

**PENGEMBANGAN MEDIA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DI MIN LOLOAN TIMUR JEMBRANA**

**SKRIPSI**

**Diajukan oleh:**

**ZIYAN AINI**  
**NIM 12140065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DI MIN LOLOAN TIMUR JEMBRANA**

**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)*

**Diajukan oleh:**

**ZIYAN AINI**  
**NIM 12140065**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**2016**

## HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA  
TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN  
BUDAYA BANGSAKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA DI MIN LOLOAN TIMUR JEMBRANA

## SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Ziyan Aini (12140065)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 15 September 2016 dan  
dinyatakan

LULUS

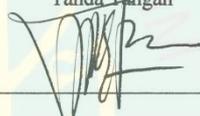
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

## Panitia Ujian

## Tanda Tangan

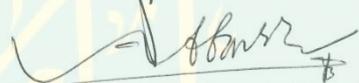
Ketua Sidang  
Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
NIP197807072008011021

:



Sekretaris Sidang  
Dr. H. Abdul Basith, M.Si  
NIP197610022003121003

:



Pembimbing,  
Dr. H. Abdul Basith, M.Si  
NIP197610022003121003

:



Penguji Utama  
Dr. Hj. Sulalah, M. Ag  
NIP19651112 1994032002

:



Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



**Dr. H. Nur Ali, M.Pd**

**NIP. 196504031998031002**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta*

*Drs. H. Azizuddin MM dan Hj. Nur Salbiah*

*Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda.*

*For All of My Family*

*Semua saudaraku  
yang selalu memberikanku semangat dengan senyum dan tawanya.*

*Terima kasihku*

*Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....*

*Terima kasih aku ucapkan kepada keluarga besar MIN Loloan Timur Jembrana Bali karyawan dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.*

*Teruntuk sahabat karibku*

*yang selalu memberi motivasi dan ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, memapahku di kala aku terjatuh dalam keputus asaan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Terima kasih pada sahabat-sahabat seperjuanganku teruntuk Alvi, Lina, Cici, Devi selalu memberikanku semangat dengan senyum dan tawanya*

## HALAMAN MOTTO

**Man Jadda Wa Jadda**

**... Barang siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkannya ...**



**Dr. H. Abdul Basith, M.Si**

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi

Malang, 29 Agustus 2016

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalam'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 : Ziyah Aini

NIM : 12140065

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

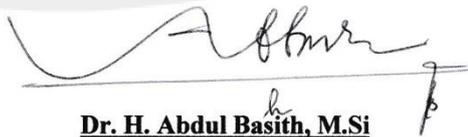
Judul : Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Tema

Skripsi : Indahnya Kebersaam Subtema Keberagaman Budaya Bangsa  
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan  
Timur Jember

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



**Dr. H. Abdul Basith, M.Si**

NIP. 197610022003 003

121

## 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, Agustus 2016



Ziyan Aini

## KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana Bali”.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia yaitu al-Dinul Islam yang kita harapkan syafa’atnya di dunia dan di akhirat.

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 pertanggung jawaban penulis menjadi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar starta satu Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulistemui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN 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, MA, selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Abdul Bashith, S.Pd. M. Si, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Ahmad Abthoki M.Pd dan M. Irfan Islami, M,Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan Media Pembelajaran serta berkenan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan Media Pembelajaran.
6. Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. Drs. Sumarwan , selaku Kepala MIN Loloan Timur Jembrana Bali beserta guru-guru dan karyawan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Nuri Aisyah, S.Pd, selaku guru kelas IV di MIN Loloan Timur Jembrana Bali, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai selesai..
9. Seluruh siswa/i kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali yang turut membantu jalannya program penelitian ini.
10. Semua teman-teman PGMI angkatan 2012 yang selalu memberikan motivasi dan banyak pengalaman yang berharga.

11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan motivasi yang diberikan kepada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna Fiddunnya Wal Akhirat.

Penulis berharap semoga apa yang penulis laporkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin.

Malang, Agustus 2016

Penulis

**Ziyan Aini**

**NIM. 12140065**

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

### A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### B. Vokal Diftong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = Û

إِي = Î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	9
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli dan Uji Coba Siswa .....	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Penilaian Ahli Isi .....	67
Tabel 4.3 Revisi Validasi Ahli Isi .....	70
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain .....	71
Tabel 4.5 Revisi Penilaian Ahli Desain .....	74
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran .....	75
Tabel 4.7 Data Kemenarikan Produk .....	77
Tabel 4.8 Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> kelas Eksperimen.....	82
Tabel 4.9 Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> kelas Kontrol .....	83
Tabel 4.10 Nilai <i>Pre-test</i> kelas Eksperimen dan kelas Kontrol .....	85
Tabel 4.11 Nilai <i>post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol .....	86
Tabel 4.12 Data hasil belajar (gain score).....	87
Tabel 4.13 Hasil perhitungan uji t.....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover Depan.....	62
Gambar 4.2 Halaman Petunjuk .....	63
Gambar 4.3 Halaman Materi(isi materi) .....	63
Gambar 4.4 Gambar-gambar materi .....	64
Gambar 4.5 Halaman Evaluasi (kuis) .....	64
Gambar 4.6 Halaman Evaluasi (tebak gambar) .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Identitas Subyek Validator Ahli
Lampiran III	: Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran IV	: Angket Validasi Ahli Desain
Lampiran V	: Angket Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran VI	: Angket Siswa
Lampiran VII	: Absen Siswa
Lampiran VIII	: Soal Pretest
Lampiran IX	: Soal Post test
Lampiran X	: Dokumentasi
Lampiran XI	: Riwayat Hidup Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xx</b>

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan .....	4
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Asumsi Pengembangan .....	6
F. Ruang Lingkup .....	7
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Originalitas Penelitian .....	9
I. Definisi Operasional .....	10
J. Sistematika Pembahasan .....	12

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori .....	13
1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	13
2. Tinjauan Tentang Fungsi Media Pembelajaran.....	15
3. CD Pembelajaran Interaktif.....	21
4. Tinjauan Tentang IPS .....	23
5. Tinjauan Tentang Tujuan Pembelajaran IPS.....	25
6. Sasaran Pengajaran Materi IPS di MI/SD .....	26

7. Tinjauan Tentang Hasil Belajar .....	32
8. Integrasi Terhadap Keberagaman Budaya Bangsa.....	34

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	36
B. Model Pengembangan .....	37
C. Prosedur Pengembangan.....	41
D. Tahap Validasi Produk .....	44
1. Desain Validasi.....	45
2. Subjek Validasi.....	45
a. Ahli Materi .....	46
b. Ahli Desain.....	47
c. Ahli Pembelajaran .....	47
3. Subjek Uji Coba.....	48
4. Jenis Data.....	48
5. Instrumen Pengumpulan Data .....	49
a. Wawancara .....	49
b. Angket .....	50
6. Teknis Analisis Data.....	51
a. Analisis Isi Pembelajaran .....	51
b. Analisis Deskriptif .....	51

c. Analisis Hasil Tes .....	53
-----------------------------	----

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA**

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	57
1. Deskripsi Media Pembelajaran CD Interaktif .....	57
2. Validasi Produk .....	61
a. Hasil Validasi Ahli Isi .....	62
b. Hasil Validasi Ahli Desain .....	67
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	71
B. Kemenarikan Produk .....	73
C. Peningkatan Hasil Belajar .....	77

#### **BAB V PEMBAHASAN**

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran .....	88
1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	88
2. Analisis Validasi Ahli .....	91
a. Analisis Validasi Ahli Isi .....	91
b. Analisis Validasi Ahli Desain .....	92
c. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran .....	93
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran .....	94
C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar .....	98

#### **BAB VI PENUTUP**

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan .....	104
B. Saran .....	106
1. Saran Pemanfaatan .....	106

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>108</b>



## ABSTRAK

Aini, Ziyah. 2016. *Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana Bali*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Pembimbing: Dr. H. Abdul Basith M.Pd. M.Si

Pengembangan media pembelajaran cd interaktif pada tema indah nya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsa merupakan salah satu sarana guna membantu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa dapat termotivasi dan dapat menumbuhkan keterampilan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas. Media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah media cd pembelajaran interaktif untuk siswa kelas IV MI/SD. Materi pokok yang dibahas adalah subtema keberagaman budaya bangsa menjelaskan tentang berbagai macam macam keberagaman yang ada di Indonesia.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development, yang mengacu pada model Dick and Carrey. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali. Untuk mengetahui adanya pengaruh media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa terhadap hasil belajar siswa digunakan pre test dan post test control group design.

Hasil dari penelitian pengembangan media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa yang dilengkapi dengan konsep-konsep materi dan ayat Al-Qur'an yang sesuai dengan materi. Tingkat kemenarikan media cd pembelajaran interaktif ini memiliki tingkat kemenarikan mencapai 93%. Hal ini karena media pembelajaran memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran huruf, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar bagi pengguna media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa. Hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai rata-rata nilai post test 86% dan hasil belajar siswa kelas control mencapai rata-rata nilai post test 76%. Berdasarkan hasil uji-t dengan signifikansi 0,01 diperoleh hasil yaitu  $t_{hitung} (3,707) > t_{tabel} (2,200)$ , hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control. Perbedaan ini dipengaruhi oleh media pembelajaran yang telah dikembangkan. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep belajar.

Kata kunci : media pembelajaran, cd interaktif, hasil belajar siswa

## ABSTRACT

Aini, Ziyah. 2016. Developing Interactive Learning Compact disc (CD) Media in the Theme of togetherness wonderful (*Indahnya Kebersamaan*) of sub-theme of my nation cultural diversity (*Keberagaman Budaya Bangsaku*) to Improve Student Learning Outcomes in MIN East Loloan Jembrana Bali. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim. Supervisor: Dr. H. Abdul Basith M.Pd. M.Si

---

Development of instructional media of interactive CD on the theme of togetherness wonderful of sub theme of my nation cultural diversity is one of the means to help student learning outcomes in learning. Through the medium of learning, students are expected to be motivated and able to foster the student's skills and can improve student learning outcomes in the class. Media that can support the learning process is the cd media interactive learning for students in classes IV MI / SD. The subject matter discussed is a sub-theme of my nation cultural diversity explains about the several of diversity that exists in Indonesia. The purpose of this research was to develop the learning media of interactive cd of togetherness wonderful of sub-theme of my nation cultural diversity

This type of research was the Research and Development, which referred to the model of Dick and Carrey. The sample in this study was the fourth grade students of MIN of East Loloan Jembrana Bali and the influence of learning media of interactive cd sub theme of my nation cultural diversity toward the learning outcomes of students that used the pre-test and post-test control group design.

The results of the research development of cd media of learning interactive of sub theme of my nation cultural diversity produced instructional media in the form of learning of cd interactive of sub-themes of my nation cultural diversity, which was equipped with the concepts of matter and the verses of the Qur'an in accordance with the material. The level of attractiveness of the cd media interactive learning had the attractiveness of 93%. the learning media had color matching, image suitability, suitability of font size, suitability typeface, attractive cover design and it was able to improve learning outcomes for users of interactive learning media cd of sub theme of my nation cultural diversity. The results of the experiment grade students achieved an average value of post-test of 86% and control class student learning outcomes achieved an average post-test score of 76%. Based on t-test results with the results obtained  $0.01 t_{\text{count}} (3.707) > t_{\text{table}} (2.200)$ , this indicated that there were significant differences between the experimental class and grade control. This difference was influenced by the media that had been developed. So as to help students understood the concepts learned.

Keywords: instructional media, interactive cd, student learning outcomes

مستخلص البحث

عيني، زيان. 2016. تطوير وسائل الإعلام قرص مدمج CD التعليم التفاعلي في الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي لتحسين نتائج التعلم الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية لولوانن الشرقية جمبرانا بالي. بحث جامعي. قسم التربية المدرس المدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم. المشرف: الدكتور عبد الباسط، الحج الماجستير

تطوير الوسائل التعليمية قرص مدمج في الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي هو أحد الوسائل للمساعدة في تحسين نتائج تعلم الطلاب في التعليم. من خلال ويتوقع أن يكون الدافع وقادرة على تعزيز مهارات الطالب ويؤدي إلى تحسين نتائج تعلم الطلاب في الفصل. وسائل الاعلام التي تمكن أن تدعم عملية التعلم هو التعلم وسائل الاعلام قرص مدمج تفاعلي للطلاب في الصفوف الرابع المدرسة الابتدائية (الاسلامية او الحكومية) هذا الموضوع الرئيسي نوقش هو الموضوع الفرعي للتنوع الثقافي شعبي شرح عن أنواع مختلفة من التنوع الموجودة في إندونيسيا. واما الغرض من هذا البحث هو وضع مؤتمر نزع السلاح وسائل الاعلام التعلم الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير، والذي يشير إلى نموذج ديك وكاري. العينة في هذه الدراسة هي طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية لولوانن الشرقية جمبرانا. لتحديد تأثير الوسائط التعليم التفاعلية موضوع الفرعية للتنوع الثقافي للأمة لمرجات التعلم للطلاب تستخدم ما قبل الاختبار وبعد اختبار التصميم المجموعة الضابطة نتائج البحث والتطوير الوسائط التعليم التفاعلية في الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي تنتج الوسائل التعليمية في شكل قرص مدمج التعلم التفاعلية في الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي، وهو مجهز مفاهيم الشأن وآيات من القرآن الكريم وفقا للمادة. مستوى جاذبية من وسائل الإعلام في هذا القرص التعلم التفاعلي معدل جاذبية من 93٪. وذلك لأن وسائل الإعلام التعلم وليس للمطابقة اللون، ومدى ملاءمتها صورة وحجم الخط ملاءمة، محرف ملاءمة، تصميم الغلاف جاذبة وقادرة على تحسين مخرجات التعلم لمستخدمي الوسائط التعلم التفاعلية في الموضوع الجمال المتبادلة في الفرعي الموضوع التنوع الثقافي بلادي. حققت نتائج طلاب الصف تجربة قيمة متوسط يعني 86٪ نتائج التعلم و طلاب الفئة التحكم حققت متوسط درجة ما بعد اختبار يعني 76٪. بناء على نتائج اختبار (ت) مع النتائج التي تم الحصول عليها هي 0.01، حصلت ت-حساب- (3،707) البر من ت-جدوال (2،200) وهذا دلت إلى أن هناك اختلافات كبيرة بين الطبقة التجريبية يان ومراقبة الجودة. تتأثر هذا التغيير من خلال وسائل الإعلام التي تطويرها. وذلك لمساعدة الطلاب على فهم المفاهيم التعليم كلمات الرئيسية: الوسائل التعليمية، قرص مدمج التفاعلية، نتائج تعلم الطلاب

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun ia berada, komunikasi dapat terjadi antara satu orang lainnya. Fenomena tersebut mengakibatkan adanya persaingan dalam berbagai kehidupan, salah satu diantaranya adalah dalam bidang pendidikan. Untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang sudah diberikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep social , dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat pelajaran Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan agar menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga Negara yang cinta damai.

Dalam hal penggunaan media pembelajaran selama ini, media yang digunakan juga masih relatif sederhana, yaitu hanya menggunakan media buku pelajaran, papan tulis, spidol. Para guru masih menemukan kesulitan

dalam menyajikan materi pembelajaran kepada para siswa secara baik dan menarik, sehingga lebih mudah dan efektif dalam proses pembelajaran.

Untuk itulah dibutuhkan suatu media pembelajaran pada pembelajaran IPS yang sesuai, tepat dan menyenangkan, serta bisa memaksimalkan otak kanan dan otak kiri, sehingga pembelajaran IPS dapat benar-benar tercapai tujuannya dan member kesenangan bagi para siswa dalam proses pembelajaran sehingga pada proses pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan dan lebih bersemangat dalam proses belajar di dalam kelas. Mengajar adalah penciptaan system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran adalah upaya membelajarkan peserta didik untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan peserta didik mempelajari sesuatu dengan cara yang lebih efektif dan efisien.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain, memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut, sehingga pembelajaran benar-benar dapat merubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang

tidak paham menjadi paham serta dari berperilaku kurang baik menjadi berperilaku baik.<sup>1</sup>

Media sangat berperan penting di dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu wahana penyalur pesan materi pelajaran yang disampaikan oleh seorang guru agar siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran apa yang sudah disampaikan. Penggunaan media pembelajaran secara tepat merupakan hal penting dalam proses pembelajaran, karena media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana dan sistematis. Media pembelajaran yang tepat mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pencapaian kompetensi/tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh seorang guru saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di MIN Loloan Timur Jembarana, terdapat bahan ajar tematik 2013 yang membantu guru dalam menjelaskan konsep saat pembelajaran, tetapi pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran masih belum membantu secara maksimal, sehingga dalam proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media CD Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaaku

---

<sup>1</sup> Dr. Mulyono. *Strategi Pembelajaran, Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: Uin Maliki Press, 2012), hlm 5.

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIN Loloan Timur Jembrana”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk produk media CD pembelajaran Intreaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku di MIN Loloan Timur Jembarana?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media CD pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV di MIN Loloan Timur Jembarana?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media CD pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema indahny kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana.

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk

1. Menghasilkan bentuk produk media CD pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV di MIN Loloan Timur Jembarana.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan media CD pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV di MIN Loloan Timur Jembarana.
3. Menjelaskan pengaruh penggunaan media CD pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema indahny kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV MIN Loloan Timur Jembarana.

### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Secara teoritis, untuk pengembangan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah praktis yang sistemik dan sistematis bagi pengembangan produk berupa CD Pembelajaran Interaktif bagi peneliti selanjutnya.
2. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media.

3. Bagi lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan apa yang mendukung dalam pembelajaran IPS, sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas dan berpikir kritis. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar, seperti CD Pembelajaran Interaktif yang mempermudah guru dalam mengajar.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### **1. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan social materi keberagaman suku bangsa antara lain :

- a. Siswa lebih terarah dalam mengetahui konsep dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- b. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.
- c. Media Pembelajaran yang memuat ilustrasi menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.
- d. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk media pembelajaran ini adalah :

- a. Pengembangan media CD Pembelajaran Interaktif ini berisi tentang materi interaksi dengan lingkungan alam, social, budaya, dan ekonomi.
- b. Pengembangan media pembelajaran ini dipergunakan oleh guru dan siswa kelas IV.
- c. Pengembangan media CD Pembelajaran Interaktif ini terbatas pada model pengembangan Dick and Carrey.
- d. Pengembangan media CD Pembelajaran Interaktif ini terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran multimedia interaktif di kelas IV.

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

Dalam pembelajaran tematik kita mengenal dengan belajar menggunakan tema. Pembelajaran tematik juga disebut dengan pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa pelajaran bahkan lintas maupun rumpun mata pelajaran yang diikat dengan tema-tema tertentu. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik adalah pembelajaran IPS. Namun, pada lapangan pembelajaran IPS pada materi keberagaman suku bangsa masih menggunakan metode ceramah dan penugasan yang terkesan monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih menunjang keaktifan siswa yaitu dengan pengembangan media pembelajaran CD Interaktif pada materi keberagaman suku bangsa.

## **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk untuk guru dan siswa berupa CD Interaktif sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut:

- a. Materi yang dikembangkan adalah pada tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD/MI.
- b. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media CD Pembelajaran Interaktif yang dirancang berdasarkan kurikulum 2013.
- c. Materi yang dikembangkan adalah bentuk-bentuk keragaman di Indonesia tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD/MI.
- d. Bentuk fisik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa CD Pembelajaran Interaktif yang dirancang berdasarkan kurikulum 2013.
- e. Media pembelajaran yang dikembangkan CD Pembelajaran Interaktif.

## H. Originalitas Penelitian

**Tabel Perbedaan, Persamaan & Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/tesis/jurnal/dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran SAINS pokok bahasan sumber daya alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik, Nur Yunita, 2010. <sup>2</sup>	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	Menghasilkan produk berupa CD Interaktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan soal untuk pemahaman materi.
2.	Pengembangan bahan ajar IPA kelas 4 dengan metode praktikum dan media CD Pembelajaran di SDN Janti II Sidoarjo, Nuril Nuzulia 2012. <sup>3</sup>	Media Pembelajaran CD Interaktif	Menghasilkan produk berupa buku dan media CD yang mampu meningkatkan keefektifan siswa dalam proses belajar mengajar	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan latihan soal dalam pemahamn siswa dalam proses belajar
3.	Ilza Ma'azi Azizah, 2009. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangka	Media pembelajaran CD Interaktif	Produk berupa buku dan media cd interaktif pada pembelajaran IPA materi kerangka manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan latihan

<sup>2</sup>Nur Yunita, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran SAINS pokok bahasan sumber daya alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik*, 2010

<sup>3</sup>Nuril Nuzulia, *Pengembangan bahan ajar IPA kelas 4 dengan metode praktikum dan media CD Pembelajaran di SDN Janti II Sidoarjo* 2012

	Manusia Kelas IV di MIN Cengklok Nggrogot Nganjuk. <sup>4</sup>			soal dalam pemahamn siswa dalam proses belajar
--	---	--	--	--

## I. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut.

### 1. Pengembangan

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

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Dengan demikian posisi media selalu berada diantara komunikator dan komunikan, antara sumber pesan dan penerima pesan

<sup>4</sup> Ilza Ma'azi Azizah,. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangka Manusia Kelas IV di MIN Cengklok Nggrogot Nganjuk* 2009

### 3. Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, disesuaikan dengan berbagai perspektif sosial yang berkembang di masyarakat. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan Negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau.

### 4. CD Pembelajaran Interaktif

Bila berbicara tentang CD Interaktif tentunya tidak terlepas dari kaitannya dengan topik multimedia, karena CD Interaktif sendiri salah satu produk dari multimedia. Kata multimedia berawal dari penyebutan seni teater (pertunjukan) yang memanfaatkan lebih dari satu media (multimedia), namun seiring dengan perkembangan jaman kata multimedia mulai dipergunakan dalam dunia komputer yang menggabungkan semua vasilitas suara dan video.

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang telah dilakukan dalam waktu tertentu.

### J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam proposal ini disusun seperti berikut:

(A) Latar Belakang, (B) Rumusan Masalah, (C) Tujuan Pengembangan, (D) Manfaat Pengembangan, (E) Asumsi dan Keterbatasan pengembangan, (F) Ruang Lingkup Pengembangan, (G) Spesifikasi Produk, (H) Originalitas penelitian, (I) Definisi Operasional, (J) Sistematika Pembahasan, (K) Kajian pustaka, (1) Ladasan teori, (2) Kerangka berfikir. (L) Metode penelitian, (1) Jenis penelitian, (2) Model pengembangan, (3) Prosedur pengembangan, (4) Uji coba Produk , (a) Desain uji coba, (b) Subyek uji coba, (c) Jenis data, (d) Instrumen pengumpulan data, (e) Teknik analisis data.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

Mengingat adanya keberagaman karakteristik sasaran pendidikan, proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik, maka semua karakteristik harus dibangun menjadi satu kesatuan yang utuh untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Pendidik bertanggung jawab terhadap pengaturan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengarahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diharapkan.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah teknologi dalam penggunaan media pembelajar. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, di dengar dan di baca. Apa pun batasan yang diberikan,

ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang okirian, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>5</sup>

Kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Materi yang diajarkan harus diidentifikasi terlebih dahulu apakah materi tersebut konsep, fakta, prinsip, prosedur atau bisa jadi merupakan gabungan beberapa jenis materi. Dengan mengidentifikasi jenis-jenis materi yang diajarkan maka seorang guru akan mendapat kemudahan dalam tata cara mengajarkan materi ajar kepada siswa. Sebab setiap jenis materi ajar yang diajarkan memerlukan setrategi pembelajaran ( metode), media dan sistem penilaian yang berbeda-beda.

Untuk menentukan sumber atau referensi dalam menyusun media pembelajaran, dapat dilakukan dengan cara mencari informasi dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Sumber yang dapat digunakan antara lain:

---

<sup>5</sup> Arief S.Sadiman (dkk) , *Media Pendidikan* ( Jakarta: Rajawali press, 2010) hlm. 7

- 1) Buku teks
- 2) Laporan hasil penilaian
- 3) Jurnal
- 4) Majalah ilmiah
- 5) Para ahli bidang studi atau profesional
- 6) Buku kurikulum
- 7) Media masa yang terbit berkala
- 8) Audio visual seperti TV, Video, VCD, Kaset dan lain sebagainya.
- 9) Internet
- 10) Lingkungan alam dan sosial

## **2. Tinjauan Tentang Fungsi Media Pembelajaran**

### **a. Dasar Analisis Fungsi Media Pembelajaran**

Analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media pembelajaran, yakni (1) media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik, dan (3) fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (4) fungsi psikologis dan (5) fungsi sosio-kultural. Dengan demikian terdapat 5 fungsi dalam media pembelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (sebuah pendekatan baru), (Jakarta: REFERENSI GP Press Group, 2013), hlm.36

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

### **1. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar**

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampaian, penghubung dan lain-lain. Pada usia sekolah terutama setelah menyelesaikan sekolah dasarnya, anak didik telah mencapai tingkat kesadaran social yang jelas sebagai hasil pengalamannya dengan keluarganya, kawan-kawan sekolahnya, kelompok-kelompok keagamaan dan masyarakat, dan media sosialisasi lainnya, seperti film, acara radio, buku, dan majalah, itu semua adalah sumber belajar bagi anak yang bersangkutan.

### **2. Fungsi Semantik**

Yakni kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Bila kata merujuk pada peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan konsep, dan lain-lain, misalnya kata iman, etika, akhlak, atau tanggung jawab, maka masalah komunikasi menjadi tambah rumit, yakni bila komunikasinya melalui bahasa verbal. Namun bagi guru yang kreatif dan mampu mendayagunakan media pembelajaran secara tepat hal itu dapat dengan mudah diatasi, yakni dengan

memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, stimulasi, cerita (mendongeng), cerita bergambar, dan lain-lain.

### 3. Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut diatas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

Pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu:

- a. Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya, seperti peristiwa bencana alam, ikan paus melahirkan, dan lain-lain.
- b. Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat, seperti proses metamorosis, proses ibadah haji, dan lain-lain.
- c. Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi (terutama pada mata pelajaran sejarah), seperti peristiwa nabi nuh dan kapalnya, masuknya islam ke wilayah nusantara, dan lain-lain. Peristiwa-peristiwa sejarah tersebut dapat dituangkan dalam film maupun dongeng.

Kedua, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi keterbatasan inderawi manusia, yaitu :

- a. Membantu siswa dalam memahami objek yang sulit diamati karena terlalu kecil, seperti molekul, sel, atom dan lain-lain, yakni dengan memanfaatkan gambar, film, dan lain-lain.
- b. Membantu siswa dalam memahami objek yang bergerak terlalu lambat atau terlalu cepat, seperti proses metamorphosis. Hal ini dapat memanfaatkan gambar.
- c. Membantu siswa dalam memahami objek yang membutuhkan kejelasan suara, seperti cara membaca al-qur'an, belajar bahasa asing, dan lain-lain.
- d. Membantu siswa dalam memahami objek yang terlalu kompleks, misalnya dengan memanfaatkan diagram, peta, grafik, dan lain-lain.

#### 4. Fungsi Psikologis

##### 1. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam system syaraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat guna adalah media

pembelajaran yang mampu menarik fungsi dan memfokuskan perhatian siswa.

## 2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk itu perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya.

## 3. Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang, yang dalam psikologi semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental (WS.Winkel, 1989:42).

#### 4. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi (*imagination*) berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi (C.P.Chaplin, 1993:239) adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk-bentuk fantasi(khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran artistik.

#### 5. Fungsi Motivatif

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Dengan demikian motivasi merupakan usaha dari pihak luar dalam hal ini adalah guru untuk mendorong, mengaktifkan dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajar dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan.

## 6. Fungsi Sosio- Kultural

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Masalah ini dapat diatasi media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

### 3. CD Pembelajaran Interaktif

#### a. Pengertian CD Pembelajaran Interaktif

Bila berbicara tentang CD Interaktif tentunya tidak terlepas dari kaitannya dengan topik multimedia, karena CD Interaktif sendiri salah satu produk dari multimedia. Kata multimedia berawal dari penyebutan seni teater (pertunjukan) yang memanfaatkan lebih dari satu media (multimedia), namun seiring dengan perkembangan jaman kata multimedia mulai dipergunakan dalam dunia komputer yang menggabungkan semua vasilitas suara dan video.

Definisi kata multimedia dalam dunia komputer, menurut Hofstetter (2001), dalam pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat

sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.<sup>7</sup>

b. Kelebihan Multimedia

Adapun kelebihan dari multimedia yaitu sebagai berikut :

1. Menarik perhatian.
2. Diperkuat dengan teks, suara, gambar, video, dan animasi.
3. Media alternatif dalam penyampaian pesan.
4. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi interaktif.<sup>8</sup>
5. Memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individu maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi, media computer juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Kelemahan Multimedia

1. Design yang buruk menyebabkan kebingungan dan kebosanan.
2. Kendala bagi orang awam dengan kemampuan terbatas/cacat/disable.
3. Tuntutan terhadap spesifikasi computer yang memadai.

---

<sup>7</sup> Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif- Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm. 1

<sup>8</sup> <http://multimedia-adsupmalandystyle.blogspot.com/kelemahan-keunggulan-multimedia>.  
Html. Diakses pada 11 desember 2015, 21.00 WIB.

4. Harga yang relatif mahal, sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya.<sup>9</sup>

#### 4. Tinjauan Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu social: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Konsep IPS, yaitu : interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman/kesamaan/perbedaan, konflik dan konsesus, pola, tempat, kekuasaan (*power*), nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan, kekhususan, budaya, dan nasionalisme.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan social (IPS), para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut, Gross (1978) menyebutkan bahwa tujuan

---

<sup>9</sup> [http:// multimedia-adsupmalandystyle.blogspot.com/ kelemahan-keunggulan-multimedia. Html. Op.cit..](http://multimedia-adsupmalandystyle.blogspot.com/kelemahan-keunggulan-multimedia.Html)

IPS adalah untuk mempersiapkan untuk menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa menggunakan penalaran dalam mengambil setiap persoalan yang dihadapinya (Gross,1978).<sup>10</sup>

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas tentang hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Berdasarkan pengertian dan tujuan dari pendidikan IPS, tampaknya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan (Kokasih,1994), agar pembelajaran Pendidikan IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Trianto, Model Pembelajaran Terpadu ( Jakarta: Bumi Aksara 2012 ), hlm. 173

<sup>11</sup> Ibid, hlm. 174

## 5. Tinjauan tentang Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut (Awan Mutakin, dalam Puskur, 2006:4).

- a. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- b. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- c. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isi dan masalah yang berkembang di masyarakat.

- d. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- e. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.
- f. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
- g. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
- h. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya, dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
- i. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

Di samping itu, juga bertujuan bagaimana sikap siswa terhadap pelajaran berupa: penerimaan, jawaban atau sambutan, penghargaan, pengorganisasian, karakteristik nilai, dan menceritakan.

## **6. Sasaran Pengajaran Materi IPS di SD/MI**

- a. Keragaman Suku Bangsa
  - Contoh materi dalam cerita

Sekarang kita akan mengenal berbagai macam suku bangsa yang ada di lingkungan kita. Yang dimaksud dengan lingkungan kita di sini adalah tetangga-tetangga kita di rumah dan di sekolah. Kita mau belajar dari pengalaman Adi. Ibunya bernama Ibu Dewi. Keluarga Adi tinggal di sebuah perumahan di Jakarta Selatan. Ayah dan ibu Adi berasal dari Yogyakarta. Jadi keluarga Adi adalah orang Jawa. Di perumahan itu, keluarga Adi tidak tinggal sendirian. Ada banyak keluarga lain tinggal di perumahan itu. Di sebelah kanan rumah Adi, tinggal keluarga Pak Simbolon.

Di sebelah kiri rumah Adi, tinggal keluarga Pak Thomas Watimena. Di depan rumah Adi adalah rumah keluarga Pak Atep Sujana. Di sebelah rumah Pak Atep adalah rumah keluarga Pak Rojali. Di sebelah kiri rumah Pak Rojali adalah rumah Pak Nurdin Malarangeng. Di perumahan itu ada juga Pak Nyoman Ray Sukiartha, Pak Yoseph Ricardo Mandagi, Pak Liem Swie King, Pak Anton Belau, dan Pak Tengku Riyan. Ada juga tetangga Adi yang berasal dari India, namanya Pak Gandhi Kapoor. Mereka semua adalah tetangga-tetangga Adi. Dari nama-namanya, kita bisa menduga berasal dari suku apa tetangga-tetangga Adi. Pak Anton Simbolon berasal dari Sumatera Utara. Simbolon adalah salah satu nama marga suku Batak. Pak Samuel Watimena berasal dari Maluku. Pak Atep Sujana berasal dari Subang, Jawa Barat.

Pak Rojali berasal dari Betawi. Pak Nurdin Malarangeng berasal dari Makasar, Sulawesi Selatan. Pak Nyoman Ray Sukiartha berasal dari Bali. Pak Yoseph Ricardo Mandagi berasal dari Minahasa, Sulawesi Utara. Pak Liem Swie King berasal dari suku Tionghoa. Pak Anton Belau berasal dari Papua. Pak Tengku Riyan berasal dari Aceh.

Meskipun dari berbagai suku bangsa, mereka hidup rukun sebagai tetangga. Mereka dapat bekerja sama dan saling membantu. Itulah pengalaman Adi tinggal bersama dengan tetangga-tetangga yang berasal dari berbagai macam suku bangsa. Lingkungan tempat tinggal Adi mencerminkan keadaan bangsa kita. Bangsa kita terdiri dari bermacam-macam suku bangsa. Di Indonesia ini terdapat lebih dari 300 kelompok suku bangsa. Dalam satu pulau saja, ada beberapa suku bangsa. Dapatkah kamu menyebutkan suku-suku bangsa yang tinggal di Indonesia. Berikut ini contoh suku bangsa yang ada di Indonesia.

1. Suku bangsa Aceh
2. Suku bangsa Batak
3. Suku bangsa Minangkabau
4. Suku bangsa Melayu
5. Suku bangsa Kubu
6. Suku bangsa Betawi
7. Suku bangsa Sunda
8. Suku bangsa Jawa

9. Suku bangsa Bali

10. Suku bangsa Sasak

Suku-suku bangsa yang disebutkan di atas baru sebagian kecil saja. Masih banyak suku bangsa lain yang belum disebut. Coba kamu tambahkan sendiri nama-nama suku bangsa yang belum disebut di sini.

b. Keragaman budaya

Kita sudah mempelajari keragaman suku bangsa di Indonesia. Tiap suku bangsa memiliki adat istiadat dan budaya sendiri. Budaya dan adat istiadat daerah dapat kita jumpai dalam hidup sehari-hari. Maka terbentuklah bermacam-macam adat istiadat dan budaya sendiri. Mari kita bahas bentuk-bentuk keragaman budaya bangsa Indonesia dalam aspek-aspek berikut.

1. Bahasa Daerah

Setiap suku bangsa mempunyai bahasa daerah yang khas. Ada bahasa Jawa, bahasa Minangkabau, bahasa Sunda, bahasa Batak, bahasa Madura, dan sebagainya.

2. Adat Istiadatnya

Ada bermacam-macam adat istiadat. Contohnya upacara adat yang dipakai waktu orang menikah, waktu orang melahirkan, waktu orang meninggal, dan masih banyak lagi yang lainnya. Kadang-kadang, upacara-upacara ini dipadukan dalam agama yang dianut masyarakat. Meskipun berbeda-beda, adat istiadat ini

menunjukkan kekayaan budaya yang sangat indah yang dimiliki bangsa Indonesia

### 3. Bentuk Rumah Adat

Bentuk rumah suku-suku bangsa yang ada di Indonesia juga bermacam-macam. Misalnya:

- Rumah adat Sumatera Barat disebut rumah gadang.
- Rumah adat Jawa Tengah dan Yogyakarta disebut rumah joglo.
- Rumah adat Sulawesi Utara disebut rumah pewaris.
- Rumah adat suku Toraja disebut rumah tongkanan.

### 4. Kesenian Daerah

Ada bermacam-macam kesenian daerah, misalnya alat musik, tarian, lagu, dan seni pertunjukan. Berikut ini beberapa contoh alat musik daerah, misalnya :

- Alat musik gamelan (Jawa).
- Alat musik kolintang (Minahasa).
- Alat musik calung dan angklung (Jawa Barat).
- Alat musik sasando (Kupang).
- Alat musik gambang kromong (Betawi).

### 5. Lagu-lagu daerah

Setiap daerah di nusantara ini memiliki berbagai lagu tradisional.

Misalnya:

- Gambang Suling dan Ilir-ilir dari Jawa Tengah.

- Bubuy Bulan adalah lagu tradisional dari Jawa Barat.
- Injit-injit Semut adalah lagu tradisional dari Jambi.
- Sapu Tangan Bapuncu adalah lagu tradisional dari Kalimantan Selatan.
- Soleram adalah lagu tradisional dari Riau.
- Ampar-ampar Pisang dari Kalimantan Selatan.
- Kalayar dan Tumpi Wayu dari Kalimantan Tengah.
- Angin Mamiri dari Sulawesi Selatan.
- Apuse dan Yamko Rambe Yamko dari Papua
- Bungeng Jeumpa dari Nangroe Aceh Darussalam.
- Burung Tentiana dan O Ulate dari Maluku.
- Sinanggar Tulo dari Sumatera Utara.
- Kicir-kicir dan Keroncong Kemayoran dari Jakarta.

#### 6. Makanan Khas Daerah

Makanan khas orang Betawi antara lain gado-gado, ketoprak, nasi uduk, dan kerak telur.

- Masyarakat Maluku memiliki makanan khas yang disebut dabu dabu sesi.
- Masyarakat Yogyakarta memiliki makanan khas yang disebut gudeg.
- Masyarakat Palembang memiliki makanan khas yang disebut pempek.

- Masyarakat Sumatera Barat memiliki makanan khas yang disebut rendang.<sup>12</sup>

## **7. Tinjauan Tentang Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan perubahan aspek-aspek perilaku tersebut tergantung pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah merupakan tujuan dari kegiatan belajarnya.

Menurut Sidharta hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang ada dalam diri siswa. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan keterampilan (psikomotor) maupun menyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap. Hasil belajar siswa dapat diketahui melalui penilaian kelas. Penilaian kelas merupakan proses pengumpulan dan penggunaan informasi untuk pemberian keputusan terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan tahapan kemajuan belajarnya sehingga didapatkan potret atau profil kemampuan siswa sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum. Bentuk penilaian kelas yang digunakan

---

<sup>12</sup> Tanya Hisnu, *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 4* (Jakarta: Pustaka Perbukuan Depdiknas, 2008), hlm. 67

dalam penelitian ini yaitu penilaian kinerja (*performance*), penilaian tes tertulis (*paper and pen*), dan penilaian sikap<sup>13</sup>.

b. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor Internal, terdiri dari :

a. Faktor Fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

b. Factor Psikologis, setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa factor yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

2. Faktor Eksternal, terdiri dari :

a. Faktor Lingkungan, kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.

---

<sup>13</sup>T.H.Agustanti. *Implementasi Metode Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 1 2012.

- b. Factor Instrumental, factor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.<sup>14</sup>

## 8. Integrasi Al-Qur'an Terhadap Subtema Keberagaman Budaya Bangsa

Al-qur'an merupakan firman Allah yang selanjutnya dijadikan pedoman hidup kaum muslim yang tidak ada lagi keraguan di dalamnya. Di dalamnya terkandung ajaran-ajaran pokok (prinsip dasar) menyangkut segala aspek kehidupan manusia yang selanjutnya dapat dikembangkan sesuai dengan nalar masing-masing bangsa dan kapanpun masanya dan hadir secara fungsional memecahkan problem kemanusiaan.

Islam mengajarkan hubungan dan kerja sama dalam bidang-bidang ekonomi, politik, maupun budaya tidak dilarang bahkan dianjurkan sepanjang berada dalam ruang lingkup kebaikan. Allah menciptakan beraneka ragam bentuk fisik, warna kulit, bahasa, dan budayanya. Jika perbedaan itu disikapi positive maka akan bermanfaat.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, ( Jakarta: Referensi (GP Press Group, 2013), hlm. 32

<sup>15</sup><http://sitieminah1993.blogspot.com.co.id/2013/12/keanekaragaman-budaya-di-indonesia.html?m=1>. Diakses pada 21-08-2016 ( 01:18 WIB )

Sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Hujurat ayat 13 yang

berbunyi :

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

**Artinya :**

*“Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”<sup>16</sup>*

<sup>16</sup> Departemen Agama RI Alqur'an dan Terjemahan, hlm. 512

## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### 1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Langkah-langkah dari proses R&D biasanya pada siklus/putaran R&D yang terdiri dari mempelajari penelitian untuk menemukan sesuatu yang mengembangkan produk, mengembangkan produk berdasarkan penemuan-penemuan ini mengujinya di waktu dan tempat yang akan biasa digunakan dan merevisinya untuk membenarkan kekurangan yang ditemukan saat tahap pengunjungan. Dalam program R&D yang lebih tepat. Siklus ini akan diulangi hingga data dan hasil pengujian menunjukkan bahwa produk telah menjumpai tujuan dan sasaran.

Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program computer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau

laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen.<sup>17</sup>

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

## 2. Model Pengembangan

Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual merupakan model yang bersifat analitis yang menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponen. Model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran diantaranya adalah Model Kaufman, Model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carrey, dan sebagainya.<sup>18</sup>

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengadaptasi dari desain model pembelajaran Dick dan Carrey. Adapun

---

<sup>17</sup> Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2010), hlm. 164

<sup>18</sup> Punaji Setyorini, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Kencana. 2015), hlm.284

desain pembelajaran menurut Dick & Carey yang ditempuh penelitian ini melalui sepuluh tahap, diantaranya:

1. Mengidentifikasi tujuan umum pengajaran

Dalam mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pengajaran yang akan ditentukannya. Mempertimbangkan secara mendalam artinya, untuk merumuskan tujuan umum pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, dan kondisi lapangan.

2. Melaksanakan analisis pembelajaran

Dengan melakukan analisis pembelajaran ini tujuan pengajaran yang telah diidentifikasi perlu dianalisis untuk mengenali keterampilan-keterampilan bawahan yang mengharuskan anak didik belajar menguasainya dan langkah-langkah prosedural bawahan yang ada harus diikuti anak didik untuk dapat belajar tertentu.

3. Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa

Mengidentifikasi tingkah laku masukan dan karakteristik siswa sangat perlu dilakukan untuk mengetahui kualitas perseorangan untuk dapat dijadikan sebagai petunjuk dalam mendeskripsikan strategi pengelolaan pembelajaran. Aspek-aspek yang diungkap dalam kegiatan ini bisa berupa bakat, motivasi belajar, gaya belajar, kemampuan berpikir, minat, atau kemampuan awal.

#### 4. Merumuskan tujuan performansi

Menurut Dick & Carey (1985) menyatakan bahwa tujuan performansi terdiri atas:

1. Tujuan harus menguraikan apa yang akan dapat dikerjakan, atau diperbuat anak didik.
2. Menyebutkan tujuan, memberikan kondisi atau keadaan yang menjadi syarat, yang hadir pada waktu anak didik berbuat.
3. Menyebutkan kriteria yang digunakan untuk menilai unjuk perbuatan anak didik.

#### 5. Mengembangkan butir-butir tes acuan patokan

Tes acuan patokan terdiri atas soal-soal yang secara langsung mengukur istilah patokan yang di deskripsikan dalam suatu perangkat tujuan khusus. Menurut Dick & Carey dalam mengembangkan butir-butir tes acuan patokan, yaitu (1) tes entry behaviors merupakan tes acuan untuk mengukur keterampilan sebagaimana adanya pada permulaan pembelajaran, (2) pretes merupakan tes acuan patokan yang berguna bagi keperluan tujuan yang telah dirancang sehingga diketahui sejauh mana pengetahuan anak didik terhadap semua keterampilan yang berada dibatas, yakni keterampilan prasyarat. Maksud dari pretes ini bukanlah untuk menentukan nilai akhir (perolehan belajar) tetapi lebih mengenal profil anak didik berkenaan analisis pembelajaran.

## 6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Dalam strategi pembelajaran, menjelaskan komponen umum suatu perangkat material pembelajaran dan mengembangkan materi secara procedural haruslah berdasarkan karakteristik siswa. Karena material pembelajaran yang dikembangkan, pada akhirnya dimasukkan untuk membantu siswa agar memperoleh kemudahan dalam belajar. Untuk itu sebelum mengembangkan materi perlu dilihat kembali karakteristik siswa.

## 7. Mengembangkan dan memilih material pengajaran

Dick and Carey (1985) menyatakan tiga pola yang dapat diikuti oleh pengajar untuk merancang atau menyampaikan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengajar merancang media pembelajaran individual, sama tahap pembelajaran dimasukkan kedalam bahan, kecuali pretest dan pascates.
- b. Pengajar memilih dan mengubah media yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran. Peran pengajar akan bertambah dalam menyampaikan pembelajaran. Beberapa bahan mungkin saja disampaikan tanpa bantuan pengajar, pengajar harus memberi pengajaran.
- c. Pengajar tidak memakai media, tetapi menyampaikan secara pembelajaran menurut strategi pembelajaran yang telah disusunnya. Pengajar menggunakan strategi pembelajarannya

yang telah disusunnya. Pengajar menggunakan pembelajaran sebagai pedoman termasuk latihan dan kegiatan kelompok.

Dari model penelitian yang dilakukan Dick & Carrey tersebut, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui empat tahap, yakni tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan, tahap validasi, dan tahap revisi.<sup>19</sup>

### **3. Prosedur Pengembangan**

#### **a. Tahap Prapengembangan Produk**

Tujuan tahap pra pengembangan yaitu mempelajari dan mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam bahan ajar yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang bahan ajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

##### **1. Mengkaji Kurikulum**

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan. Adapun kompetensi inti yang dikembangkan adalah KI 3 dan 4, yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah, di sekolah dan tempat bermain. Dan menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam

---

<sup>19</sup> Ibid., hlm.23

gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tidakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Selanjutnya peneliti merumuskan tujuan khusus yang mengacu pada KI dan KD yang sudah ada. Dengan mengetahui tujuan khusus tersebut maka peneliti dapat melakukan pengembangan yang diinginkan.

## 2. Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembarana, menganalisis kesulitan-kesulitan dalam pembelajaran tematik dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran tematik siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembarana. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas. Perilaku dan karakteristik siswa dalam pembelajaran tematik diidentifikasi melalui observasi pada siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembarana.

Dari kegiatan observasi tersebut dipaparkan bahwa siswa dalam pembelajaran tematik pada materi keberagaman budaya bangsa kurang menunjukkan kegiatan yang efektif yang sesungguhnya karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja pada saat proses belajar. Tanpa ada kegiatan percobaan untuk menunjang pemahaman

siswa terhadap materi sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurang menarik bagi siswa ditunjukkan dengan adanya siswa yang mengantuk dan asik dengan dirinya sendiri.

### 3. Pengumpulan dan Pemilihan Media

Pengumpulan dan pemilihan media yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. media yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi-materi yang berkenaan dengan pembelajaran tema indahny kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku dengan pembelajaran bentuk-bentuk keragaman Indonesia yang akan dijadikan contoh atau model dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

### 4. Menyusun Kerangka Media Pembelajaran

Penyusunan kerangka media bertujuan agar media pembelajaran yang akan dikembangkan tersusun secara sistematis dan teratur. Adapun komponen yang ada dalam kerangka bahan meliputi materi, langkah media pembelajaran, percobaan atau praktikum, rangkuman dan uji kompetensi siswa. Semua bahan yang diperoleh dimasukkan ke dalam kerangka media pembelajaran ini. Kerangka media pembelajaran inilah yang akan digunakan sebagai acuan untuk menyusun media pembelajaran.

## **b. Tahap Pengembangan**

Tahap ini merupakan tahap pada pengembangan produk berupa media pembelajaran CD Interaktif. Peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang IPS. Materi keberagaman suku bangsa dalam media pembelajaran ini ditulis sesuai dengan proses pembelajaran di sekolah. Diawali dengan pendahuluan, diharapkan siswa menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengembangkan keterampilan dan sikap ilmiah siswa, media pembelajaran ini menyajikan berbagai kegiatan. Untuk menguji kemampuan pemahaman siswa, disajikan latihan di setiap akhir bab. Adapun tahap pengembangan media pembelajaran ini melewati serangkaian proses yaitu sebagai berikut:

(a.) Melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran. (b) penyusunan kegiatan pembelajaran. (c) penyusunan media pembelajaran. (d) penyusunan perangkat evaluasi.

## **4. Tahap Validasi Produk**

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga nantinya bisa dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk yang berupa media pembelajaran. Tahap validasi berupa masukan-masukan dan kritik tentang produk media pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan masukan, maupun kritik tersebut, produk

pengembangan direvisi agar diperoleh produk media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran.

Dengan adanya validasi ini diharapkan produk akhir media pembelajaran yang dikembangkan ini akhirnya benar-benar dapat dipertanggung jawabkan. Agar validasi tercapai dengan baik, perlu ketepatan dalam pemilihan desain validasi, subjek validasi, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data pengembangan media pembelajaran. Secara rinci, hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

### **1. Desain Validasi**

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan produk atau kesempurnaan produk yang akan dibuat. Selain itu juga untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak diujicobakan pada siswa. Validasi dilakukan melalui evaluasi ahli dan validasi guru mata pelajaran.

### **2. Subjek Validasi**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi (isi), ahli desain pembelajaran, guru kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali. Dapat dijelaskan bahwa kondisi subjek penelitian ini, adalah siswa yang memiliki karakter cukup kompleks, sehingga perlu adanya

pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Media yang cocok dilakukan dalam pembelajaran tematik sub tema keberagaman budaya bangsaku pada siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali ini adalah media pembelajaran cd interaktif karena di dalamnya terdapat konten-konten yang mendukung sehingga mengarahkan siswa untuk lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran berupa cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku. Berikut ini adalah penjelasan terkait dengan uji Validasi oleh para ahli coba:

**a. Ahli Materi (Isi)**

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi tematik subtema keberagaman budaya bangsaku, serta menguasai materi keberagaman budaya bangsa. Dalam hal ini ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak M.Irfan Islami M.Pd. Selaku dosen fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan. Beliau dipilih oleh peneliti sebagai ahli isi karena sudah memenuhi kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1) Menguasai karakteristik materi subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV MI/SD.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk

yang dikembangkan.

- 3) Bersedia sebagai penguji produk media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV MI/SD.

**b. Ahli Media**

Ahli media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan dan kelayakan produk media cd pembelajaran interaktif ini, pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli materi akan tetapi, ahli media harus orang yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memvalidasi desain kepada bapak Ahmad Abtokhi M.Pd beliau adalah dosen fakultas saintek, beliau juga merupakan seorang ahli media atau desain pembelajaran.

**c. Ahli Pembelajaran atau Guru Kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali**

Ibu Nuri Aisyah S. Pd. adalah guru kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali adalah ahli pembelajaran yang akan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media cd pembelajaran interaktif materi subtema keberagaman budaya bangsa. Adapun kriteria ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tersebut sedang mengajar ditingkat lembaga SD/MI.
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar sub tema keberagaman budaya bangsa.

- 3) Ketersediaan guru kelas sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

### 3. Subjek Uji Coba

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali yang berjumlah 23 siswa setiap kelas, jadi siswa yang akan di pakai untuk penelitian berjumlah 46 siswa.

### 4. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif.<sup>20</sup> Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini, laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif.<sup>21</sup>

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan. Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai dengan jenis data pada umumnya, yaitu: Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran tematik, dan hasil tes belajar siswa

---

<sup>20</sup>Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*, (Malang: UM Press, 2008).

<sup>21</sup>Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), hlm. 86

adalah sebagai berikut:

- a. Penilaian ahli isi dan ahli desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran dan isi media pembelajaran. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecerahan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya.
- b. Penilaian angket oleh guru mata pelajaran dan siswa uji terhadap kemenarikan media pembelajaran
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil tes awal dan tes akhir)

Dan data kualitatif dapat berupa:

1. Hasil pengamatan pembelajaran siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan
2. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali.

## **5. Instrumen Pengumpulan Data**

### **a. Wawancara**

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan

permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.<sup>22</sup> Wawancara di sini dilakukan dengan guru kelas IV Ibu Nuri Aisyah di MIN Loloan Timur Jembrana untuk mengetahui permasalahan yang ada pada media pembelajaran yang telah tersedia. Selain dilakukan pada guru wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang telah tersedia sudah menarik atau belum menarik.

Adapun pedoman wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui permasalahan yang ada pada subtema keberagaman budaya bangsa adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan media pembelajaran
  2. Tingkat pemahaman siswa pada saat pembelajaran
  3. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi guru
- b. Angket

Angket digunakan mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, serta ketetapan isi media pembelajaran. Angket yang dibuat berisi daftar pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi atau tanggapan siswa yaitu untuk menilai kemenarikan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

---

<sup>22</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 137.

## 6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, dan analisis hasil tes.

### a) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi inti untuk menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan.

### b) Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba data di himpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa pengembangan media CD Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa tema indahny kebersamaan sutema keberagaman budaya bangsaku kelas IV MIN Loloan Timur Jembarana, untuk

menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut<sup>23</sup>

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

Keterangan:

$P$  = Besar presentase

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum x_i$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 = Bilangan Konstanta

Sedangkan dasar pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi bahan ajar menggunakan kualifikasi penilaian sebagai berikut:

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan	Kriteria kelayakan
$84\% < skor \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak Revisi.
$68\% < skor \leq 84\%$	Valid	Tidak Revisi.
$52\% < skor \leq 68\%$	Cukup Valid	Sebagian Revisi.
$36\% < skor \leq 52\%$	Kurang Valid	Revisi.
$20\% < skor \leq 36\%$	Sangat Kurang Valid	Revisi.

Tabel Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

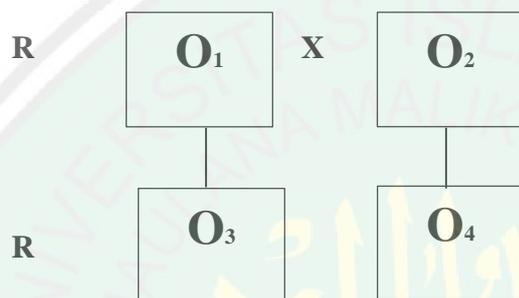
<sup>24</sup> B. Subali, dkk, *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia Nomor 8, Halaman 26-32, Jurusan Universitas Negeri Semarang (UNNES), Januari 2012.

Berdasarkan tabel diatas, penilaian media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian di atas 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

c). Analisis hasil tes

Analisis hasil tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen dengan kelompok control (Pretest-postes control group desain). Sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka dipilih kelompok atau kelas tertentu yang akan diajar dengan metode mengajar baru tersebut. Bila kelompok dalam kelas tersebut jumlah muridnya banyak, maka eksperimen dilakukan pada sampel yang dipilih secara random. Kelompok pertama yang akan diajar dengan metode mengajar baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan metode mengajar lama disebut kelompok kontrol.

Penelitian ini melibatkan dua kelas sampel, maka desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Desig.*<sup>25</sup>



Berdasarkan gambar di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka siswa dibagi menjadi dua kelompok atau kelas yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa dan kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa. Dengan keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai Pertama Kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : Nilai pertama kelompok kontrol

O<sub>2</sub> : Nilai kelompok eksperimen setelah menggunakan media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta 2013)hlm. 416

$O_4$  : Nilai kelompok kontrol setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah ada

$x$  : media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa (*treatment*)

R : pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random

Kemudian kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal siswa, dan diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media cd pembelajaran interaktif .

Data kemampuan akhir (*post-test*) dianalisis dengan menggunakan t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan pemahaman konsep antara kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media pembelajaran yang telah di desain atau dirancang) dengan kelas kontrol (kelas yang menggunakan media pembelajaran dari sekolah). Rumus uji t dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut<sup>26</sup> :

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

keterangan:

t = Koefisien t/nilai t-test

<sup>26</sup> Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, ( Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131-132.

$\bar{D}$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah Sampel



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Deskripsi Media Pembelajaran CD Interaktif Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku

Deskripsi hasil pengembangan berupa media pembelajaran cd interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk siswa kelas IV SD/MI. Adapun deskripsi dari produk media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

###### a. Identitas Produk

Bentuk Fisik : CD Interaktif

Judul : Media Pembelajaran CD Interaktif Subtema  
Keberagaman Budaya Bangsaku

Sasaran : Siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana –  
Bali

Nama Pengarang : Ziyani Aini

###### b. Cover Media

Bagian cover di dalam media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku memiliki 1 bagian, yaitu bagian cover depan . Berikut penjelasannya :

## 1. Bagian Cover Depan Media



Gambar 4.1 Cover Depan

Cover depan media pembelajaran terdiri dari judul buku yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan berjudul “Media Pembelajaran CD Interaktif Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa”, kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013 tetapi hanya terfokus kepada materi keberagaman budaya bangsa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dimana pada cover depan berisi tombol exit untuk kembali, dan main menu untuk membuka menu yang ada pada media. Sedangkan background pada cover bagian depan sesuai dengan subtema dan materi yang dibahas didalam media pembelajaran yaitu keberagaman budaya bangsa, hal ini dimaksudkan agar pengguna mampu dan mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari media pembelajaran tersebut.

### c. Bagian Halaman Petunjuk



Gambar 4.2

Halaman petunjuk ditempatkan pada halaman awal media sebagai petunjuk penggunaan media. Isi dari halaman petunjuk adalah KI/KD, materi, peta konsep, video, kuis soal, dan tebak gambar.

### d. Halaman Materi

#### a. Isi Dalam Materi



Gambar 4.3

Isi dalam materi menjelaskan tentang materi apa saja yang akan dibahas yang terdapat dalam media pembelajaran cd interaktif.

b. Gambar-Gambar Materi



Gambar 4.4

Halaman ini berisi gambar-gambar yang terdapat dalam materi yang akan dibahas di dalam media pembelajaran CD interaktif.

e. Halaman Evaluasi

a. Kuis Soal



Gambar 4.5

Isi dari halaman ini yaitu kuis soal, dimana pada halaman ini terdapat beberapa soal tentang materi yang sudah dibahas, sebagai bentuk evaluasi dari materi yang sudah disampaikan.

b. Tebak Gambar



Gambar 4.6

Pada halaman ini terdapat sebuah game, dimana para siswa akan menebak sebuah gambar yang sesuai dengan pasangannya. Sebagai bentuk pemahaman siswa.

## 2. Validasi Produk

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yakni validasi ahli dan uji lapangan. Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dan evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli isi/materi, validator desain, serta validator pembelajaran yakni praktisi

pembelajaran kelas IV MI yang berperan sebagai pembelajaran tematik.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut<sup>27</sup>:

Tabel 4.1  
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Praktisi Pembelajaran,  
dan Siswa

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Sesuai	5
S	Sesuai	4
CS	Cukup Sesuai	3
TS	Tidak Sesuai	2
STS	Sangat Tidak Sesuai	1

Berikut adalah penyajian data analisis data penilaian angket oleh ahli isi/materi, ahli desain dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV beserta kritik dan sarannya.

#### a. Hasil Validasi Ahli Isi

Draf pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis adalah berupa media pembelajaran cd

<sup>27</sup> Sugiyono, *op.cit*, hlm. 135

interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MIN Loloan Timur Jembrana Bali.

## 1. Ahli Isi

### a. Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan media pembelajaran yang di ujikan kepada Bapak M.Irfan Islami, M.Pd adalah media pembelajaran cd interaktif pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Paparan hasil penilaian akhir yang diajukan melalui instrument angket berupa kuisisioner terhadap media pembelajaran cd interaktif. Data kuantitatif dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Isi

No.	Pernyataan	$x$	$x_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kejelasan perintah dalam penggunaan tanda baca	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar	5	5	100	Sangat Vailid	Tidak Revisi
3	Memiliki keterkaitan antara KI-KD	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian antara indicator dan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan dalam sajian materi	4	5	80	Valid	Tidak

						Revisi
7	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberi motivasi kepada siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian rangkuman materi dengan pembahasan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

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

$$P = 88\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak, akan tetapi menurut ahli pembelajaran peneliti masih harus tetap merevisi beberapa media pembelajaran cd interaktif supaya media lebih sempurna.

#### **b. Penyajian data kualitatif**

Adapun data kualitatif yang berasal dari komentar dan saran ahli isi tentang media pembelajaran cd interaktif

subtema keberagaman budaya bangsaku melalui pertanyaan. Berikut adalah saran dari penilaian ahli isi “ secara umum materi yang ada sudah sesuai dengan KI dan KD, konsep yang dituangkan jua sudah lumayan bagus, akan tetatpi ada beberapa perbaikan yang terdapat dalam media pembelajaran ini yang sudah saya beri catatan sebagai acuan untuk merevisi produk yang akan dikembangkan “.

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

### **c. Revisi Produk Pengembangan**

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli isi atau materi, maka pada dasarnta media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli isi berusaha diwujudkan denan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang dihasilkan. Berdasarkan hasil analisis

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

Tabel 4.3 Revisi Validasi Ahli Isi

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Penyesuaian table kesenian (kategori seni).		
2	Perbaikan warna, background, dan font tulisan		
3	Perbaikan kalimat soal no.1		
4	Pertambahan waktu di kuis soal		

--	--	--	--

## b. Hasil Validasi Ahli Desain

### 1. Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan media pembelajaran yang diajukan kepada Bapak Abtoki adalah media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku. Paparan hasil penilaian ahli desain yang diajukan melalui instrument angket berupa kuisisioner terhadap media pembelajaran. Data kuantitatif dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Table 4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain

No.	Pernyataan	$x$	$x_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Tampilan pembukaan awal	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
2	Ukuran font pada tulisan materi	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuain warna pada setiap page	4	5	100	Valid	Tidak Revisi
4	Keserasian dalam perpaduan warna	3	5	100	Cukup	Revisi
5	Penggunaan Instruksi Musik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	kuis creator sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Ukuran nomor halama sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Penjelasan Instruksi penggunaan tombol	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Video animasi sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Gambar menarik sesuai dengan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	materi					
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>	<b>50</b>	<b>82%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

$$P = \frac{41}{50} \times 100\%$$

$$P = 82\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain keseluruhan mencapai 82%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan.

## 2. Penyajian Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang berasal dari komentar dan saran ahli desain tentang isi media pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsa melalui pertanyaan terbuka akan dituangkan. Data penilaian media pembelajaran cd interaktif oleh ahli desain

Berikut ini adalah saran dari ahli desain “ Desain yang digunakan secara keseluruhan sudah bagus, desain gambar dan sampul sudah sesuai dengan tema. Hanya ada beberapa yang perlu diperbaiki, gunakan huruf normal di bagian slide KI/KD, background pada slide main menu diganti dengan peta asli Indonesia, pewarnaan dan pemilihan huruf harus jelas”.

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli desain dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum diujicobakan pada siswa sebagai pengguna produk pengembangan.

### **3. Revisi Produk Pengembangan**

Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran, pada dasarnya media pembelajaran CD interaktif subtema keberagaman budaya bangsa perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Dan masukan, saran dan komentar dari ahli desain berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka penyempurnaan produk pengembangan yang akan dihasilkan.

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

Tabel 4.5 Revisi Ahli Desain

No.	Point Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Penggunaan huruf normal dibagaian slide KI dan KD		
2	Background di ganti dengan peta asli Indonesia		
3	Pewarnaan dan pemilihan huruf harus lebih jelas dan perubahan warna yang lebih soft		
4	Gambar lebih diperkecil		

### c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

#### 1. Penyajian Data Kuantitatif

Produk pengembangan media pembelajaran diajukan kepada Ibu Nuri Aisyah S.Pd, sebagai praktisi pembelajaran adalah media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku. Paparan hasil penilaian ahli pembelajaran yang diajukan melalui instrument angket berupa kuisisioner terhadap media pembelajaran. Data kuantitatif dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No.	Pernyataan	$x$	$x_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar.	5	5	100	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian Kompetensi Inti dengan Indikator.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Indikator yang disajikan dengan Kompetensi Dasar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kejelasan paparan materi.	3	5	60	Valid	Tidak Revisi
7	Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa.	3	5	60	Sangat Valid	Revisi
8	Kesesuaian rangkuman materi dengan pembahasan.	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi

9	Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>39</b>	<b>50</b>	<b>78%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

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

$$P = \frac{39}{50} \times 100\%$$

$$P = 78\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 78%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid atau layak untuk digunakan.

## 2. Penyajian Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang berasal dari komentar dan saran ahli pembelajaran tentang isi media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku melalui beberapa pertanyaan. Data penilaian media pembelajaran oleh ahli pembelajaran.

Berikut ini adalah saran dari penilaian pembelajaran yang merupakan guru kelas IV di MIN Loloan Timur Jmebrana Bali “ Materi yang ada di media pembelejaran sudah bagus dan sesuai dengan tema, materi yang digunakan juga sudah bagus sehingga

anak-anak mudah memahami, gambar gambar dan warna yang digunakan di dalam media sudah bagus hanya saja ukuran gambar kurang kecil supaya siswa tidak terpaut pada gambar saja’.

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

### B. Kemenarikan Media Pembelajaran

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran cd interaktif pada 23 siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali, dimana pada kelas IVC sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas control. Paparan data kualitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam table 4.8.

Table 4.7 Data kemenarikan Produk

Sub yek siswa	Aspek Penilaian										$\sum N$	$x_1$	P(%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	44	50	88
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	50	98
3	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	45	50	90
4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	46	50	92
5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45	50	90

<b>6</b>	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	50	98
<b>7</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
<b>8</b>	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	45	50	90
<b>9</b>	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
<b>10</b>	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48	50	96
<b>11</b>	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	48	50	96
<b>12</b>	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	50	98
<b>13</b>	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
<b>14</b>	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	45	50	90
<b>15</b>	4	4	4	5	5	3	4	4	5	4	42	50	84
<b>16</b>	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	43	50	86
<b>17</b>	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	46	50	92
<b>18</b>	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	45	50	90
<b>19</b>	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	47	50	94
<b>20</b>	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	50	98
<b>21</b>	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
<b>22</b>	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	47	50	80
<b>23</b>	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50	96
$\sum x$	113	101	105	113	106	109	107	108	107	104	1077	1150	2140
$\sum x_1$	115	115	115	115	115	115	115	115	115	115	1150	1150	2300
<b>%</b>	98,2	87,8	91,3	98,2	92,1	94,7	93	93,9	93,3	90,4	93,6	100	93

Keterangan :

Aspek Penilaian 1 :

- Media pembelajaran CD Interaktif memudahkan siswa dalam belajar.

Aspek Penilaian 2 :

- Penggunaan media pembelajaran CD Interaktif dapat memberi semangat dalam kegiatan belajar siswa.

Aspek Penilaian 3 :

- Kemudahan siswa dalam memahami materi yang ada pada media pembelajaran.

Aspek Penilaian 4 :

- Kesesuaian jenis huruf dan ukuran yang terdapat pada media pembelajaran

Aspek Penilaian 5 :

- Ketepatan kata kata yang digunakan pada media pembelajaran.

Aspek Penilaian 6 :

- Ketepatan petunjuk kegiatan yang ada pada media pembelajaran

Aspek Penilaian 7 :

- Ketepatan bahasa yang digunakan pada media pembelajaran

Aspek Penilaian 8 :

- Kemudahan soal-soal yang ada pada media pembelajaran

Aspek Penilaian 9 :

- Media pembelajaran membantu siswa untuk bekerja sama dengan teman dan lingkungan.

Aspek Penilaian 10 :

- Media pembelajaran ini membantu siswa untuk memahami keberagaman budaya yang ada di daerahnya.

No. Subyek Siswa : Responden siswa kelas eksperimen

$x_1$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

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

$\sum x$  : Jumlah keseluruhan jawaban siswa.

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

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada table 4.8. Langkah selanjutnya yakni analisis yakni analisis data. Berikut adalah presentase tingkat kemenarikan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku:

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

$$\mathbf{P} = \frac{2140}{2300} \times 100\%$$

$$\mathbf{P} = 93\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 93%. Jika dibandingkan dengan table kriteria kelayakan maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi siswa dan menarik untuk dipelajari siswa.

### C. Hasil Belajar

Dari pelaksanaan pre-test dan post test siswa kelas IV di MIN Loloan Timur Jembrana Bali pada uji coba lapangan akan disajikan dalam table berikut:

Table 4.8

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada *pre-test* dan *post-test* Kelas

Eksperimen

No.	NAMA	Nilai	
		<i>Pre-test</i> ( $x$ )	<i>Post-test</i> ( $x_1$ )
1	Ade Nuraini	60	85
2	Adelia Khoirunnisa	40	80
3	Amanda Rahmania Safitri	50	85
4	Andari Wianda Farha	50	80
5	Attar Sultan Zaky	50	75
6	Azriel Akbar Fadilla	60	90
7	Berliani Nur Nafisah	70	95
8	Devina Aulia	70	80
9	Fasya Harda Iftitah	80	95
10	Gilang Bagus Hendriansyah	70	85
11	Hadziq Nabih	60	95
12	Jihan Naurah	80	85
13	Marlon Naufal Arifin	60	75
14	Muammar Abiyyu Dzubyan	70	85
15	Muhammad Amir Kayyis	70	95
16	Muhammad Dzikrul Arya	60	85
17	Muhammad Ibnu Nabil	50	95
18	Nabila Athifa	60	95
19	Natasya Kamillah Sami	50	80
20	Nisya Emilia	70	85
21	Rayyan Cindy Aisyah	60	90

22	Wifda Tahtal Fina	50	80
23	Zahwa Hilda Maria	60	85
<b>Jumlah</b>		1430	1980
<b>Rata-rata</b>		62,1	86

Tabel 4.9

No.	NAMA	Nilai	
		<i>Pre-test</i> ( $x$ )	<i>Post-test</i> ( $x_1$ )
1	Ahmad Amirul Mukminin	50	70
2	Ahmad Azril Salahuddin	50	75
3	Ahmad Davi Rifqi	50	80
4	Ahmad Gilang Maulana	40	75
5	Ahmad Ilman Zidni	50	70
6	Ahmad Naufal Kurniawan	60	75
7	Ahmad Rizqi Hidayat	50	60
8	Aisyah Qurrota A'yun	60	75
9	Akbar Adi Wiratama	60	70
10	Alhimni Ilma Navi'a	50	80
11	Anindya Setya Adila	50	90
12	Annisa Rahmania	70	75
13	Anisa Fitri	60	70
14	Arkan Haidar Pratama	60	80
15	Dibran Abdipraka Gunawan	50	80
16	Fadli Albar	50	75

17	Isni Afif Ainiah	70	85
18	Mariatun Nafilah	60	90
19	Muhammad Fathul Azka	70	75
20	Salma Shabrina Salsabila	60	70
21	Sandi Syarif Maulidi	70	75
22	Syifa'un Khoirun Nisa	50	75
23	Urjaiz Lutfi Halim	60	80
<b>Jumlah</b>		1300	1750
<b>Rata-rata</b>		56,5	76

Berdasarkan data tabel 4.9 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 62,1% dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 86%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Selisih rata-rata nilai *pre-test* kelas *eksperiment* dan rata-rata nilai *post-test* kelas *eksperiment* adalah 23,9%. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali.

Tabel 4.10 Nilai Pre-test kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	23	40	80	62,1
2	Kontrol	23	40	70	56,5

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 80. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 62,1. Tidak jauh berbeda pada kelas kontrol nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 70. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 56,5.

Data nilai post-test merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan peneliti berupa media pembelajaran cd interaktif, sedangkan siswa kelas kontrol diajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, kemudian kedua kelas tersebut diberi post-test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Table 4.11 Nilai Post-test kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	23	70	95	86
2	Kontrol	23	60	90	76

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 70 dan nilai tertinggi adalah 95. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 76. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada masing-masing kelas sampel dilakukan uji gain score.

#### 4.12 Data Hasil Belajar ( Gain Score )

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test	Gain Score
1	Eksperimen	23	62,1	86	23,9
2	Kontrol	23	56,5	76	19,5

Berdasarkan data nilai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan bahan ajar hasil pengembangan peneliti berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah. Dapat dilihat pada tabel 4.13 dimana nilai kelas eksperimen

mengalami peningkatan 23,9% yaitu dari 62,1 menjadi 86, sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 19,5 % yaitu dari 56,5 menjadi 76.

Data nilai post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan tingkat kemaknaan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Berdasarkan pada tabel 4.13 dicari apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji t sebagai berikut:

#### **Langkah 1. Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat**

Ho : Tidak ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku.

Ha : Ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku.

**Langkah 2. Mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut :**

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

keterangan:

t = Koefisien t/nilai t-test

$\bar{D}$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah Sampel

**Langkah 3. Menentukan kriteria uji t :**

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

**Langkah 4. Menghitung hasil post-test kelas eksperimen dan post tes kelas control :**

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Uji t

Nomor Responden	Nilai Post-test		$(X_1 - X_2)$	d	$D^2$
	Kelas Kontrol ( $X_1$ )	Kelas Eksperimen ( $X_2$ )			
1	70	85	-15	15	225
2	75	80	-5	5	25

3	80	85	-5	5	25
4	75	80	-10	10	100
5	70	75	-5	5	25
6	75	90	-15	15	225
7	60	95	-35	35	1225
8	75	80	-5	5	25
9	70	95	-15	15	225
10	80	85	-5	5	25
11	90	95	-5	5	25
12	75	85	-10	10	100
13	70	75	-5	5	25
14	80	85	-5	5	25
15	80	95	-15	15	225
16	75	85	-10	10	100
17	85	95	-10	10	100
18	90	95	-5	5	25
19	75	80	-5	5	25
20	70	85	-15	15	225
21	75	90	-15	15	225
22	75	80	-5	5	25
23	80	85	-5	5	25
JUMLAH	1730	1980	$\sum d = 205$		3275

Analisis hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas control dengan rumus uji t sebagai berikut:

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

$$\bar{D} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{205}{23} = 8,9$$

$$t = \frac{8,9}{\sqrt{\frac{3275}{23(23-1)}}}$$

$$t = \frac{8,9}{\sqrt{\frac{3275}{23(22)}}}$$

$$t = \frac{8,9}{\sqrt{\frac{3275}{506}}}$$

$$t = \frac{8,9}{\sqrt{6}}$$

$$t = \frac{8,9}{2,4}$$

$$t = 3,707$$

Jadi, diperoleh  $t_{hitung} = 3,707$

#### Langkah 5. Membandingkan $t_{hitung}$ dan $t_{tabel}$

$$T_{tabel} = t_{\alpha : db}$$

$$db = N-1$$

$$= 23-1$$

$$= 22$$

Pada tabel =  $t_{0,01 : 22} = 2,200$

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

$$T_{hitung} (3,707) > t_{tabel} (2,200)$$

#### Langkah 6. Kesimpulan

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

**H<sub>0</sub>** : Tidak ada perbedaan tingkat pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang tidak menggunakan media cd pembelajaran interaktif keberagaman budaya bangsaku.  
(DITOLAK)

**H<sub>a</sub>** : Ada perbedaan tingkat pemahaman konsep antara siswa yang menggunakan menggunakan media cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku dengan siswa yang tidak menggunakan media cd pembelajaran interaktif keberagaman budaya bangsaku.  
(DITERIMA)

Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menggunakan dan tidak media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa  $X_2$  lebih tinggi dari  $X_1$  ( $3,707 > 1863$ ), jadi menunjukan bahwa hasil post-test kelas eksperimen lebih bagus dari pada post-test kelas kontrol. Hal tersebut menunjukan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku sebagai pegangan siswa dan guru kelas IV MIN Loloan Timur dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

##### 1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Wujud akhir dari produk pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV SD/MI. kehadiran produk pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada pembelajaran di SD/MI sesuai dengan kurikulum 2013 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang lebih mendukung pembelajaran pada materi keberagaman budaya bangsa. Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media

pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan, keefesiensi dan kemenarikan pembelajaran di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan pada kurikulum.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya :

- a. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilaian dan analisis kurikulum.
- b. Tahap pengembangan dengan menyusun media pembelajaran.
- c. Tahap uji produk dengan melakukan validasi para ahli dan guru tematik.
- d. Tahap revisi produk untuk penyempurnaan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk sudah siap untuk diimplementasikan.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut, dihasilkan media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku yang valid atau layak untuk digunakan.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran cd interaktif agar siswa mampu belajar dan siswa merasa tertarik dalam pembelajaran dan bias belajar secara mandiri sesuai dengan yang diinginkan kurikulum 2013. Setelah menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri, tidak semua siswa mampu memahami

dengan baik sehingga peneliti melengkapi materi dengan rangkuman materi beserta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Konsep ini dimaksudkan agar siswa memahami materi yang disampaikan sehingga siswa mendapatkan pemahaman materi dan hasil belajar yang lebih baik.

Setelah siswa memahami konsep materi, peneliti memberikan soal-soal evaluasi. Soal evaluasi diberikan pada setiap bagian materi dan soal-soal evaluasi disesuaikan dengan materi dan lingkungan sekitar. Media pembelajaran CD interaktif juga dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi, sehingga gambar tersebut akan membantu dan mempermudah siswa memahami materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran berupa media pembelajaran CD interaktif ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping media pembelajaran yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

## **2. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran CD Interaktif Subtema Keberagaman Budaya Bangsa**

Dalam pengembangan media pembelajaran ini melalui validasi dari 3 ahli, yaitu : ahli isi, ahli desain, dan guru pembelajaran tematik. Validasi dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun analisis dari validasi ahli pengembangan adalah sebagai berikut:

### **a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi**

Media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa menurut ahli isi sudah valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, kompetensi dasar, dan indicator dengan materi yang ada pada media pembelajaran cd interaktif.

Menurut validator ahli isi, materi yang diberikan cukup sederhana, menarik sehingga nantinya akan memebrikan motivasi belajar kepada siswa. Gamabar-gambar yang ada juga akan membuat siswa merasa senang belajar menggunakan

media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran juga menggunakan bahasa yang sederhana, dimana pada media pembelajaran ini bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu model huruf/font yang digunakan juga bermacam-macam dan membuat siswa lebih tertarik dan ukuran yang sesuai juga memudahkan siswa untuk membaca materi yang sudah disediakan. Sedangkan evaluasi yang digunakan menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar siswa.

#### **b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain**

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase 84%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan. Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, yang pertama adalah penilaian cover atau sampul, sampul dinilai sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena menurut ahli desain warna dan background sudah tepat dan cocok. Penggunaan jenis huruf dan ukurannya pun sudah tepat, namun warna harus diperbaiki lagi, karena kurang cocok.

Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi

pembelajaran, dan gambar-gambar yang ada menggunakan gambar yang sesuai agar siswa mampu dan mudah memahami materi tersebut.

Penggunaan model dan ukuran huruf sudah sesuai dengan siswa kelas IV, karena huruf mudah dibaca. Semua judul materi menggunakan model, ukuran, warna yang berbeda dari materi, dengan begitu siswa akan mengetahui judul-judul yang ada pada media pembelajaran cd interaktif. Penggunaan spasi, judul, dan pengetikan materi kurang rapi dan harus diperbaiki lagi agar terlihat lebih rapi dan memudahkan siswa untuk dibaca.

#### **c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MIN Loloan Timur Jembrana Bali diperoleh hasil persentase 78%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media pembelajaran cd interaktif dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai, KI KD dan indikator yang ada.

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga ketika siswa membaca maksud dari materi yang disampaikan ia akan mudah memahaminya. Begitu juga dengan instrumen evaluasi yang ada menurut ahli pembelajaran

sudah sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak akan kesulitan memahami maksud soal-soal yang ada.

## **B. Analisis Hasil Kemernarikan Media Pembelajaran**

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh presentase 93%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik. Kemudahan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku dalam belajar diperoleh penilai dengan presentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat memudahkan bagi siswa dalam belajar. Kemudahan media pembelajaran dapat dilihat dari pendapat beberapa siswa bahwa media pembelajaran tersebut tidak menyulitkan saat dipelajari dan mudah untuk dipahami.

Penggunaan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku memberi semangat dalam belajar diperoleh penilaian presentase 98,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat memberikan semangat kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa ini dapat memberikan semangat kepada siswa karena media pembelajaran cd interaktif ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa yaitu operasional konkrit, desain desain yang diberikan sangat menarik dan cocok untuk anak kelas IV SD/MI dan dengan gambar-gambar didalam media yang menarik dalam menunjang pemahaman siswa sehingga siswa bersemangat saat menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa.

Kemudahan memahami bahan pelajaran dalam media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa diperoleh penilaian 87,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan siswa.. kemudahan yang didapat siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsa dengan menggunakan media pembelajaran cd pembelajaran interaktif ini karena materi yang disajikan dibuat denan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD/MI dan contoh-contoh yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat sehingga sisa dengan mudah dan memahami konsep yang ada pada media pembeajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa.

Kemudahan dalam memahami soal-soal dalam media pembelajaran diperoleh penilaian denan presentase 91,3%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal pada media pembelajaran mudah dipahami. Soal-soal yang diberikan kepada siswa dibuat berdasarkan tingkat kemampuan siswa, semua jawaban yang terdapat pada soal semua tertera pada materi yang sudah diajarkan dan ditulis dalam media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa, soal- soal yang disampaikan sesuai dengan materi dan berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa akan lebih mudah menjawab soal dengan membaca dan memahami materi di awal pembelajaran.

Ketepatan huruf dan ukuran huruf dalam media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa diperoleh penilaian dengan presentase 98,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah sangat tepat bagi siswa. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran memudahkan siswa dalam membaca materi yan disampaikan. Jenis huruf yang diapaparkan dalam

media pembelajaran cd interaktif menggunakan huruf yan lebih familiar dengan siswa seperti huruf pada buku cerita anak sehinga siswa tertarik untuk memabaca dan memahami isi materi yang sudah disajikan.

Kesulitan kata-kata yang ada dalam media pemebelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsaku diperoleh penilaian dengan presentase 91,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kata-kata yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kata-kata yang digunakan dalam media pembelajaran ini jauh dari kata yang untuk dipahami karena dalam proses pembelajaran siswa sangat antusias saat membaca media pembelajaran dan tidak ada kesulitan memahami kata-kata yang terdapat dalam media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung.

Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran diperoleh penilaian dengan prsentase 94,7%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang terdapat dalam media pembeajaran mudah untuk dilakukan. Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran ini karena petunjuk atau pedoman kegiatan yang disampaikan dalam media di desain dengan semenarik dan sejelas mungkin dan jelas yang terdapat anak panah untuk menunjukkan maksud dari tulisan sehingga memudahkan siswa untuk bekerja secara mandiri dab berkelompok untuk menemukan pengalaman belajarnya.

Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajarann ini diperoleh penilaian dengan presentase 93%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sangat mudah dipahami oleh siswa. Disamping itu juga penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak

menggunakan bahasa yang sulit membuat siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam bekerjasama dengan teman dan lingkungan diperoleh penilaian dengan presentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cd interaktif ini sangat membantu siswa dalam belajar bekerjasama dengan teman dan lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu dalam mengetahui keberagaman budaya bangsa yang ada di lingkungan sekitar rumah diperoleh penilaian dengan presentase 93,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat sesuai dengan keberagaman budaya bangsa yang ada di lingkungan sekitar rumah maupun sekolah. Dengan mengaitkan dan memberikan beberapa contoh dengan hal-hal yang ada disekitar siswa maka siswa akan lebih cepat paham dan mudah untuk mengingat karena mereka sering melakukan hal tersebut.

Selain hal-hal di atas kemenarikan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa yaitu pada warna media pembelajaran yang didesain dengan corak yang menarik dan cerah agar siswa tertarik untuk mempelajari media pembelajaran dan memberikan semangat dalam belajar. Gambar-gambar yang terdapat pada media di buat dengan gambar yang dekat dengan kehidupan siswa. Selain gambar yang sesuai dengan materi, media pembelajaran dilengkapi dengan video dan game pembelajaran, sehingga ada kemenarikan sendiri saat mempelajari materi pada media pembelajaran cd

interaktif dan tidak membosankan. Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah untuk diunakan dan dapat memberikan pemahaman materi kepada siswa, selain itu media pembelajaran cd interaktif jua dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

### **C. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Uji Coba Media Pembelajaran CD Interaktif Subtema Keberagaman Budaya Bangsa**

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran cd interaktif, selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan nilai hasil dari post-test kelas eksperimen dan post-test kelas control menunjukkan bahwa nilai post-test kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas control, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat hasil belajar siwa antara siswa kelas IV yang menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa (kelas eksperimen) dengan siswa kelas IV yang tidak menggunakan media pembelajaran subtema keberagaman budaya bangsa (kelas control).

Media pembelajaran cd interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV, karena media ini di rancang sesuai dengan karakteristik siswa pengguna. Pada media pembelajaran cd interaktif yan sudah dikembangkan media didesain denan sesederhana mungkin agar siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan mudah dan mandiri untuk menemukan

pengalaman belajarnya secara mudah dan menyenangkan, dengan kemudahan media pembelajaran cd interaktif siswa semakin bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran karena tanpa harus banyak bertanya kepada guru siswa dapat menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Ilmu dan pengalaman belajar akan lebih melekat dipikiran siswa sehingga ketika diberikan pertanyaan atau soal-soal siswa akan mudah untuk menjawabnya.

Konsep-konsep yang terdapat pada akhir pembelajaran, dikembangkan sesuai dengan materi, sehingga siswa dapat membandingkan hasil pemikiran mereka dengan konsep, dan akhirnya memahami konsep materi yang benar. Selanjutnya siswa diberikan soal-soal evaluasi yang merupakan pengukur kemampuan setelah melakukan pembelajaran tersebut.

Cakupan materi pada setiap pembelajaran sudah dipaparkan secara rinci dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD/MI sehingga materi mudah dipahami, karena materi pada media pembelajaran ini tidak hanya diambil dari media pembelajaran yang telah ada, melainkan dari sumber lain yang relevan. Kemudian kalimat dalam materi disusun dan disederhanakan lagi dengan menggunakan bahasa peneliti yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Peta konsep yang terdapat pada media pembelajaran lebih memudahkan siswa memahami konsep materi. Dengan adanya peta konsep, siswa lebih mudah untuk mengetahui materi secara umum karena peta konsep yang

disajikan lebih spesifik dan jelas yang mencakup inti dari semua materi yang ada pada media. Dari paparan analisis penyusunan media pembelajaran dan pelaksanaan penelitian menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan, dapat diketahui alasan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa.

Media pembelajaran ini sangat sesuai dengan siswa karena siswa pada usia ini atau setara dengan kelas IV SD/MI masih menggunakan operasional konkrit. Sehingga isi pembelajaran pada media pembelajaran ini didesain supaya dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena pada saat pembelajaran siswa diajak untuk melakukan kegiatan praktikum. Siswa melakukan sendiri secara langsung kegiatan pembelajarannya untuk menemukan hal baru tentang konsep yang dipelajarinya. Hal ini menjadikan alasan kenapa media pembelajaran cd interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI di MIN Loloan Timur Jembrana Bali.

#### **D. Menyikapi perbedaan keberagaman budaya bangsa di masyarakat menurut pandangan Islam**

Islam mengajarkan hubungan dan kerja sama dalam bidang-bidang ekonomi, politik, maupun budaya tidak dilarang bahkan dianjurkan sepanjang berada dalam ruang lingkup kebaikan.

Tuhan menciptakan manusia beraneka ragam bentuk fisik, warna kulit, bahasa, dan budayanya. Jika perbedaan itu disikapi dengan positif maka akan bermanfaat sekali karena tiap kelompok masyarakat memiliki kelebihan dan kekurangan. Ada yang memiliki keramahan, ketegasan, jiwa dagang dan lain-lain yang jika dikolaborasikan akan bermanfaat untuk menciptakan kesejahteraan semua kelompok masyarakat, sebagaimana yang sudah tercantum dalam firman Allah pada surah Al-Hujurat Ayat 13 yang berbunyi “*Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal.*” (Al-Hujurat: 13)”.

Dalam kehidupan bermasyarakat, kita dihadapkan dengan berbagai persoalan yang menyangkut perbedaan budaya. Bagi yang menyikapi secara positif, maka ia akan menemukan ketentraman dalam hidupnya. Tetapi, bagi yang menyikapi secara negatif, maka pastilah akan terjadi perpecahan bahkan bisa mengakibatkan pertumpahan darah.

Dalam kehidupan bermasyarakat agar tercipta persatuan dan kesatuan, maka integrasi perlu ditegakkan. Dalam kajian ilmu sosiologi, ada dua bentuk integrasi.

1. Asimilasi (*assimilation*)

Asimilasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses sosial yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia dan juga meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindak, sikap dan proses-proses mental dengan memperhatikan kepentingan-kepentingan dan tujuan-tujuan bersama.

## 2. Akulturasi (*acculturation*)

Akulturasi dapat didefinisikan sebagai proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing dengan sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri.

Sebagai seorang muslim dan sebagai seorang yang hidup di lingkungan masyarakat yang memiliki budaya yang berbeda dengan yang lainnya, agar asimilasi dan akulturasi budaya tersebut berjalan dengan baik untuk menciptakan integrasi sosial, sebagaimana yang difirmankan Allah SWT di atas, maka ada sikap yang harus kita pelihara dan kembangkan. Sikap tersebut adalah sikap kritis, toleransi, dan empati terhadap hubungan keanekaragaman dan perubahan sosial. Sikap kritis yang harus dikembangkan dalam masyarakat yang beranekaragam itu seperti:

1. Mengembangkan sikap saling menghargai terhadap norma-norma yang berbeda dalam suatu masyarakat
2. Meningkatkan sikap primordialisme
3. Menegakkan supermasi hukum
4. Mengembangkan rasa nasionalisme penghayatan wawasan berbangsa dan bernegara
5. Menyelesaikan konflik dengan cara akomodatif (media kompromi adjudikasi)
6. Mengembangkan kesadaran sosial dan menyadari peranan individu terutama para pemegang kekuasaan.

Toleransi merupakan sikap menghargai perbedaan orang lain.

Sedangkan

Empati merupakan keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasikan dirinya dengan perasaan, pikiran orang lain.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Siti Maimunah. *Keanekaragaman Budaya Serta Cara Menyikapi Perbedaan Budaya Masyarakat.* (<http://sitieminah1993.blogspot.co.id>) Diakses pada tgl 25 Agustus 2016- 20:15 WIB

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV SD/MI di MIN Loloan Timur Jembrana Bali dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa kelas IV di SD/MI. produk tersebut memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik. Hasil pengembangan ini menambah keragaman media pembelajaran IPS kelas IV khususnya yang dikembangkan dengan media pembelajaran yang berbasis cd interaktif dan bias dijadikan sebagai rujukan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran di MIN Loloan Timur Jembrana Bali. produk yang dikembangkan juga telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan KI-KD, sesuai dengan keadaan siswa, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan juga media pembelajaran memiliki kesesuaian warna, gambar dengan materi, ukuran dan jenis huruf yang menarik akan memotivasi siswa agar lebih bersemangat belajar.

2. Tingkat kemenarikan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi yaitu 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran tulisan, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik, dan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa pengguna media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa.
3. Media pembelajaran cd interaktif ini memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal itu dikarenakan media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya dan bangsa lebih diperluas dan diperjelas dengan adanya gambar-gambar yang menarik dan yang sesuai dengan materi. Untuk kegiatan pembelajaran didesain dengan sederhana yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa, sehingga memudahkan siswa untuk melakukan pembelajaran dan memahami konsep yang dipelajari dengan benar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran-Saran Kajian Pengembangan**

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya

bangsa ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

### **1. Saran Pemanfaatan**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa ini telah diujicobakan melalui berbagai tahapan dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran tematik.
- b. Bagi praktisi pembelajaran media pembelajaran berupa media pembelajaran cd interaktif subtema keberagaman budaya bangsa ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang ada di dalam media pembelajaran cd interaktif.

### **2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi IPS pada subtema subtema keberagaman budaya bangsa, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan subtema-subtema lain yang berkaitan dengan pembelajaran

tematik dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

- b. Media pembelajaran berupa cd pembelajaran interaktif subtema keberagaman budaya bangsa dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi

Aksara

Departemen Agama. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Sygma

Ilza Ma'azi Azizah. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Rangka Manusia Kelas IV di MIN Cengklok Nggrogot Nganjuk 2009*

Maimunah, Siti. *Keanekaragaman Budaya Serta Cara Menyikapi Perbedaan Budaya Masyarakat*. (<http://sitieminah1993.blogspot.co.id>) Diakses pada tgl 25 Agustus 2016- 20:15 WIB

Mulyono, 2012. *Strategi Pembelajaran, Menuju Efektifitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: Uin Maliki Press

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).

Nur Yunita. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran SAINS pokok bahasan sumber daya alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik,*

Nuril Nuzulia, *Pengembangan bahan ajar IPA kelas 4 dengan metode praktikum dan media CD Pembelajaran di SDN Janti II Sidoarjo 2012*

Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif*. Jogjakarta: DIVA Prees.

Setyorini, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Subali, B, dkk. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia Nomor 8, Jurusan Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Subana, dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

T.H.Agustanti. *Implementasi Metode Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPII 1 2012.

Tantya Hisnu. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta: Pustaka Perbukuan Depdiknas,

Trianto. 2010. *Desain pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia dini Tk/Ra dan Anak Usia Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara



## LAMPIRAN

### 1. BUKTI KONSULTASI



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 : Ziyani Aini  
NIM : 12140065  
Jurusan : PGMI  
Pembimbingan : Dr. H. Abdfil Basith M. Si.  
Judul Skripsi : Pengembangan Media CD Pembelajaran Interaktif  
subtema Keberagaman Budaya Bangsa untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MIN Loloan Timur  
Jembrana Bali

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Konsultasi	Ttd
1	4 Agustus 2016	Produk pengembangan	VA
2	15 Agustus 2016	Skripsi bab 1 dan bab 2	VA VA
3	17 Agustus 2016	Skripsi bab 3 dan bab 4	VA
4	19 Agustus 2016	Skripsi bab 3 dan bab 4	VA VA
5	22 Agustus 2016	Skripsi bab 5 dan bab 6	VA VA
6	23 Agustus 2016	Skripsi bab 5	VA VA
7	25 Agustus 2016	Skripsi bab 5 dan bab 6	VA VA
8	26 Agustus 2016	Abstrak	VA

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI

Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 19730823 200003 1002

## 2. Identitas Subyek Validator Ahli

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN</b>	<b>EVALUATOR</b>
1.	Ahmad Abthoki M.Pd	Dosen Saintek UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Desain Media Pembelajaran
2.	M. Irfan Islami, M,Pd	Dosen PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Ahli Isi Ilmu Pengetahuan Sosial
3.	Nuri Aisyah S.Pd	Guru Kelas IV di MIN Loloan Timur Jembrana Bali	Ahli Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SD



### 3. Angket Validasi Ahli Materi

#### PENILAIAN VALIDASI ISI/MATERI MEDIA CD PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Aplikasi dari Media CD Interaktif untuk pembelajaran IPS pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku kelas IV di MIN Loloan Timur Jembrana Bali.

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam *Media CD Pembelajaran Interaktif*
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut :
 

1 = Sangat tidak tepat	4 = Tepat
2 = Kurang tepat	5 = Sangat Tepat
3 = Cukup tepat	
3. Dibagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan *CD Pembelajaran Interaktif*

NO	ASPEK	INDIKATOR	NILAI				
			1	2	3	4	5
1.	Format	1. Kejelasan Perintah dalam penggunaan tanda baca					
		2. Kesesuaian Materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran					

2.	Isi	3. Memiliki keterkaitan antara KI-KD pada materi IPS “Keberagaman Budaya Bangsaku					
		4. Kesesuaian antara Indikator dan kompetensi dasar IPS “Keberagaman Budaya Bangsaku					
		5. Kesesuaian antara Indikator dan Tujuan Pembelajaran IPS “Keberagaman Budaya Bangsaku					
		6. Kejelasan dalam sajian materi IPS “Keberagaman Budaya Bangsaku					
		7. Ketepatan materi yang disajikan dapat ,memberi motivasi siswa					
3.	Bahasa	8. Kesesuaian rangkuman materi dengan pembahasan 9. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran					
4.	Evaluasi	10. Ketepatan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.					

**Saran Perbaikan**

Bagian yang harus diperbaiki	Saran Perbaikan

**Komentar :**

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif ini

- Layak untuk diuji coba tanpa revisi
- Layak untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran

Malang,.....2016

Ahli Isi/Materi

\_\_\_\_\_

**NIP :**

**4. Angket Validasi Ahli Desain**

ANGKET VALIDASI

AHLI DESAIN PRODUK

**“Media CD Pembelajaran Interaktif Subtema Keberagaman Budaya  
Bangsaku Kelas IV SD/MI”**

Nama :

.....

NIP :

.....

Jabatan :

.....

Instansi :

.....

Pendidikan :

1. S1 :

.....

2. S2 :

.....

3. S3 :

.....

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Bacalah setiap item dengan cermat.

2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

### B. Pernyataan-pernyataan Angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan Pembukaan Awal					
2	Ukuran font pada tulisan materi					
3	Kesesuaian warna pada setiap halaman					
4	Keserasian dalam perpaduan warna					
5	Penggunaan Instruksi Musik					
6	Kuis Creator sesuai dengan materi					
7	Ukuran nomor halamn sudah sesuai					
8	Penjelasan Instruksi penggunaan tombol					
9	Video animasi sesuai dengan materi					
10	Gambar menarik sesuai dengan materi					
<b>JUMLAH</b>						

### C Kritik dan Saran

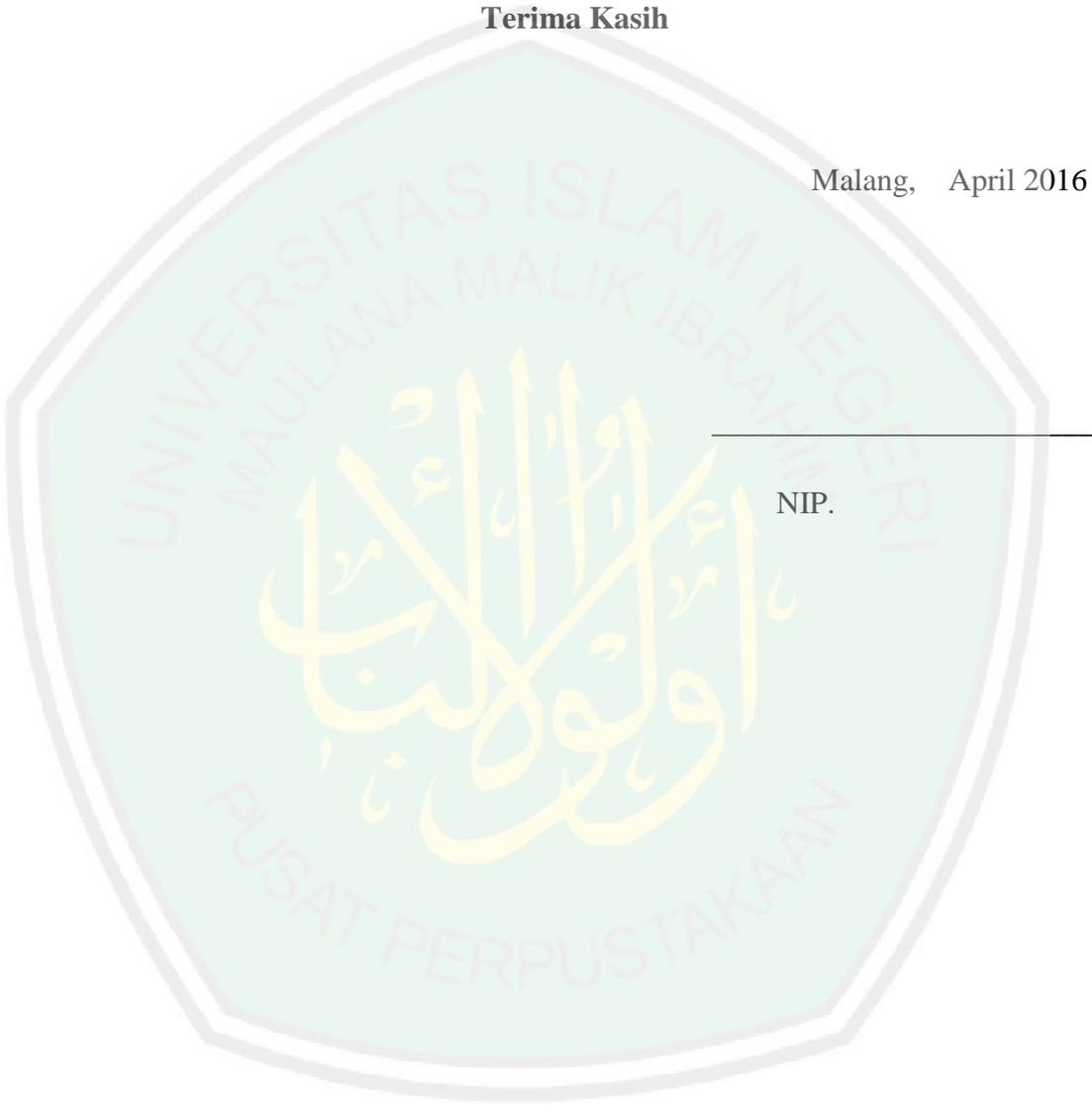
.....

.....

.....  
.....  
.....

**Terima Kasih**

Malang, April 2016



NIP.

## 5. Angket Validasi Ahli Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI

GURU MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV

Media CD Pembelajaran Interaktif Subtema Keberagaman Budaya  
Bangsaku Kelas IV SD/MI”

Nama :  
.....

NIP :  
.....

Jabatan :  
.....

Instansi :  
.....

Pendidikan :  
.....

4. S1 :  
.....

5. S2 :  
.....

6. S3 :  
.....

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu guru membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, d, atau e pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu guru anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

#### B. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan alam ini?

a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional	b. Jelas, spesifik, dan operasional	c. Cukup jelas, spesifik, dan operasional	d. Kurang jelas, spesifik, dan operasional	e. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
--	-------------------------------------	---	--	---

2. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan alam ini?

a. Sangat sesuai	b. Sesuai	c. Cukup sesuai	d. Kurang sesuai	e. Tidak sesuai
------------------	-----------	-----------------	------------------	-----------------

3. Bagaimana relevansi fokus pembelajaran dengan indikator pada pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan alam ini?

a. Sangat relevan	b. Relevan	c. Cukup relevan	d. Kurang relevan	e. Tidak relevan
-------------------	------------	------------------	-------------------	------------------

4. Apakah rumusan indikator dalam bahan ajar disajikan dengan rumusan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)?

a. Sangat sesuai	b. Sesuai	c. Cukup sesuai	d. Kurang sesuai	e. Tidak sesuai
------------------	-----------	-----------------	------------------	-----------------

5. Apakah isi pembelajaran dalam bahan ajar sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)?

a. Sangat sesuai	b. Sesuai	c. Cukup sesuai	d. Kurang sesuai	e. Tidak sesuai
------------------	-----------	-----------------	------------------	-----------------

6. Bagaimana sistematis uraian isi pembelajaran dalam bahan ajar ilmu pengetahuan alam ini?

a. Sangat sistematis	b. Sistematis	c. Cukup sistematis	d. Kurang sistematis	e. Tidak sistematis
----------------------	---------------	---------------------	----------------------	---------------------

7. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam bahan ajar ilmu pengetahuan alam ini?

a. Sangat sesuai dengan SK,KD, dan Indikator	b. Sesuai dengan SK,KD, dan Indikator	c. Cukup sesuai dengan SK,KD, dan Indikator	d. Kurang sesuai dengan SK,KD, dan Indikator	e. Tidak sesuai dengan SK,KD, dan Indikator
--	---------------------------------------	---	--	---

8. Apakah materi yang disajikan melalui bahan ajar tematik ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?

a. Sangat memotivasi	b. Memotivasi	c. Cukup memotivasi	d. Kurang memotivasi	e. Tidak memotivasi
----------------------	---------------	---------------------	----------------------	---------------------

9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?

a. Sangat sesuai	b. Sesuai	c. Cukup sesuai	d. Kurang sesuai	e. Tidak sesuai
------------------	-----------	-----------------	------------------	-----------------

10. Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?

a. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa	b. Dapat mengukur kemampuan siswa	c. Cukup mengukur kemampuan siswa	d. Kurang mengukur kemampuan siswa	e. Tidak mengukur kemampuan siswa
--	-----------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------



## 6. Angket Siswa

### ANGKET UJI COBA SISWA

“ MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF PADA TEMA INDAHNYA  
KEBERSAMAAN SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
KELAS IV SD/MI”

**A. Nama :**

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu kamu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang sudah dikembangkan.
2. Berilah tanda (X) pada salah satu huruf a,b,c,d, atau e pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang kamu angap paling benar.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

**C. Pertanyaan-pertanyaan angket**

1. Apakah media pembelajaran cd interaktif ini dapat memudahkan kamu dalam belajar?
 

a. Sangat mudah	c. Cukup mudah	e. Sulit
b. Mudah	d. Kurang mudah	
2. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran cd interaktif ini dapat memberi kamu semangat dalam belajar ?
 

a. Sangat memberi semangat	d. Kurang memberi semangat
b. Memberi semangat	e. Tidak memberi semangat
c. Cukup memberi semangat	
3. Apakah kamu mudah memahami bahan pelajaran yang ada dalam media pembelajaran cd interaktif ini?
 

a. Sangat memberi	d. Kurang memberi
b. Memberi	e. Tidak memberi
c. Cukup memberi	
4. Menurut kamu, bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran cd interaktif ini?
 

a. Sangat mudah dibaca	d. Kurang mudah dibaca
b. Mudah dibaca	e. Tidak mudah dibaca
c. cukup mudah dibaca	
5. Selama mempelajari media ini, apakah kamu menemukan kata kata yang sulit ?

- a. Tidak menemukan  
b. Jarang menemukan  
c. Kadang-kadang menemukan
- d. Sering menemukan  
e. SEring sekali menemukan
6. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran cd interaktif ini?  
a. Sangat mudah b. Cukup mudah c. Mudah d. Kurang mudah e. Sulit
7. Apakah bahasa dalam media pembelajaran cd interaktif ini mudah dipahami?  
a. Sangat mudah dipahami d. Kurang mudah dipahami  
b. Mudah dipahami e. Tidak mudah dipahami  
c. Cukup mudah dipahami
8. Setelah melihat soal-soal yang ada di media pembelajaran cd interaktif ini, baagaimana soal-soalnya ?  
a. Sangat mudah dipahami d. Kurang mudah dipahami  
b. Mudah dipahami e. Tidak mudah dipahami  
c. Cukup mudah dipahami
9. Apakah media pembelajaran cd interaktif ini membantumu untuk bekerja sama dengan teman dan lingkunganmu?  
a. Sangat membantu d. Kurang membantu  
b. Membantu e. Tidak membantu  
c. Cukup membantu
10. Apakah media pembelajaran cd interaktif membantumu untuk memamahi keberagaman budaya bangsa yang ada di daerahmu?  
a. Sangat membantu d. Kurang membantu  
b. Membantu e. Tidak membantu  
c. Cukup membantu

## 7. Absen Siswa

### Daftar Absen Kelas IV B ( Kelas Eksperimen )

	<b>Nama</b>
1	Ade Nuraini
2	Adelia Khoirunnisa
3	Amanda Rahmania Safitri
4	Andari Wianda Farha
5	Attar Sultan Zaky
6	Azriel Akbar Fadilla
7	Berliani Nur Nafisah
8	Devina Aulia
9	Fasya Harda Iftitah
10	Gilang Bagus Hendriansyah
11	Hadziq Nabih
12	Jihan Naurah
13	Marlon Naufal Arifin
14	Muammar Abiyyu Dzubyhan
15	Muhammad Amir Kayyis
16	Muhammad Dzikrul Arya
17	Muhammad Ibnu Nabil
18	Nabila Athifa
19	Natasya Kamillah Sami
20	Nisya Emilia
21	Rayyan Cindy Aisyah
22	Wifda Tahtal Fina
23	Zahwa Hilda Maria

**Daftar Absen Kelas IV C ( Kelas Kontrol )**

<b>No.</b>	<b>NAMA</b>
1	Ahmad Amirul Mukminin
2	Ahmad Azril Salahuddin
3	Ahmad Davi Rifqi
4	Ahmad Gilang Maulana
5	Ahmad Ilman Zidni
6	Ahmad Naufal Kurniawan
7	Ahmad Rizqi Hidayat
8	Aisyah Qurrota A'yun
9	Akbar Adi Wiratama
10	Alhimni Ilma Navi'a
11	Anindya Setya Adila
12	Annisa Rahmania
13	Anisa Fitri
14	Arkan Haidar Pratama
15	Dibran Abdipraka Gunawan
16	Fadli Albar
17	Isni Afif Ainiah
18	Mariatun Nafilah
19	Muhammad Fathul Azka
20	Salma Shabrina Salsabila
21	Sandi Syarif Maulidi
22	Syifa'un Khoirun Nisa
23	Urjaiz Lutfi Halim





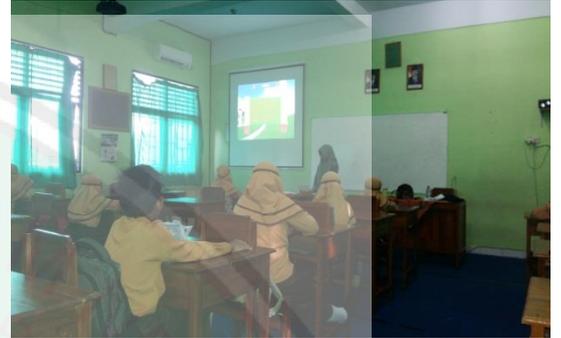
**b. Isilah titik-titik dibawah ini ..**

1. Bagaimana contoh sikap saling menghargai antar suku bangsa ....
2. Apa yang dimaksud dengan suku bangsa ...
3. Sebutkan 3 contoh tarian tradisional ...
4. Sebutkan 3 senjata tradisional ....
5. Sebutkan 3 rumah adat ....



## 10. Dokumentasi

### Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran



## 11. Riwayat Hidup Penulis

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ziyah Aini  
NIM : 12140065  
Tempat, Tanggal Lahir : Negara, 15 April 1995  
Fak./Jur./Prog. Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah/Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2012  
Alamat Rumah : Jln. Kedondon No.5 Loloan Barat, Kec. Negara Kab.  
Jembrana - Bali  
No. Tlp. Rumah/Hp : 087 861 897 637

