : yoga tingki korniqwa  
 Sekolah : MI Miftahul budq Balem  
 Kelas : V I  
 No. Absen : 16

## B. Petunjuk Pengisian Angket

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah ✓					
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN ✓					
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti ✓					
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca ✓					
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas ✓					
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami ✓					
	7.	Saya dapat mengetahui nilai ✓					

		hasil mengerjakan soal pada media ini						
<b>Kemnarikan</b>	8.	Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu	✓					
	9.	Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya	✓					
	10.	Saya senang belajar soal UN dengan media ini karena menarik	✓					

## FORM UJI PENGGUNA (Siswa)

## A. Identitas Siswa

Nama Lengkap : M. Ihsanudin  
 Sekolah : MI Miftahul Huda  
 Kelas : VI (enam)  
 No. Absen : 8 (delapan)

## B. Petunjuk Pengisian Angket

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah	✓				
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN		✓			
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti	✓				
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca	✓				
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas			✓		
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami	✓				
	7.	Saya dapat mengetahui nilai	✓				

**FORM UJI PENGGUNA (Siswa)**

**A. Identitas Siswa**

Nama Lengkap : Khalim matus sakdiyah  
 Sekolah : MI miftahul Huda  
 Kelas : VI Ceram  
 No. Absen : 05

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

*Keterangan:*

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## FORM UJI PENGGUNA (Siswa)

## A. Identitas Siswa

Nama Lengkap : Ana nadiroatul Khusriah  
 Sekolah : Mi miftahul huda  
 Kelas : VI (enam)  
 No. Absen : 002

## B. Petunjuk Pengisian Angket

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah	✓				
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN			✓		
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti		✓			
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca			✓		
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas		✓			
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami		✓			
	7.	Saya dapat mengetahui nilai	✓				

		hasil mengerjakan soal pada media ini					
<b>Kemenarikan</b>	8.	Media ini dapat digunakan untuk belajar secara individu	✓				
	9.	Soal yang ditampilkan sudah menarik karena ada gambarnya	✓				
	10.	Saya senang belajar soal UN dengan media ini karena menarik	✓				

**FORM UJI PENGGUNA (Siswa)**

**A. Identitas Siswa**

Nama Lengkap : Khalim matus sakdiyah  
 Sekolah : MI miftahul Huda  
 Kelas : VI Ceram  
 No. Absen : 05

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

**FORM UJI PENGGUNA (Siswa)**

**A. Identitas Siswa**

Nama Lengkap : Khalim matus sakdiyah  
 Sekolah : MI miftahul Huda  
 Kelas : VI Ceram  
 No. Absen : 05

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Adik, sebelum mengisi angket silahkan membaca petunjuk pengisian berikut ini.

1. Pada angket ini terdapat beberapa pernyataan tentang "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Interaktif Pokok Bahasan Tata Surya", mohon adik-adik untuk mengisi nilai pada lembar instrument dengan memberikan tanggapan pada salah satu jawaban yang paling sesuai.
2. Berilah tanda (√) pada kolom kesimpulan yang sesuai dengan pilihan kalian.

Keterangan:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

## C. Lembar Instrument Untuk Siswa

Kriteria	No	Pernyataan	Skor				
			Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
			5	4	3	2	1
Kemudahan	1.	Saya dapat mengoperasikan media ini dengan mudah ✓					
	2.	Media ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal UN ✓					
	3.	Bahasa yang digunakan pada media ini mudah dimengerti ✓					
	4.	Teks soal dan tulisan yang ada di media ini mudah dibaca ✓					
	5.	Rangkuman materi yang disajikan dalam media ini mudah dipahami dan jelas ✓					
	6.	Pembahasan soal jelas yang mudah dipahami ✓					
	7.	Saya dapat mengetahui nilai ✓					

## RIWAYAT HIDUP



Nama : Pipin Ariani  
 TTL : Blitar, 11 Februari 1994  
 Alamat : Bacem Kebon RT 02/RW 03  
 Kec.Sutojayan Kab. Blitar  
 Email : [pipinariani28@yahoo.co.id](mailto:pipinariani28@yahoo.co.id)  
 Telp : 085790892814

**Jenjang Pendidikan:****A. Pendidikan Formal**

1. TK Al-Hidayah Bacem 02 Tahun 1999
2. SDN Bacem 03 Tahun 2000 s/d 2006
3. MTsN Jabung Talun Blitar Tahun 2006 s/d 2009
4. SMA Negeri 1 Sutojayan Blitar Tahun 2009 s/d 2012
5. S1 Fakultas Tarbiyah/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2012 s/d sekarang.

**B. Pendidikan Non Formal**

1. Madrasah Diniyah, Bacem Sutojayan Blitar
2. Pondok Pesantren Al-Muflihuun, Jabung-Talun-Blitar
3. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang