

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH PERWANIDA KOTA BLITAR**

SKRIPSI

Oleh :

Wahyu Andriana Sari

NIM. 12140085



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 PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU
UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV
DI MADRASAH IBTIDAIYAH PERWANIDA KOTA BLITAR**

SKRIPSI

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

Oleh:

Wahyu Andriana Sari

NIM. 12140085



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 PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA 2 KEUNIKAN
DAERAH TEMPAT TINGGALKU DI SEKOLAH DI MADRASAH
IBTIDAIYAH PERWANIDA KOTA BLITAR

SKRIPSI

Oleh :

Wahyu Andriana Sari

NIM. 12140085

Telah Disetujui Pada Tanggal 24 November 2016

Dosen Pembimbing



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 19810719 200801 2 008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU DI SEKOLAH DI MADRASAH IBTIDAIYAH PERWANIDA KOTA BLITAR

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Wahyu Andriana Sari (12140085)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 November 2016 dan
dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Hj. Like Raskova Oktaberlina, M.Ed :
NIP. 19741025 200108 2 015

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E :
NIP. 19810719 200801 2 008

Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E :
NIP. 19810719 200801 2 008

Penguji Utama

Dra. Hj. Siti Annijat M, M.Pd :
NIP. 19570927 198203 2 001

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT
Sholawat serta salam kami tujukan kepada Nabi Muhammad SAW

Penulis dengan segala penuh ikhlasnya mempersembahkan karya ini ntuk orang-orang yang selalu mendampingi dalam setiap langkahku serta mendampingi perjuangan penulis menyelesaikan karya ilmiah yang semoga bermanfaat ini.

Untuk ayahku (alm. Ali Shodiq), ibuku (Susiaty) dan kakakku (Nana Hikmah sari) ucapan terima kasih yang takkan berujung atas juang beliau kepada penulis selama masa studi ini.

Do'a dan kasih sayang kalian adalah cahaya dalam setiap perjuanganku

Untuk guru-guru dan dosen-dosen penulis yang telah mendidik dan mengajar penulis dengan hati dan cinta. Mengajarkan hal-hal baru dalam setiap hembusan nafas kehidupan serta memberikan pelajaran yang berharga bagi masa depan yang masih rahasia.

Serta semua teman-teman yang telah memberikan semangat untuk terus memotivasi penulis agar optimis menyambut hari esok dan bergandenga tangan bersama dalam meraih cita-cita dalam peradaban bangsa.

MOTTO

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ^ط وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ^ت وَنَزَّلْنَا
عَلَيْكَ^ج الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

“(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami, bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”¹ (QS. An-Nahl : 89)

¹Al-‘Alim Al-Qur’an dan Terjemahan (Bandung : Al-Mizan Publishing House, 2010), hal 25

NOTA DINAS**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Wahyu Andriana Sari

Malang, 24 November 2016

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Wahyu Andriana Sari

Nim : 12140085

Jurusan : Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema
2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Peningkatan
Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah
Perwanida Kota Blitar

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**
NIP. 198110719 200801 2 008

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 24 November 2016



Wahyu Andriana Sari
NIM. 12140085

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar”.

Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa petunjuk kebenaran bagi seluruh umatnya yaitu al-Dinul Islam yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan di akhirat.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang telah dirancang oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Strata satu Sarjana Pendidikan Guru madrasah Ibtidaiyah di UIN Maliki Malang.

Penulis menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pemahaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak telah memberi sumbangan yang sangat berarti dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis

menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak berikut :

1. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing saya dalam penelitian ini.
5. Irfan Islamy, M.Pd selaku validator isi/materi media pembelajaran interaktif.
6. Dr. Samsul Susilowati, M.Pd selaku validator desain media pembelajaran interaktif.
7. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku kuliah.
8. H. Ni'mad Arifa, M.Pd. I selaku Kepala Sekolah MI Perwanida Kota blitar beserta guru-guru dan karyawan yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
9. Susilowati, S.Pd selaku Guru Kelas IV di MI Perwanida Kota Blitar.
10. Bapak alm. Ali Shodiq dan Ibu Susiati yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendoakan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis

dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

11. Seluruh teman-temanku PGMI C, PGMI D, PKLI, kost Joyosuko dan teman seperjuangan PGMI angkatan 2012 yang selalu memberikan motivasi dan banyak pengalaman berharga.
12. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga ALLah SWT. melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tiada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan penelitian ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan penulisan penelitian ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan penulisan penelitian ini bermanfaat bagi menulis khususnya, dan pihak-pihak yang bersangkutan umumnya. Amin ya Robbal Alamin

Malang, 27 September 2016

Penulis

Wahyu Andriana Sari
NIM. 1214008

PEDOMAN TRASLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Dipothong

أُ = Aw

أِي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orsinilitas Penelitian	14
Tabel 2.1 Standar Kompetensi Lulusan dan Kompetensi Inti.....	36
Tabel 3.1Tabel kriteria kelayakan media pembelajaran	68
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi	81
Tabel 4.2 Saran Ahli Materi.....	83
Tabel 4.3 Revisi Validasi Ahli Materi/Isi.....	84
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain.....	85
Tabel 4.5 Saran Ahli Desain	87
Tabel 4.6 Revisi Validasi Ahli Desain.....	87
Tabel 4.7 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran tematik.....	89
Tabel 4.8 Saran Praktisi Pembelajaran tematik.....	90
Tabel 4.9 Kemenarikan produk menurut siswa.....	91
Tabel 4.10 Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	93
Tabel 4.11 Hasil ststistik pada <i>Pre Test</i> dan <i>Post-Test</i>	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Borg and Gall.....	54
Gambar 3.2 Rancangan Pengembangan.....	55
Gambar 3.2 Bagan Validasi Produk.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian
- Lampiran II : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi
- Lampiran IV : Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi/Materi
- Lampiran V : Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
- Lampiran VI : Hasil Instrumen Validasi Praktisi Guru Kelas IV
- Lampiran VII : Hasil Instrumen Penilaian Siswa/Uji Lapangan
- Lampiran VIII : Hasil Test Siswa
- Lampiran IX : Foto Penelitian
- Lampiran X : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN TRANSLITERASI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	9
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	21
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	23

3. Fungsi Media Pembelajaran	25
4. Peran Media Pembelajaran	26
5. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas	28
6. Jenis-jenis Media Pembelajaran	29
B. Multimedia Interaktif	31
1. Pengertian Multimedia	31
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif	33
3. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif	35
C. Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku	36
1. Standar Kompetensi	36
2. Kompetensi Inti	36
D. Hasil Belajar	37
1. Pengertian Hasil Belajar	37
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar	41
3. Ciri-ciri Evaluasi Hasil Belajar	42
4. Tipe Hasil Belajar	44
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan	55
D. Tahap Validasi Produk	59
E. Jenis Data	62
F. Instrumen Pengumpulan Data	64
G. Teknik Analisis Data	66
BAB IV PAPARAN DATA PENGEMBANGAN	70
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	70
1. Deskripsi Media Pembelajaran Interaktif	70
2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif	70
B. Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif	80
C. Hasil Uji Coba Lapangan	91
D. Hasil Belajar Siswa	93

BAB V PEMBAHASAN	99
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	99
B. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran	106
C. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif	111
D. Analisis Peningkatan Hasil Belajar siswa	113
BAB VI PENUTUP	116
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	117
B. Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



ABSTRAK

Sari, Wahyu Andriana. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ini siswa dituntut untuk mengetahui keunikan di suatu daerah secara konkrit, karena jika hanya disampaikan melalui ceramah, peserta didik dirasa kurang memahaminya. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu untuk mengkonkritkan suatu materi tersebut. Namun kenyataannya di lapangan masih sedikitnya ketersediaan media pembelajaran tematik. Untuk mengatasi tersebut, maka dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Media pembelajaran interaktif merupakan strategi dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan penyajian materi secara lebih konkrit kepada siswa.

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

Pengembangan ini telah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Hasil validasi media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata dengan validasi ahli isi (materi) 92,3% menyatakan valid, hasil validasi ahli desain media pembelajaran 80% menyatakan valid, hasil validasi guru kelas IV 95% menyatakan valid. Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas IV MI Perwanida Kota Blitar menunjukkan 83,9% menyatakan valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test berkorelasi (*related*), menghasilkan $t_{hitung} = 3,89 > t_{tabel} = 1,701$, sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki tingkat relevansi yang baik dengan kurikulum yang ada, materi media pembelajaran mudah dipahami, serta petunjuk penggunaan yang sederhana. Hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran , Interaktif, Hasil Belajar

ABSTRACT

Sari, Wahyu Andriana. 2016. Developing Interactive Learning Media of Subtheme 2 about the Uniqueness of my neighborhood (*Keunikan Daerah Tempat Tinggalku*) for Improving Learning Outcomes of Class IV of Islamic Elementary School (MI) of Perwanida Blitar. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences, the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

In this Subtheme 2 of the uniqueness of my neighborhood, the students are required to determine the uniqueness of a concrete region, because if it is only delivered through lectures, the students felt less understood. Therefore, the need for an interactive learning media is as a tool to make concrete some of the material, but in the reality is lack of thematic learning media. To overcome these, so in this research developed an interactive learning media on Subtheme 2 of the uniqueness of my neighborhood. Media interactive learning is a strategy to streamline the learning process and the presentation of the more concrete material to students.

The form of the research used a method of research and development which was used to produce a specific product and test the effectiveness and attractiveness of the product, method of research and development referred to the model of the Borg and Gall.

This research resulted interactive learning media products on Subtheme 2 of the uniqueness of my neighborhood. Instructional media validation results showed the validity of which is evident by the average percentage with expert validation contents (matter), it was 92.3% that was declared valid, the results of the validation of media design experts was 80% that was declared valid, a validation result of fourth grade teacher was 95% that was declared invalid. The results of the percentage level of validity of the trial of class IV MI Perwanida Blitar showed 83.9% that was declared invalid. From the analysis of the data through a formula correlated t-test (related) generated $t_{count} = 3.89 > t_{table} = 1.701$, so that there was a difference in students who had been using interactive learning media and who had been not using interactive learning media. Instructional media that had been developed had a good level of relevance with the existing curriculum, instructional media material was easy to understand and simple instructions. The result of these developments that had been developed was able to improve student learning outcomes.

Keywords: Developing, Learning Media, Interactive, Learning Outcomes

مستخلص البحث

ساري، وحيو أندريانا. 2016. تطوير وسيلة التعليم التفاعلي على الموضوع الفرعي الثانعن تفرد في جواري لتحسين مخرجات التعلم الطلاب بالدرجة الرابعة في المدرسة الابتدائية فروانيدا بليتار. بحث جامعي. قسما لثربية المدرس المدرسة الابتدائية، كلية العلوم التربية والتعليم، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالكا إبراهيم الانج. المشرفة: لطفية فطحي فوسفوساري، الماجستير

في الموضوع الفرعي الثانعن تفرد في جواري يعنى طلابي بالحي لتحدد تفرد المنطقة بطريقة ملموسة، لأنها إذا كانت تسليما إلا من خلال المحاضرات، ورأنا الطلاب بأقل مفهومة ولذلك، فإن الحاجة إلى وسائل الإعلام لتعلم التفاعل كأداة لجعل ملموسة بعض المواد. ولكننا الواقع لا يزال الما لا يقل عن وسائل الإعلام التطور وسائل الإعلام لتعلم التفاعل على الموضوع الفرعي الثاني عن تفرد جواري وسائل الإعلام لتعلم التفاعل على استراتيجيات لتبسيط عملية التعلم وعرض المواد في أكثر واقعية للطلاب.

أشكال الدراسة استخدمها الباحث أسلوب البحث والتطوير، الذي طرقت البحث المستخدم لإنتاج منتج معينوا اختبار فعالية وجاذبية المنتج، ويشير أسلوب البحث والتطوير لنموذج ورغوغال.

وقد أدمن هذه التنمية حصلت منتجات الوسائط التعليمية التفاعلية على الموضوع الفرعي الثانعن تفرد جواري. هذه النتائج تحقق من وسائل الإعلام التعليم تتدل على صحة وهو ما يتضح من متوسط النسبة المئوية مع محتويات التحقق من الخبراء الصحة (الموضوع) يعني 92,3 صحة، ونتائج الخبراء تصميم وسائل الإعلام لتعليم يعني 80% صحة، نتيجة التحقق معلم الصف الرابع هي 95% صحة. وأظهرت نتائج مستوى

الصحة النسبة المئوية الطبقة الرابع في المدرسة الابتدائية فروانيدا بليتار 9،83%
 صحة.متحليلا لبيانات من خلال الصيغة اختبار تالمتربطة (ذات الصلة)، وتوليدت حساب
 =3،89<

تجدوال =1،701،، حتلا يكون هنا كفر قفي عدد الطلاب الذين يستخدمون وسائل الإعلام لت
 علماء التفاعلية والذين لا يستخدمون وسائل الإعلام لتعلم التفاعلي
 الوسائل التعليمية التي تمت تطويرها لديهم مستوياً هامة
 جيدة معالمناهج الدراسة الحالية، مواد الوسائل التعليمية سهلة لفهم والاستعمال تعلي
 مات بسيطة. وكان نتيجة لهذه التطورات اتقادة على تحسين نتائج تعلم الطلاب.
 كلمات الرئيسية: تطوير وسيلة التعلم، التفاعلية، مخرجات التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dengan pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (siswa).²

Hasil belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa

²Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, (Yogyakarta : Gava Media, 2010), hlm 1

tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.³

Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan sekolah serta perlengkapan peralatan kerja lainnya, disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Tapi yang perlu diperhatikan adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka para pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas.⁴

Pendidik bertanggung jawab terhadap pengaturan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengarahkan penguasaan peserta didik

³ Ibid., hal 2

⁴ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009), hlm 2

terhadap kompetensi yang diharapkan. Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. 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.⁵

Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Beberapa hambatan yang dirasakan oleh para pendidik berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran, salah satunya adanya keterbatasan dalam merancang dan menyusun media pembelajaran serta belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk membuat sebuah media.

Kegunaan dari media pembelajaran sendiri antara lain, proses belajar mengajar akan menjadi lebih menarik perhatian siswa yang dapat membuat siswa lebih termotivasi sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Selain itu metode mengajar yang digunakan akan lebih bervariasi, dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempertinggi proses belajar mengajar. Secara

⁵ Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Universitas Atma Jaya, 2009)

umum media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan komunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif anak didik dan memperkuat pengamatan.

Banyak tersedia media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan. Oleh sebab itu, guru harus mampu memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan. Media yang dipilih guru hendaknya media yang efektif. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa, karena dapat membantu guru pada proses pembelajaran dan juga membantu siswa untuk memahami materi. Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien dan menjadi pembelajaran yang bermakna.

Meninjau dari penjelasan diatas, untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam suatu pembelajaran, guru mengajar dengan menggunakan media gambar yang ditampilkan di layar LCD agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Akan tetapi, dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tersebut masih belum terlihat belum maksimal. Guru hanya menerangkan konsep secara verbal dan meminta siswa untuk menghafal keunikan suatu daerah. Guru biasanya menggunakan alat bantu yang ada di halaman sekolah untuk memperjelas dan memahami suatu materi. Beliau juga menuturkan apabila di sekolah tersebut juga terdapat LCD dan laboratorium komputer akan tetapi tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Susi selaku guru kelas IV di MI Perwanida menunjukkan bahwa kurang memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga membuat siswa mengalami

banyak kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan memengaruhi hasil belajar siswa. Berikut paparan dari hasil wawancara dengan Ibu Susi :

Pada pembelajaran tematik ini biasanya saya menggunakan gambar yang ditampilkan di layar LCD atau menggunakan alat bantu yang ada di halaman sekolah. Kadang saya juga membuat *power point* serta video yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, saya berfikir dengan menggunakan media pembelajaran seperti itu pembelajaran akan efektif, ternyata sebaliknya ada yang mendengarkan, ada yang ramai dan ada juga yang memperhatikan. Di sekolah ini terdapat LCD pada masing-masing kelas dan laboratorium komputer akan tetapi tidak dimanfaatkan secara maksimal, karena saya takut mengajak anak-anak ke laboratorium komputer.⁶

Sosok guru mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik bagi siswanya dan tercapainya hasil belajar yang maksimal. Penguasaan seorang guru terhadap metode pembelajaran sangat dimungkinkan untuk memilih beberapa metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Selain penggunaan metode yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu mempunyai fungsi untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Media harus mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, dan konsep.

Melihat kondisi demikian, diperlukan suatu cara baru berupa media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Merujuk pada ungkapan

⁶ Wawancara dengan Ibu Susi Guru Kelas IV, Hari Sabtu, tanggal 24 Oktober 2015, Pukul 08.43 WIB

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.⁷ Alasannya, karena penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Menggunakan media dalam pembelajaran akan membuat kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien yang menjadi menarik perhatian siswa. Sebuah pembelajaran akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Sehingga penyampaian materi dapat diterima siswa dengan baik.

Pendidik bertanggung jawab terhadap pengaturan proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mengarahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran diyakini sebagai salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.⁸

Melalui media pembelajaran ini, siswa diharapkan akan aktif dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas, aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar baru, 1997), hlm. 2

⁸ Mulyanta dan Maelon Leong, op.,cit, hlm 3

Media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran ini akan berjalan dengan efektif dan efisien untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Melalui media yang dirancang, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi dalam berbagai kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mencoba untuk memberikan solusi, yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV. Melalui media ini, siswa diharapkan aktif dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas, aktif dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru yang nantinya akan berdampak pada nilai dan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik, maka diperlukan adanya "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di Sekolah Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Blitar*". Dan dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif ini bisa digunakan untuk belajar di kelas secara bersama-sama dengan bantuan guru serta digunakan belajar secara mandiri dengan tahap-tahap sesuai kenginan individu. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kreatifitas guru.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di MI Perwanida Blitar?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV di MI Perwanida Blitar?
3. Apakah produk pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Perwanida?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menjelaskan desain pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di MI Perwanida.
2. Untuk menjelaskan kemenarikan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di MI Perwanida.
3. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Perwanida.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi tersebut, sehingga membantu siswa dalam belajar pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di MI Perwanida. Siswa terlihat aktif dalam proses

pembelajaran sehingga proses pembelajarann akan lebih efektif dan efisien.

2. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan dan keterampilan guru dalam mengatasi upaya yang timbul dalam pembelajaran tematik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Memberikan peningkatan keterampilan proses dalam penyampaian materi subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

3. Bagi Lembaga

Dapat memberikan media pembelajaran yang efektif dan dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Membuat dan mengembangkan media pembelajaran, seperti media pembelajaran, bahan ajar dll dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik di sekolah.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa asumsi yang mendasari penelitian dalam pengembangan, diantaranya :

1. Dengan media pembelajaran interaktif, siswa akan lebih senang dalam kegiatan belajar mengajar dengan adanya media pembelajaran tersebut, siswa diasumsikan termotivasi dan lebih terkontrol arah belajarnya dengan media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Dengan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, siswa dapat memperoleh materi, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memberikan motivasi dalam belajar.

3. Siswa sebagai subjek penelitian dapat mengikuti pembelajaran subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dengan menggunakan media pembelajaran dengan senang dan sungguh-sungguh dalam belajar.
4. Hasil tes pemahaman siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh dan teliti dengan menggunakan media pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, yaitu :

- a. Pengembangan media interaktif ini sebagai media pembelajaran yang dipelajari dan dioperasikan melalui komputer atau laptop.
- b. Materi yang dikaji dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya membahas 1 subtema, yaitu subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dari tema ke 8 Tempat Tinggalku.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan berupa CD interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media yang dihasilkan dikemas dalam bentuk soft file dalam CD yang akan memberi kemudahan pada guru dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk sampul depan didesain semenarik mungkin dengan paduan warna cerah serta variasi huruf (Comic Sans MS) yang sesuai kebutuhan siswa dasar sehingga kelihatan ketika dibaca dan menarik saat dipelajari.
3. Warna yang ditampilkan adalah warna cerah (kuning, hijau, biru dll) yang cocok dengan dunia anak.

4. Pemilihan gambar disesuaikan dengan materi dan dipilih animasi-animasi yang lucu dan menarik.
5. Materi yang disajikan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan siswa, kata yang mudah dipahami dan dimengerti.
6. Pada setiap akhir materi akan disertakan evaluasi berupa soal-soal dengan berbagai variasi.

H. Orisinalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survey skripsi dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian, ada tiga laporan penelitian yang memiliki kemiripan tema dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

Skripsi yang ditulis oleh Eka Mustika Dewi “*Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II*”⁹ menganalisis tentang keterbatasan media yang ada di sekolah yang dapat menghambat keberhasilan proses belajar. Sehingga peneliti berusaha untuk menganalisisnya dan memberikan solusi dengan mengembangkan media CD interaktif dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan penyajian materi secara konkrit.

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi*

⁹Eka Mustika Dewi, *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II*, (Malang : Skripsi PGMI, UIN Malang, 2013)

*Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Blulusari Gempol Pasuruan.*¹⁰Ditulis oleh Novi Lailatur Rohmah pada tahun 2015 PGMI UIN Malang. Menurut peneliti, Skripsi Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis interaktif berupa *autoplay* yang mampu menyajikan materi secara konkrit bagi siswa. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Skripsi yang Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Malang*”.¹¹ Menurut peneliti, Skripsi pengembangan multimedia kelas 4 ini dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif berupa CD interaktif termasuk dalam kualifikasi baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan kajian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi tersebut memiliki kesamaan yakni sama-sama melakukan penelitian pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan pada sekolah. Perbedaannya adalah pada tempat penelitian bagi masing-masing peneliti dan objek media pembelajaran

¹⁰Novi Lailatul Rohmah, *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan*, (Malang : Skripsi PGMI UIN Malang, 2015)

¹¹Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum*, (Malang : Skripsi PGMI UIN Malang, 2014)

yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Adapun penelitian ini mengangkat pengembangan media pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian Eka Mustika Dewi mengembangkan media CD interaktif pada operasi bilangan bulat. Pada penelitian Novi Lailatur Rohmah mengembangkan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif. Sedangkan Wiwit Agustin Parnadi Karwiti mengembangkan media pembelajaran melalui multimedia interaktif yang disertai dengan media CD pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif pada subtema 2 keunikan daerah tempat tinggal yang disajikan dengan menggunakan aplikasi *adobe flash*. Media pembelajaran interaktif dan CD pembelajaran tersebut akan digunakan oleh siswa kelas IV MI Perwanida Blitar. Dengan model pengembangan Borg and Gall yang dilakukan melalui beberapa tahapan yang harus diikuti.

Untuk mempermudah antara perbedaan dan kesamaan dalam penelitian ini, berikut peneliti serta tabel perbedaan, persamaan dan orisinalitas penelitian pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas Penelitian

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
Eka Mustika Dewi, Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II, Skripsi PGMI UIN Malang, 2013	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan produk media interaktif 2. Menggunakan media CD pembelajaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi. 2. Model pengembangan Dick and Low Carey. 	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada fitur game yang di fungsikan untuk pemahaman materi.
Novi Lailatul Rohmah, Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan Kelas IV MIN Blulusari Gempol Pasuruan, Skripsi PGMI UIN Malang, 2015	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan produk media interaktif 2. Menggunakan CD interaktif 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi. 4. Model pengembangan Borg and Gall 5. Hasil produknya berupa media pembelajaran 	Media pembelajaran Berbasis multimedia interaktif yang difungsikan untuk meningkatkan pemahaman konsep materi perubahan lingkungan.
Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang, Skripsi PGMI UIN Malang, 2014	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan media pembelajaran dan menghasilkan produk media pembelajaran 2. Menggunakan media CD pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Dikembangkan pada kurikulum KTSP yang hanya berisikan materi. 7. Model pengembangan Borg and Gall 	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada fitur game yang di fungsikan untuk pemahaman materi.

I. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah-istilah yang terkait dengan penelitian akan dikemukakan sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan adalah suatu proses sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Sarana pendidikan yang digunakan sebagai alat perantara komputer/laptop yang berkaitan dengan suara, gambar, animasi dan untuk mengontrol atau memudahkan terjadinya proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

2. Hasil Belajar

Hasil dari suatu kegiatan yang dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok.¹²

Hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa dalam belajar sesuai dengan hasil nilai ulangan harian digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai materi yang diajarkan.

Hasil belajar ini untuk mengetahui ranah kognitif.

¹²Syaifudin Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1994) hal 19

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Bab I : Pada bab ini dibahas tentang uraian-uraian pendahuluan yaitu Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Asumsi Pengembangan, Ruang Lingkup Pengembangan, Spesifikasi Produk, Originalitas Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Pembahasan.
- Bab II : Pada bab ini dibahas tentang kajian teori penelitian yang terdiri dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Multimedia Interaktif, Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang diambil dari tema 8, dan Hasil Belajar.
- Bab III: Pada bab ini dibahas tentang Jenis Penelitian, Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Tahap Validasi Produk (Desain validasi, subyek validasi, dan Subyek penelitian), Jenis Data, Instrumen Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data
- Bab IV : Pada bab ini, dipaparkan hal-hal yang berkaitan dengan data penelitian yang menyangkut (a) Deskripsi , (b) Penyajian data validasi. Paparan data ini diperoleh dari hasil penelitian yang disajikan secara berturut-urut berdasarkan masukan dari para ahli validasi isi/materi, ahli validasi desain media, guru kelas IV, serta uji coba lapangan siswa kelas IV MI Perwanida Blitar, (c) hasil penilaian tingkat kemenarikan media pembelajaran.

Bab V : Pada bab ini akan memaparkan hasil analisis melalui 3 pokok pikiran, yaitu (a) Analisis pengembangan media pembelajaran, (b) Analisis tingkat kemenarikan produk pengembangan media pembelajaran, dan (c) Analisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran.

Bab VI : Pada bab ini berisi Kajian dan Saran, bab ini berisi tentang, (a) kajian produk pengembangan, (b) kesimpulan hasil pengembangan dan (c) saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan nama pengarang, judul buku, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan pada bagian akhir dan disusun berdasarkan abjad. Daftar pustaka berfungsi untuk memberikan arah bagi para pembaca karya tulis yang ingin meneruskan kajian atau untuk melakukan pengecekan ulang terhadap karya tulis yang bersangkutan.

Dan yang terakhir yaitu lampiran yang berisi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi efektifitas, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹³ Pengembangan yang dimaksud adalah proses penspesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu, dan yang dimaksud fisik adalah media pembelajaran.

Pengembangan dalam pengertian yang sangat umum berarti pertumbuhan perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Pengertian ini kemudian diterapkan dalam berbagai bidang kajian dan praktik yang berbeda. Sedangkan dalam bidang teknologi pembelajaran (*instructional technology*), pengembangan memiliki arti yang agak khusus. Menurut Seels & Richey, pengembangan berarti sebagai proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau, dengan ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.¹⁴

¹³Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta : Depdikbud Dirjen perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hal 7

¹⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Kencana, 2010), hal 197

Pengembangan dalam ruang lingkup pembelajaran adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar, mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.¹⁵

Menurut Fitratul Uyun, pengembangan dalam ruang lingkup pembelajaran adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.¹⁶

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal atau pendidikan non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Namun kurikulum tidak menyatakan dengan tegas atau belum mencantumkan jenis media pembelajaran pendukung yang boleh maupun yang tidak boleh digunakan dalam proses

¹⁵Farida Nursyahidah, Research and Development vs Development Research Dalam www.infokursus

¹⁶Fitrotul Uyun, *Pengembangan Buku Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang*. Thesis, (Malang : Pascasarjana UIN Malang, 2010), hal 36

pembelajaran. Padahal media pembelajaran diyakini sebagai salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.¹⁷

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu :

1. **Kesesuaian** atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
2. **Kemudahan**, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
3. **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian ini tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
4. **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

Pembelajaran akan lebih efektif jika dalam kegiatan belajar mengajar, media dapat digunakan dengan baik. Dalam penggunaannya media yang menarik dan bervariasi dapat mengatasi sikap antusias belajar siswa.

¹⁷Mulyanta dan Marloan Leong, Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran, (Yogyakarta : Universitas Atma Jaya, 2009), hal 3

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁸

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.¹⁹

Namun perlu diingat, bahwa peran media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Karena itu tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Manakala diabaikan, maka bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar serta lingkungan adalah media. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet,

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : RajaGrafindo, 2007), hal 3

¹⁹ Indah Komsiyah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Teras, 2012), hal 73

film, mikrofilm, dan sebagainya. Semua itu adalah media pembelajaran karena memuat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar.²⁰

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru/pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi :²¹

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar
- d. Hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran
- e. Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran

²⁰ Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta : Yuma Pustaka, 2010), hal 5

²¹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011), hal 7

i. Usaha inovasi dalam media pendidikan

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti, bahan pembelajaran (instructional material), komunikasi pandang-dengar (audio-visual communication), alat peraga pandang (visual education), alat peraga dan media penjelas.²²

Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.²³

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran²⁴

a) Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

²²*Ibid.*, hal 9

²³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Safiria Insania Press, 2009), hal 4

²⁴*Ibid.*, hal 4-5

- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran
- b) Manfaat media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti : mengamati, melakukan mendemostrasikan, dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, yaitu :
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.

- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
- e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam menyajikan materi pelajaran.
- f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar.
- g) Meningkatkan kualitas pengajaran.

2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, yaitu :

- a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar.
- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar.
- c) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar.
- d) Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar.
- e) Merangsang pembelajar untuk berpikir dan beranalisis.
- f) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan.
- g) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, media dapat memenuhi fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal (1) memotivasi minat atau

tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Sedangkan untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

4. Peran Media Pembelajaran

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memengaruhi kebutuhan individu siswa, karena setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda.

Kemp dan Dayton, mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- b. Pembelajaran busa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dengan dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Saat ini yang menjadi trend dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media, adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Disebut multimedia, karena media ini merupakan kombinasi

dari berbagai media yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan audio, video, grafis, dan lain sebagainya. Sekarang ini, multimedia diarahkan kepada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat, dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela, sejatinya telah memberikan pengaruh yang positif dalam pelaksanaan pembelajaran, di antaranya dengan adanya program *e-learning*, *e-education*, dan lain-lain.²⁵

Interaktif adalah media yang meminta siswa mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga siswa tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif.

5. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas

Para ahli sepakat bahwa media pembelajaran dapat mendorong peningkatan proses belajar siswa, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada dua alasan mengapa media pembelajaran memiliki pengaruh besar dalam menentukan optimal tidaknya proses belajar siswa.

Berikut beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang memadai :

²⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *op.cit.*, hal 78

- a. Bahan atau materi pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahaminya. Ini juga memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran secara lebih baik.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didominasi oleh komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar di banyak kelas.
- c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktif melakukan aktivitas-aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, memperagakan, dan lain-lain.
- d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada diri siswa.²⁶

6. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai media yang cukup rumit dan canggih. Dilihat dari sisi jenis, media dibagi menjadi tiga, yaitu :

1) Media Audio

Media audio yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan pendengaran. Bahan pelajaran yang diterima pembelajar melalui media yang mengandalkan pengalaman pendengaran.²⁷ Terdapat

²⁶Jamal Ma'ruf Asmuni, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta : DIVA Press, 2011), hal 266

²⁷Hujair AH. Sanaki, *op.cit.*, hal 15

beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain : radio, alat perekam suara dan laboratorium bahasa.

2) Media Visual

Media visual yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan. Bahan pelajaran yang diterima pembelajar melalui media yang mengandalkan pengalaman penglihatan.²⁸ Visualisasi pesan informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi. Sketsa/gambar garis. Grafik, bagan, chart dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna.²⁹

3) Media Audio Visual

Media audio visual yaitu media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media yang dapat didengar sekaligus dilihat. Media audio visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

²⁸*Ibid.*, hal 15

²⁹Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *loc.cit.*, hal 104

B. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia tidak harus menggunakan alat-alat canggih.³⁰

Multimedia merupakan kegiatan interaktif yang sangat tinggi, mengajak pebelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dengan memilih dan mengendalikan layar di antara cendela informasi dalam penyajian media. Dengan multimedia, berbagai gaya belajar pebelajar terakomodasi seperti pebelajar yang auditori, visual, maupun kinestetik, sehingga pebelajar dapat memilih media yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing.³¹

Dapat disimpulkan, Multimedia merupakan penggunaan berbagai jenis media baik secara berurutan maupun simultan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Multimedia tidak harus selalu menggunakan alat-alat/media yang canggih, bisa kombinasi antara media tradisional yang dikombinasikan dengan komputer. Beberapa jenis multimedia, diantaranya :

Media interaktif, yaitu media yang meminta pebelajar mempraktikkan suatu keterampilan dan menerima balikan. Media interaktif berbasis komputer menciptakan lingkungan belajar multimedia dengan ciri-ciri baik video maupun pembelajaran berbasis komputer. Ini

³⁰Sri Anitah, *op. cit.*, hlm 56

³¹*Ibid.*, hlm 57

merupakan suatu sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video, disajikan dengan kontrol komputer sehingga pebelajar tidak hanya dapat mendengar dan melihat gambar dan suara, tetapi juga memberi respon aktif.

Multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.³²

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.³³

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di dalam kelas yang dapat memotivasi belajar peserta didik.

- a. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran

³²Daryanto, *op.cit.*, hal 49

³³*Ibid.*, hal 51

yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

- b. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan dan keinovasian pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalur permasalahan ditengah kesibukan pendidik.
- c. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya di manfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi strategi dan evaluasi pembelajaran.

Adapun karakteristik dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio visual.
- 2) Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.³⁴

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut :

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan dan percobaan.³⁵

Dengan demikian pengguna multimedia dapat berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar mandiri dan dapat mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

³⁴*Ibid.*, hal 50

³⁵Niken Ariani dan Dani Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, (Jakarta : Prestasi Belajar, 2010), hal 27

3. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri dan elektron.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, rumah dan gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit yang berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, beredarnya planet mars.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang dan salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.³⁶

³⁶Jamal Ma'ruf Asmuni, Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan, (Yogyakarta : Diva Press, 2011), hal 259

C. Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Tabel 1.2 Standar Kompetensi Lulusan & Kompetensi Inti

Standar Kompetensi Lulusan Kelas IV SD/MI

Dominan	Untuk Tingkatan SD/MI
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
Keterampilan	Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

Kompetensi Inti Kelas IV

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pembahasan pada materi ini sangat menarik dilihat dari keunikan berbagai daerah dan keragaman suatu daerah di lingkungan masyarakat. Melalui tema ini siswa bisa mendapatkan gambaran tentang apa ciri khas yang ada di lingkungan masing-masing agar mengetahui keunikan dari berbagai daerahnya. Di subtema 2 ini membahas mengenai Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dari sisi yang berbeda dengan apa yang mereka peroleh di subtema sebelumnya.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku individu setelah mengalami proses kegiatan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Menurut Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan proses akhir belajar siswa. Dari sisi guru tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Fungsi dari evaluasi hasil belajar tersebut untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyerap dan memahamisesuatu bahan yang telah diajarkan oleh guru, dan seberapa jauh tujuan pendidikan dan kompetensi pengajaran yang telah tercapai.

Kemampuan-kemampuan itu digolongkan menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi,

analisis, sintesis, dan evaluasi atau penilaian. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.³⁷

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni : a) gerakan refleks, b) keterampilan dasar, c) kemampuan perceptual, d) keharmonisan atau ketepatan, e) gerakan keterampilan, dan f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar mempunyai fungsi, yaitu (1) sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang dikuasai siswa, (2) sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan, (3) sebagai

³⁷Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hlm 7

indikator terhadap daya serap siswa. Hasil belajar siswa dapat ditunjukkan dengan semakin bermutunya kemampuan kognitif, yang diketahui dari pengukuran. Tes hasil belajar merupakan alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa dari segi kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif menggambarkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tiap-tiap orang. Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan hasil belajar. Menurut Sumarno, tingkat kemampuan kognitif tergambar pada hasil belajar yang diukur dengan tes hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang diperoleh siswa melalui proses belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, yang diukur melalui tes. Hasil belajar merupakan tindak lanjut yang dicapai setelah mengikuti rangkaian proses. Kegiatan proses sangat menentukan berhasil tidaknya kegiatan pembelajaran yang ditandai oleh hasil belajar siswa yang meningkat. Jika proses pembelajarannya baik maka hasil belajarnya pun pasti baik, sebaliknya jika proses pembelajarannya buruk maka hasil belajarnya pun juga buruk. Dengan kata lain hasil belajar siswa akan memperoleh hasil yang maksimal sangat bergantung pada bagaimana desain proses pembelajarannya.

Hasil belajar biasanya dalam bentuk nilai. Nilai tersebut merupakan data yang diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan peserta didik. Tes dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Tujuan

dilakukannya tes ini adalah untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Setelah mendapatkan nilai, kemudian dianalisis tingkat ketercapaian belajar siswa dengan cara membilang siswa yang telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan. Jika hasil belajar yang diperoleh dalam bentuk nilai telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan, itu berarti proses pembelajarannya telah dilakukan dengan baik, sebaliknya jika hasil belajar siswa belum mencapai kriteria yang telah ditetapkan berarti proses pembelajarannya masih belum dilaksanakan dengan maksimal.

Tindak lanjut jika hasil belajar siswa belum mencapai kriteria adalah dengan merefleksikan kembali proses pembelajaran yang telah dilaksanakan mana yang kurang ditambahkan dan mana yang tidak perlu dihilangkan. Dengan demikian proses pembelajaran selanjutnya dapat dilaksanakan dengan maksimal.

Dalam konteks kegiatan pembelajaran, indikator hasil belajar dicapai apabila nilai yang diperoleh siswa telah mencapai kriteria yang telah ditentukan setelah dilakukan tes. Jika hasil yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria yang telah ditentukan, maka tugas guru adalah melihat kelemahan proses pembelajaran. Tindak lanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah didesain berdasarkan hasil refleksi sebelumnya.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

a. Faktor internal

1) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya berpengaruh dan membantu dalam proses dan hasil belajar.

2) Faktor psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar masing-masing. Beberapa faktor psikologis diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.³⁸

b. Faktor eksternal

1) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya, keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara, dan sebagainya. Lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa.

³⁸ Indah Komsiyah, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta : Teras, 2012), hlm 90

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana, dan fasilitas, dan guru.³⁹

3. Ciri-ciri Evaluasi Hasil Belajar

- a. Evaluasi yang dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung
- b. Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran yang bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol-simbol angka
- c. Kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan yang tetap
- d. Prestasi belajar yang dicapai oleh para peserta didik dari waktu ke waktu adalah bersifat relatif, artinya hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan

³⁹*Ibid.*, hlm 96

- e. Kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran (error).⁴⁰

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan semata-mata pelajaran yang ditempuhnya.⁴¹ Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan dasar dan menengah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan di masyarakat.⁴²

Ada beberapa prinsip yang dasar yang perlu diperhatikan di dalam menyusun tes hasil belajar, agar tes tersebut benar-benar dapat mengukur tujuan pengajaran, antara lain adalah:

⁴⁰Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,(Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada,2008)hal 33-38

⁴¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi...*, hal 103

⁴²*Ibid.*, hlm.103

- a. Tes hendaknya dapat mengukur secara jelas hasil belajar yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan instruksional.
- b. Mengukur sampel yang representatif dari hasil belajar dan bahan pelajaran yang telah diajarkan.
- c. Mencakup bermacam-macam bentuk soal yang benar-benar cocok untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan.
- d. Dirancang sesuai dengan kegunaannya untuk memperoleh hasil yang diinginkan.⁴³

4. Tipe Hasil Belajar

Telah dijelaskan bahwa tujuan hasil belajar adalah perubahan yang positif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Berikut ini dikemukakan unsur-unsur yang terdapat ketiga aspek hasil belajar tersebut.

- a. Bidang kognitif

Bloom membagi tiga tipe hasil belajar ini menjadi enam unsur. Antara lain:

- 1) Pengetahuan hafalan diartikan *knowledge* adalah tingkat kemampuan yang hanya menerima siswa untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep fakta atau istilah tanpa harus mengerti, menilai atau menggunakannya. Dalam hasil ini biasanya hanya dituntut untuk menyebutkan kembali.

⁴³ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 283

- 2) Pemahaman atau komprehensif adalah tingkat kemampuan yang diharapkan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.
- 3) Aplikasi atau penerapan dalam aplikasi siswa dituntut kemampuannya untuk menerapkan atau menggunakan apa yang diketahui dalam suatu situasi yang baru, contoh setelah siswa diajari cara dan syarat membuat grafik, kemudian siswa diberikan tes tentang dan perkembangan jumlah penduduk untuk dibuat grafiknya.
- 4) Analisis adalah tingkat kemampuan siswa untuk mengetahui suatu integritas atau suatu situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- 5) Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dapat menentukan hubungan kasual atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya yang berupa integritas.
- 6) Evaluasi adalah kemampuan siswa untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dsb. Berdasarkan suatu kriteria tertentu. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuan, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya, materinya atau lainnya.⁴⁴

⁴⁴ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal 43

b. Bidang afektif

- 1) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- 3) *Valuing* atau penilaian, yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai, dan kedepakatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
- 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang

mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Disini termasuk keseluruhan nilai dan karakteristik.⁴⁵

c. Bidang psikomotorik

Hasil belajar bidang psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (siswa). Ada enam tingkatan keterampilan dalam bidang psikomotorik, yaitu:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan ketetapan.
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.⁴⁶

⁴⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), hal 53-54

⁴⁶ *Ibid.*, hal 54

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan bahwa Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.⁴⁷ Pendidikan ini dikatakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) karena meliputi kegiatan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *adobe flash* dan CD pembelajaran dijenjang SD/MI. Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pelajaran yang bermakna dan menghasilkan produk media pembelajaran *adobe flash* yang bermanfaat bagi penggunanya.

Tujuan penelitian pengembangan adalah menilai perubahan pada pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hasil dari produk ini diharapkan dapat menjadi solusi kebutuhan siswa akan media pembelajaran interaktif subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang

⁴⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 164

digunakan sebelumnya. Pemenuhan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat ditempuh dengan melakukan pengembangan yang berorientasi pada produk pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif adobe flash dan CD pembelajaran yang difokuskan pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku SD/MI.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Borg and Gall. Peneliti mengacu pengembangan Borg and Gall disebabkan model pengembangan ini efektif dalam dalam mengembangkan media yang peneliti lakukan. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang ditempuh dalam penelitian ini melalui sepuluh tahap, antara lain .⁴⁸

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

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

Dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan analisis kebutuhan meliputi beberapa kriteria, yaitu diantaranya meliputi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan, dan media pembelajaran memungkinkan untuk dikembangkan.

⁴⁸Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana, 2012), hlm 228

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi terhadap media pembelajaran pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang akan dikembangkan. Dalam studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan segala temuan penelitian atau informasi lain yang pembelajaran tematik yang dikembangkan.

Dalam penelitian pengembangan diperlukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang dikembangkan, yakni media pembelajaran. Dalam penelitian ini, dilakukan penelitian skala kecil dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV MI Perwanida terkait dengan pembelajaran Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Hasil penelitian skala kecil ini, menunjukkan bahwa pembelajaran di MI Perwanida kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Dengan demikian, penulis tertarik mengadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan penelitian R&D meliputi : (1) merumuskan tujuan penelitian, (2) memperkirakan dana, tenaga dan waktu dalam penelitian, (3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian.

Perumusan masalah ini berfungsi untuk mengarahkan alur penelitian supaya lebih terarah dan terpusat. Perencanaan mencakup perumusan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan dan uji coba skala kecil.

Tujuan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi materi yang tepat untuk mengembangkan program atau produk sehingga sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

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

Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif, diantaranya:

- a. Menentukan desain media pembelajaran yang akan dikembangkan.
- b. Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian, meliputi :
 - 1) Alat dan bahan pengembangan media pembelajaran interaktif, yaitu : LCD dan laboratorim komputer.
 - 2) Instrumen pengumpulan data, meliputi lembar validasi ahli, angket, pedoman wawancara dan tes hasil belajar.
 - 3) Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji dilapangan, yaitu : tahap-tahap pelaksanaan uji lapangan pada penelitian ini dilakukan menjadi dua tahap, diantaranya uji lapanga merupakan uji coba produk pada kelas IV. Langkah ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas desain media pembelajaran interaktif.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas IV MI Perwanida Blitar, menganalisis kesulitan-kesulitan siswa dan menganalisis kebutuhan media pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku siswa kelas IV MI

Perwanida. Perilaku dan karakteristik siswa dalam pembelajaran di kelas diidentifikasi melalui observasi pada siswa kelas IV MI Perwanida, dari kegiatan observasi tersebut bahwa kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Menganalisis konteks materi yang ada dalam buku siswa kelas IV SD/MI.

5. Revisi produk

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji coba awal. Penyempurnaan produk akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal. Setelah melakukan revisi guna penyempurnaan produk, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan pada subjek penelitian.

6. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan subjek uji coba kelas IV di MI Perwanida Kota Blitar.

7. Revisi produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Melakukan kegiatan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan dalam pengembangan produk media pembelajaran yang telah di uji cobakan, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Uji lapangan merupakan uji coba produk pada kelas IV MI

Perwanida berjumlah 29 siswa. Uji coba produk dimaksudkan untuk menentukan menguji tingkat keefektifan dan kemenarikan desain media pembelajaran.

8. Uji lapangan

Uji lapangan dalam penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, keefisienan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berkesinambungan tentang tinjauan dari para pakar (ahli isi/media dan ahli media) uji coba lapangan (guru dan siswa).

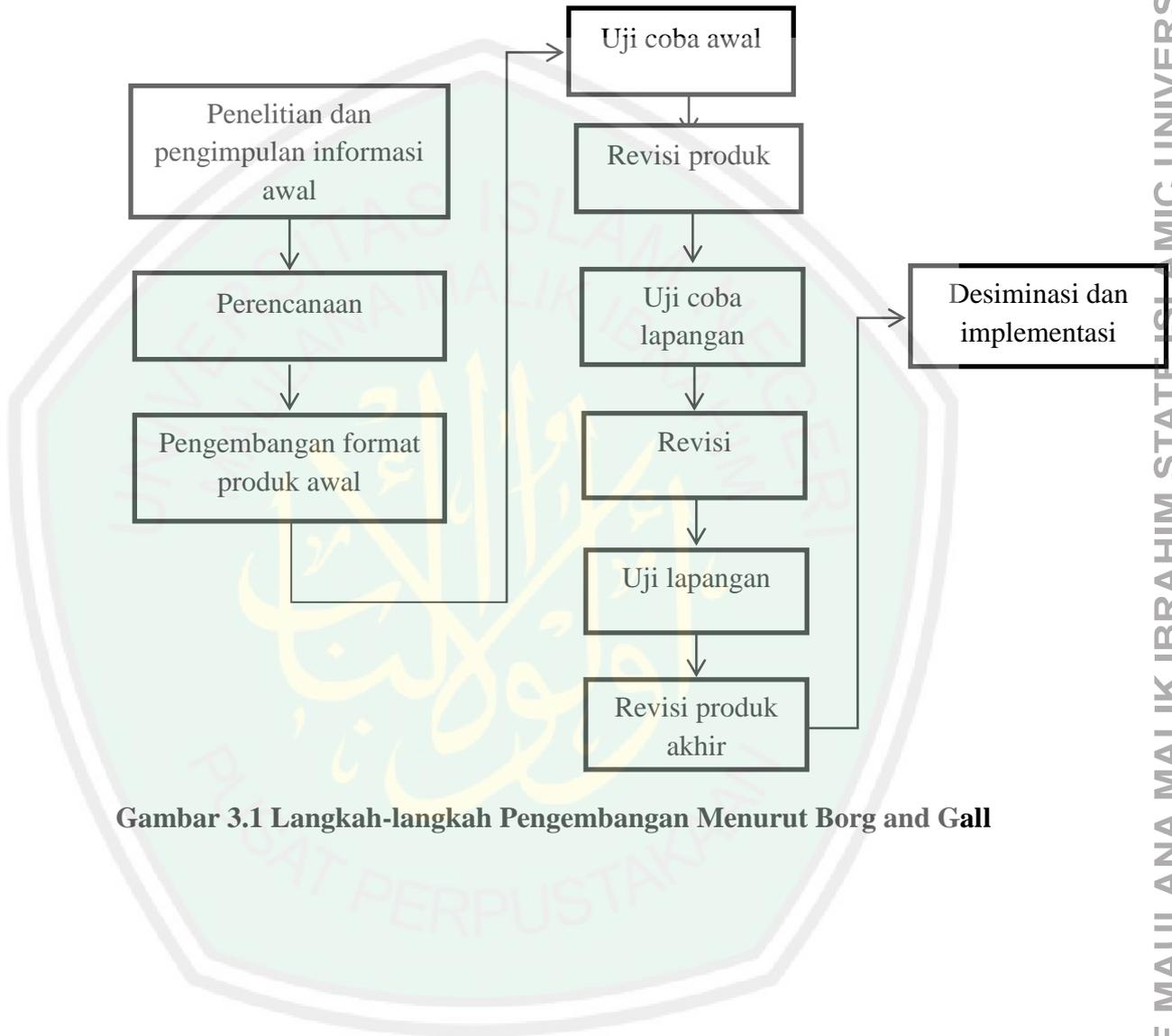
9. Revisi produk akhir

Revisi produk akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan. Penyempurnaan produk media pembelajaran dilihat lebih akurat produk yang dikembangkan.pada tahap ini yang sudah didapatkan suatu produk yang tingkat keefektifan dan kemenarikan dari para ahli isi/materi dan ahli media dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

10. Desiminasi dan implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan produk media pembelajaran kepada para siswa untuk mempermudah belajar. Produk media pembelajaran ini dikembangkan dengan tujuan hasil yang ingin dicapainya.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall diatas,
dapat digambarkan sebagai berikut :

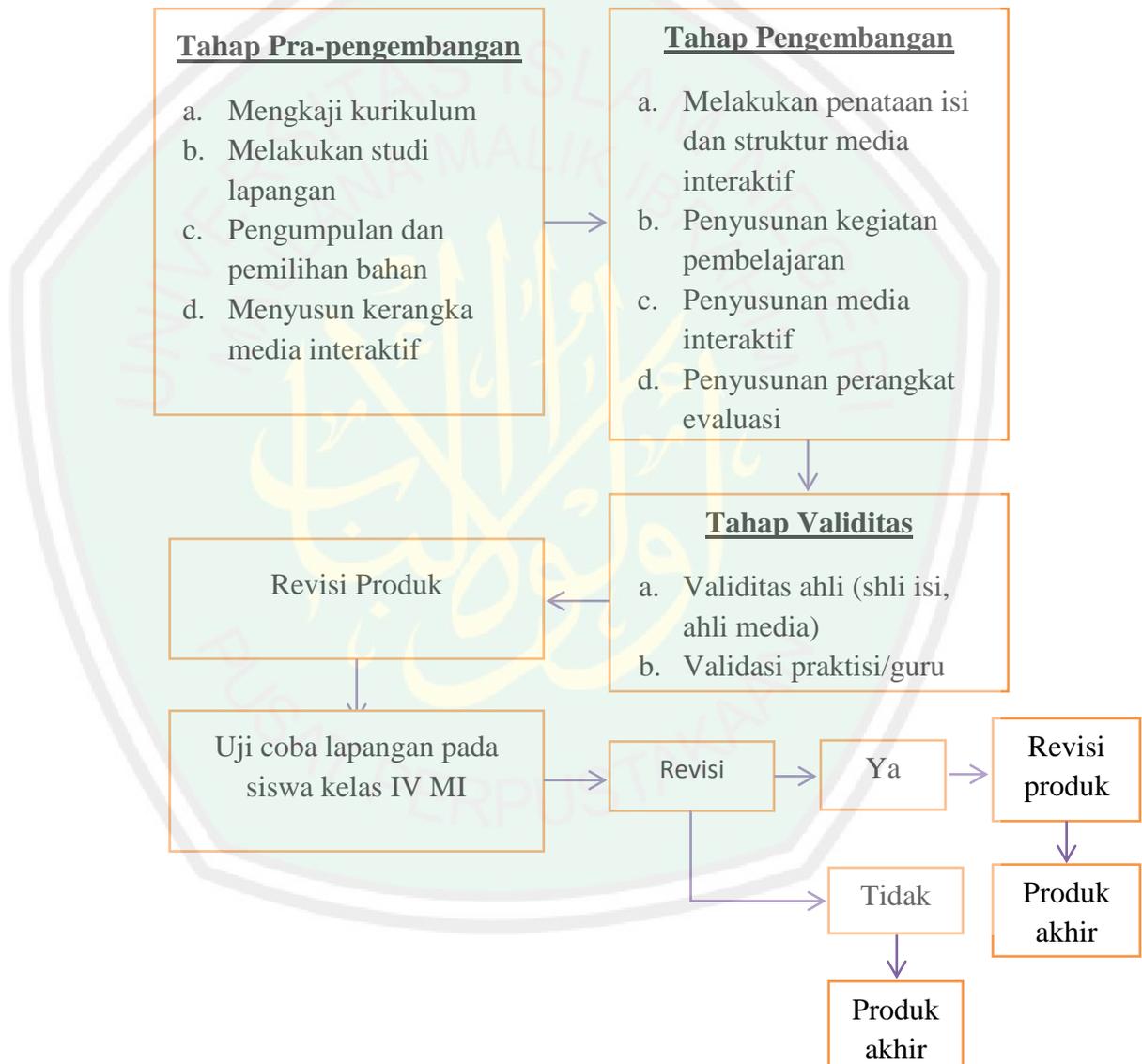


Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Menurut Borg and Gall

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model yang telah dipilih, maka pengembang merangkum prosedur penelitian yang digambarkan sebagai berikut :⁴⁹

Gambar 3.2 Langkah-langkah Pengembangan Media



⁴⁹Azizah, ilza Ma'azi, *Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi rangka manusia kelas IV MIN Cengklok Ngronggot Nganjuk*. Skripsi, Jurusan PGMI. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. 2013

Dari langkah-langkah yang telah digambarkan diatas, maka penjelasannya sebagai berikut : (1) tahap pra-pengembangan, (2) tahap pengembangan produk, (3) tahap uji coba produk, (4) tahap revisi produk.

1. Tahap Pra-pengembangan Produk

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

a. Mengkaji Kurikulum

Analisis kurikulum dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tahap ini ditentukan jumlah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan ke dalam media. Adapun kompetensi inti dan kompetensi dasar dipilih adalah kompetensi dasar subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

b. Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan dan karakteristik siswa kelas IV MI Perwanida, menganalisis kesulitan belajar siswa, dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran siswa kelas IV MI Perwanida. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas serta mengamati bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

Hasil dari pengamatan menunjukkan bahwa kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran, sehingga terkesan menjenuhkan siswa dan bersifat monoton. Hal ini juga akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan memengaruhi hasil belajar siswa.

c. Pengumpulan dan Pemilihan Bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, video dan gambar yang akan dijadikan contoh dalam media yang dikembangkan.

d. Menyusun kerangka media pembelajaran

Penyusunan kerangka media untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran dari kompetensi dasar subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas IV. Materi yang disajikan dalam buku ini bukanlah materi yang secara instan memperkenalkan konsep. Materi

subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku dalam media pembelajaran interaktif. Adapun serangkaian proses yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan materi yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas.
- b. Melakukan penetaan isi dan struktur isi media dengan cara menentukan alur media tematik sesuai dengan kerangka media yang telah disusun.
- c. Membuat desain media sesuai dengan materi pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.
- d. Membuat Evaluasi.

3. Tahap Uji Coba Produk

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap uji coba produk terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilakukan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli isi/materi, ahli media, dan praktisi/guru. Hasil penilaian dari validasi ahli dan praktisi digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media yang telah dikembangkan.

4. Tahap Revisi Produk

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. Apabila media sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media belum dikatakan valid maka harus direvisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

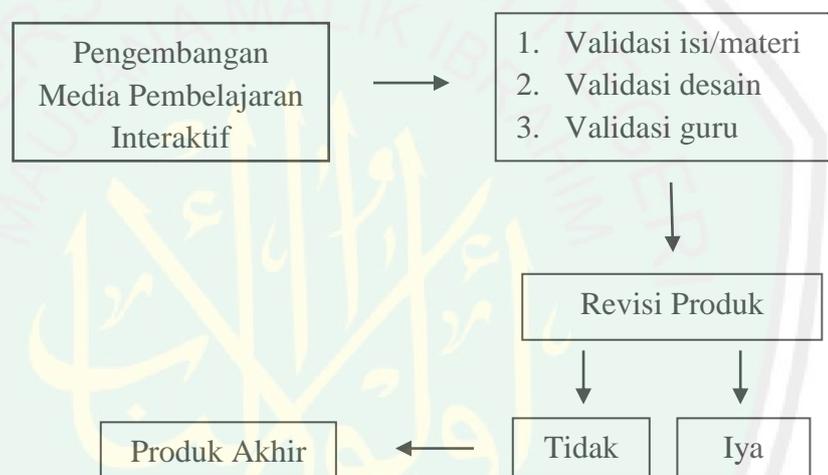
D. Tahap Validasi Produk

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 multimedia interaktif 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 bahan ajar. 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 kelas IV.



Gambar 3.3 Bagan Desain Validasi Produk

2. Subyek Validasi

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli isi/materi, ahli desain pembelajaran, guru kelas IV MI PerwanidaBlitar. Dapat dijelaskan bahwa kondisi subjek penelitian ini adalah siswa yang memiliki karakter cukup kompleks, sehingga perlu adanya pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Melalui multimedia interaktif yang didalamnya terdapat materi dan latihan kegiatan yang mampu mengarahkan siswa untuk bersikap aktif dan mandiri dalam meningkatkan pemahaman materi.

Hal ini dapat dibuktikan dari peningkatan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Berikut adalah penjelasan terkait dengan uji validasi oleh para ahli coba :

a. Ahli Isi/Materi

Ahli isi/materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi pembelajaran tematik khususnya pada materi IPS. Dalam hal ini ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak M. Irfan Islamy, 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 pembelajaran tematik pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV SD/MI.
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relawan terhadap produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia sebagai penguji produk media pembelajaran pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV MI Perwanida Blitar.

b. Ahli Media

Ahli media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan dan kelayakan produk media pembelajaran 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 Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd, beliau adalah dosen fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan, beliau juga merupakan seorang ahli media atau desain pembelajaran.

c. Praktisi Pembelajaran atau Guru Kelas IV MI Perwanida Blitar

Ibu Susilowati, S.Pd adalah guru kelas IV Mi Perwanida Blitar yaitu ahli pembelajaran yang akan memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran pada Subtema 2 Keunikan daerah Tempat Tinggalku. Adapun kriteria ahli pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru tersebut sedang mengajar ditingkat lembaga SD/MI.
- 2) Memiliki pengalaman dalam mengajar pembelajaran tematik.
- 3) kesediaan guru pembelajaran tematik sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

3. Subjek Penelitian

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas IV MI Perwanida Blitar yang berjumlah 29 siswa.

E. Jenis Data

Data didefinisikan sebagai keterangan atau bahan nyata yang dapat dijadikan dasar kajian (analisis atau kesimpulan). Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan dan daya tarik produk yang dihasilkan.

Jenis data yang dikumpulkan dibagikan menjadi dua, sesuai data pada umumnya, yaitu :

1. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil penskoran berupa prosentase melalui angket penilaian ahli, angket penilaian guru kelas IV, dan hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut :
 - a. Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang kesesuaian isi media pembelajaran. Kesesuaian media meliputi kemenarikan pengemasan, petunjuk penggunaan yang jelas dan kelengkapan komponen lainnya, yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran yang efektif.
 - b. Penilaian guru kelas IV dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media pembelajaran.
 - c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (hasil tes awal dan hasil tes akhir).
 - d. Angket tanggapan siswa tentang pengembangan media pembelajaran.
2. Data kualitatif, dapat berupa :
 - a. Hasil pengamatan pembelajaran siswa sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran.
 - b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli

isi/materi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas IV MI Perwanida Blitar.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya berupa hasil wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar. Masing-masing instrumen akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.⁵⁰ Wawancara dilakukan kepada Ibu Susilowati, S.Pd selaku guru kelas IV MI Perwanida Blitar. Wawancara yang digunakan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

2. Angket

Angket atau kuesioner (questionnaire) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁵¹ Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media, keefektifan dan kemenarikan penggunaan media pembelajaran.

⁵⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *op.cit.*, hlm 219

⁵¹ *Ibid*, hlm 216

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subyek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi. Adapun yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- a. Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media
- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran
- c. Angket penilaian atau tanggapan guru wali kelas IV di MI Perwanida Blitar.
- d. Angket penilaian atau tanggapan siswa melalui uji coba lapangan (*field evaluation*)

Adapun skala yang digunakan dalam penilaian angket ini adalah skala Likert, skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁵² Adapun kriteria penskoran yang digunakan pengembang dalam memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan adalah :

- a. Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, dan sangat mudah.
- b. Skor 4, jika tepat, sesuai, jelas, menarik, dan mudah.
- c. Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, dan cukup mudah.
- d. Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, dan kurang mudah.

⁵²Sugiyono, *op.cit.*, hal 134

- e. Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, dan sangat tidak mudah.

Sedangkan tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre test* dan *post test*.⁵³

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.⁵⁴ Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu pengembangan multimedia interaktif.

G. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar untuk

⁵³Arief, *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007) hal 183

⁵⁴Nana Syaodih Sukmadinata, *op.cit.*, hal 223

menyampaikan susunan materi yang akan dijadikan media pembelajaran berupa produk yang sudah dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

2. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan produk hasil pengembangan yang berupa pengembangan media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x_i$ = Jumlah Jawaban tertinggi

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran. Adapun cara menentukan tingkat kelayakan dan kemenarikan media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :⁵⁵

⁵⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : CV ALFABETA 2008)), hal 93

Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Media pembelajaran Tematik

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84 – 100	Sangat Valid	Tidak revisi
68 – 84	Valid	Tidak revisi
52 – 68	Cukup Valid	Perlu revisi
36 – 52	Kurang Valid	Revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Revisi

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

3. Analisis Hasil Tes

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan produk pengembangan (*before after*). Penggunaan desain eksperimen (*before after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan meningkatnya motivasi belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before after* sebagai berikut :

Gambar 3.1 Desain Eksperimen (*Before-After*). O₁ Nilai Sebelum Treatment dan O₂ Nilai Sesudah Treatment



Keterangan :

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran

O₁ = tes awal/pretest

O₂ = tes akhir/post test

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar (*achievement test*). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas IV sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah :⁵⁶

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

Keterangan :

t = uji t

D = Different (X₂ – X₁)

d² = Variasi

N = Jumlah Sampel

⁵⁶ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung:Pustaka Setia, 2005), hlm 131

BAB IV

PAPARAN DATA PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

1. Deskripsi Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran ini merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah konsep materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran ini memuat video untuk menarik perhatian siswa. Deskripsi hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif dianalisis dan dipaparkan karakteristik produk pengembangan.

2. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif

Pada media pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut :

a. Halaman Depan/Sampul



Gambar 1

Halaman depan media pembelajaran terdiri atas nama pengembang, jurusan dan NIM, halaman depan media yang dikembangkan “Selamat Datang di Media Pembelajaran Interaktif”,

background media disesuaikan dengan isi materi, hal ini dimaksudkan agar pembaca mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari media tersebut.



Gambar 2

Pada halaman sampul kedua ini mempunyai makna yang berbeda dengan sampul pertama, sampul ini lebih didominasi dengan penyampaian makna dari isi media. Adapun cara penggunaan hanya klik “MASUK” pada halaman menu utama. Gambar background yang melambangkan isi dari Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, serta dicantumkan pula instansi dari pengembang, universitas, Fakultas dan jurusan yang terletak di bagian paling bawah.

b. Petunjuk Penggunaan



Gambar 3

Petunjuk media pembelajaran berisi tombol-tombol kontrol pengoperasian yang terdapat dalam media pembelajaran. Tombol-tombol tersebut meliputi tombol kembali ke menu utama, tombol keluar, tombol ke menu selanjutnya, tombol ke menu sebelumnya dan tombol musik. Berikut tombol-tombol tersebut secara berurutan.

c. Halaman Menu Utama

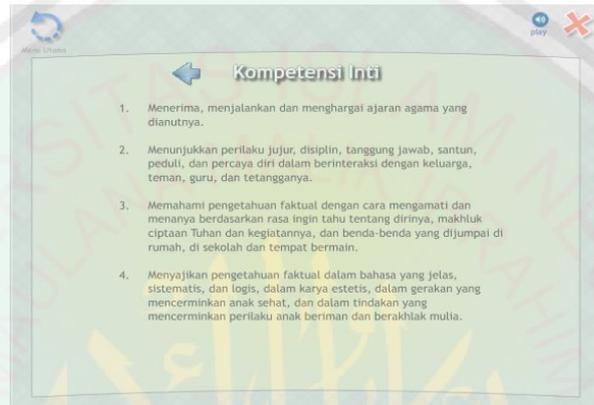


Gambar 4

Pengantar media pembelajaran berisi tentang bagian-bagian yang terdapat dalam media pembelajaran yang ditampilkan dalam

bentuk menu utama. Menu-menu tersebut meliputi menu KI, KD, Indikator, menu peta konsep, menu materi, menu evaluasi dan profil pengembang.

1) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator



Gambar 5

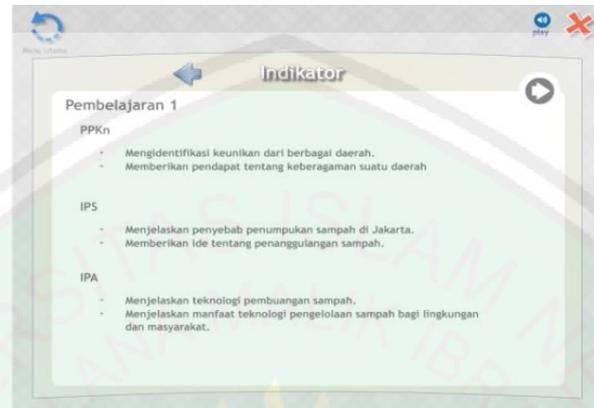
Kompetensi inti yang harus dicapai dalam pembelajaran tematik pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui media pembelajaran. Dan harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran.



Gambar 6

Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran tematik pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

melalui media pembelajaran. Kompetensi dasar tersebut harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran.



Gambar 7

Indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran tematik pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku melalui media pembelajaran. Indikator tersebut juga harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran.

2) Peta Konsep



Gambar 8

Peta konsep dalam media ini merupakan alur pikir yang disajikan secara sistematis. Peta konsep berisi konsep-konsep inti pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.

3) Materi Pembelajaran



Gambar 9

Materi ini pada Subtema 2 Keunikan daerah Tempat Tinggalku terdiri dari 6 pembelajaran, sebagai berikut :

a) Pembelajaran 1



Gambar 10

Dalam materi pembelajaran 1 berisi tentang keunikan suatu daerah Blitar, menjaga kelestarian lingkungan dan cara pengolahan sampah. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

b) Pembelajaran 2



Gambar 11

Dalam menu materi pembelajaran 2 berisi tentang pantai tambakrejo dan sistem ordinat. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

c) Pembelajaran 3



Gambar 12

Dalam menu materi pembelajaran 3 berisi tentang pasar tradisional, interaksi manusia dengan budaya, teknologi sederhana dan modern dan pembuatan layang-layang. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

d) Pembelajaran 4



Gambar 13

Dalam materi pembelajaran 4 berisi tentang latihan bugaran jasmani, permainan tradisional dan pembuatan wayang. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

e) Pembelajaran 5



Gambar 14

Dalam materi pembelajaran 5 berisi tentang kerjasama, interaksi masyarakat dengan budaya dan lokasi objek dari peta. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

f) Pembelajaran 6



Gambar 15

Dalam menu materi pembelajaran 6 berisi tentang keunikan masyarakat samin, kerjasama dan lokasi objek dari peta. Pada materi ini dilengkapi dengan video pendukung materi pada masing-masing bahasan.

d. Video



Gambar 16

Video ini dapat dilihat setiap pembelajaran 1 – 6 yang terdiri dari memilah sampah, keindahan taman laut bunaken,

pembuatan kapal penisi di Makasar, permainan tradisional, budaya kyai pradah, dan keindahan alam.

e. Evaluasi Soal



Gambar 17

Pada soal evaluasi ini harus berkaitan dengan materi pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Evaluasi dalam media ini berupa soal pilihan ganda. Adapun cara penggunaan hanya menekan “Mulai” pada pilihan jawaban yang tepat. Setelah pengguna menjawab semua soal, dalam tampilan terakhir akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh.

f. Profil



Gambar 18

Profil ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang biodata pengembang media pembelajaran.

B. Validasi Produk Media Pembelajaran Interaktif

1. Data Validasi Ahli Materi/isi

Penilaian uji validitas produk untuk ahli materi/isi dilakukan pada ahli bidang Ilmu pengetahuan Sosial, karena dari beberapa pelajaran kebanyakan dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Validator materi pada media pembelajaran interaktif ini adalah dosen Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maliki Malang Bapak M. Irfan Islamy. Hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala *likert* dan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaiannya. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli materi/isi.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi materi/isi akan ditampilkan dalam bentuk tabel di bawah ini :

Tabel 4.1

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Materi/Isi

No.	Butir Pertanyaan	X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	ket.
1.	Bagaimana tingkat relevansi materi dengan kurikulum yang berlaku?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Bagaimana kesesuaian materi dengan indikator?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Bagaimana kemenarikan/ kesesuaian gambar dengan materi?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Bagaimana penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disesuaikan (EYD)?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Bagaimana ketetapan sistematika materi yang disajikan dalam media pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi dan variasi soal pada media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bagaimana kemenarikan/kesesuaian gambar dengan materi pelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi

10.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Bagaimana pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Bagaimana ketepatan penggunaan ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13.	Bagaimana tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas IV MI?	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

X : Jawaban responden dalam satu item

X₁ : Jawaban ideal dalam satu item

P : Persentase

Jadi jika dihitung adalah :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$= \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$= 92,3\%$$

b. Data kualitatif

Berikut adalah data kualitatif yang peneliti peroleh dari validasi ahli materi/isi berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.2

Kritik dan Saran Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Isi/Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
M. Irfani Islamy, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebaiknya ada materi dalam bentuk mindmap (peta konsep) untuk membantu guru dan anak memahami alur pembelajaran. ▪ Gambar untuk mendukung materi perlu diperbanyak dan dipertajam pixelnya. ▪ Variasi soal sebaiknya juga menggunakan media (gambar, video,dll) terkecuali jika memilih evaluasi dalam bentuk soal saja, misalnya siswa disuruh memperhatikan gambar yang ada objek-objek tertentu, dan sesuai materi.

c. Revisi Produk

Tabel 4.3

Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Ahli Materi/Isi

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Setiap gambar keunikan daerah ditambah penjelasan materi.		
2.	Gambar terumbu karang ditambah penjelasan materi		
3.	Berikan penjelasan dibalik slide tiap evaluasi		
4.	Button diurutkan mulai KI, KD, Indikator dan ditambah peta konsep.		

2. Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain ialah oleh seorang dosen media pembelajaran di UIN Maliki Malang yaitu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli desain. Kedua data tersebut diperoleh peneliti dari angket penilaian. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain media interaktif :

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket skala *likert* disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah data tersebut :

Tabel 4.4

Hasil Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Oleh Ahli Desain

No.	Butir Pertanyaan	X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Bagaimana kemenarikan pengemasan desain media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bagaimana kesesuaian gambar pada tampilan media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Bagaimana kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk judul tema dan subtema?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Bagaimana ketetapan penempatan gambar pada setiap materi pada media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Bagaimana ketepatan penataan paragraf pada uraian materi?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Bagaimana ketepatan penggunaan ilustrasi?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Bagaimana kesesuaian pengorganisasian isi media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bagaimana kemenarikan isi dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi

10.	Bagaimana kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Bagaimana kemenarikan efek animasi dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Bagaimana kemenarikan video pendukung dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13.	Bagaimana musik pengiring dalam materi pelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
14.	Bagaimana ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15.	Bagaimana kemudahan sistem pengoprasian dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
16.	Bagaimana layout yang digunakan pada media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi
17.	Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran?	4	5	80%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

X : Jawaban responden dalam satu item

X₁ : Jawaban ideal dalam satu item

P : Persentase

Jadi jika dihitung adalah :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$= \frac{68}{85} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yang berasal dari kritik dan saran ahli desain media pembelajaran interaktif akan disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut ini :

Tabel 4.5

Kritik dan saran Media Pembelajaran Interaktif Oleh AhliDesain

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. Samsul Susilowati, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Background cover ditambah logo universitas dan nama pengembang ▪ Button pembelajaran 1 – 6 sebaiknya ditempel gambar yang sesuai materi per-pembelajaran ▪ Ditambah KI, KD dan Indikator

c. Revisi Produk

Tabel 4.6

Revisi Media Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Ahli Desain

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Ditambah media pembelajaran interaktif, nama pengembang, jurusan dan NIM		

2.	Ditambah nama pengembang, universitas, fakultas dan jurusan		
3.	Ditambah button materi dan KI, KD & Indikator.		
4.	Button pembelajaran 1 – 6 diganti button gambar yang sesuai simbol materi.		

3. Validasi Guru Kelas IV MI Perwanida Blitar

Uji coba ini dilakukan kepada guru kelas IV SD/MI. Dalam hal ini guru kelas IV adalah Ibu Susilowati, S.Pd. Data yang didapatkan oleh peneliti berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Kedua data tersebut didapat dari pengisian angket oleh guru kelas IV SD/MI. Berikut paparan data kuantitatif dan data kualitatif hasil uji coba pada guru kelas IV SD/MI.

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.7

Hasil penilaian Media Pembelajaran Interaktif Oleh Guru Kelas IV SD/MI

No.	Pertanyaan	X	X ₁	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1.	Bagaimana tampilan media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Bagaimana kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Bagaimana dengan ketepatan ukuran jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran interaktif?	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Bagaimana kejelasan tugas dan latihan dalam media pembelajaran interaktif?	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Bagaimana kemudahan memahami uraian materi dalam media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Apakah media pembelajaran interaktif mempermudah bapak/ibu dalam mengajar?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Apakah dengan media pembelajaran interaktif ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Bagaimana kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Bagaimana kemenarikan pada media pembelajaran interaktif?	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan penilaian praktisi guru kelas IV dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\
 &= \frac{57}{60} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Berikut data kualitatif yang peneliti peroleh dari uji coba pada guru kelas IV SD/MI berupa kritik dan saran yang akan disajikan dalam tabel.

Tabel 4.8

Kritik dan Saran Media Pembelajaran Interaktif Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Guru Kelas IV

Nama Validator	Kritik dan Saran
Susilowati, S.Pd	Desain yang sudah dibuat sudah bagus, lebih bagus lagi desain disesuaikan dengan tujuan, dan diberi video atau gambar yang lebih menarik sehingga anak-anak termotivasi untuk mempelajarinya.

b. Revisi Produk

Semua data hasil review, penilaian dan diskusi dengan guru kelas IV akan dijadikan dasar bagi peneliti untuk memperbaiki media interaktif ini guna penyempurnaan sebelum diuji cobakan kepada siswa selaku pengguna media pembelajaran interaktif ini.

C. Hasil uji Coba Lapangan

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran interaktif. Pemberian angket kemenarikan diberikan kepada 28 siswa kelas IV. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas IV MI Perwanida Blitar pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku:

Tabel 4.9

Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas IV Pada Subtema 2
Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Siswa	Aspek Penilaian										Σn	X ₁	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	43	50	86
2	4	3	5	3	5	3	5	4	3	5	40	50	80
3	4	5	4	5	4	4	3	4	5	4	42	50	84
4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	50	96
5	3	4	5	5	4	4	4	3	5	4	41	50	82
6	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	43	50	86
7	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	44	50	88
8	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	47	50	94
9	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	44	50	88
10	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	40	50	80
11	4	5	3	4	5	4	3	5	4	5	42	50	84
12	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	41	50	82
13	3	4	5	3	5	3	4	5	4	3	39	50	78
14	5	4	4	5	5	5	5	5	3	3	46	50	92
15	4	3	4	3	4	4	3	3	5	5	37	50	74
16	3	3	4	5	4	4	3	3	4	4	37	50	74
17	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	44	50	88
18	5	4	5	4	5	5	5	4	3	5	45	50	90
19	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	43	50	86
20	5	4	4	3	4	5	5	4	4	4	42	50	84
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80
22	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5	38	50	76

23	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	37	50	74
24	4	4	5	4	3	4	4	5	5	4	42	50	84
25	5	4	3	5	4	5	5	5	5	5	46	50	92
26	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98
27	3	4	5	4	4	4	5	5	5	4	43	50	86
28	5	3	5	4	5	4	4	3	3	3	39	50	78

Keterangan:

- Aspek penilaian 1 : Tampilan media pembelajaran
- Aspek penilaian 2 : Kemenarikan media pembelajaran
- Aspek penilaian 3 : Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran
- Aspek penilaian 4 : Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran
- Aspek penilaian 5 : Kejelasan materi dalam media pembelajaran
- Aspek penilaian 6 : Kesesuaian gambar dengan materi dalam pembelajaran
- Aspek penilaian 7 : Kemudahan belajar dalam menggunakan media pembelajaran
- Aspek penilaian 8 : penggunaan media pembelajaran dapat memberi semangat belajar
- Aspek penilaian 9 : Penggunaan media pembelajaran menjadi lebih senang mengikuti pelajaran selanjutnya.
- Aspek penilaian 10 : Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran

X_1, X_2, X_3, \dots = siswa

$\sum N$ = jumlah semua skor

$\sum X$ = total jawaban responden dalam 1 item

$\sum X_1$ = jumlah jawaban ideal dalam 1 item

P = persentase

Penilaian uji coba lapangan dapat dihitung presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \\ &= \frac{1174}{1400} \times 100\% \\ &= 83,9\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian uji coba lapangan diperoleh hasil prosentase 83,9%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD/MI sehingga media pembelajaran layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Hasil Belajar Siswa

Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV MI Perwanida Blitar pada uji coba lapangan disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.10

Nilai Penilaian Uji Coba Lapangan pada *pre-test* dan *post-test*

No.	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	Aidah Fitri Nur Fauziah	75	91
2.	Achmad Arsyad Abimanyu S	57	83
3.	Aji Putra Afifi	59	82

4.	Alya Fadila Salsabila	76	91
5.	Amada Khalifatullah Fil Ard	69	91
6.	Amara salsabila Yuda Triana	67	94
7.	Ardinata Surya Wahdani	74	
8.	Berliano Putra Kukuh W	60	76
9.	Chaisya Naila aluna R	67	88
10.	Dayang Namira Salsabila	66	94
11.	Febian Abel Rahmadani	60	94
12.	Haidar Wicaksono	70	91
13.	Hildan Hokky Aditya	57	91
14.	Ibrahimmovic Al-Julyzar	40	76
15.	Junior Nugroho Sasongko	56	97
16.	Mohammad Ridhani F	63	92
17.	Muchamad Ravi Kurniawan	68	91
18.	Muhammad Bintang	52	76
19.	Muhammad Haidar Hilmy	65	97
20.	Nakesha Jagad Ashqar R	65	82
21.	Nur Afina Arif		91
22.	Nuraini Maisarah Najwa	66	91
23.	Prasetya Sriwijaya N	63	82
24.	Putri Baduri Malwa	48	82
25.	Rea Fanesa Umrona Towil	68	94
26.	Reyhan Aldo Cahyo Savero	72	96
27.	Shirdi Sachio Jayadiningrat	72	91
28.	Syafaro Ahsan Pratama	72	86
29.	Wanda Sufi Maharani Muklis	77	
	Jumlah	1804	2380
	Rata-rata	64,43	88,15

Berdasarkan data tabel 4.10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 64,43 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 88,15. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Data nilai *pre-test* dan *post-test* dari siswa kelas IV tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Langkah 1 Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_o = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Langkah 2 Membuat tabel perhitungan

Tabel 4.11

Hasil Statistik pada Pre-test dan Post-test

No.	Nama	Nilai		$X_1 - X_2$	d	d^2
		Pre-test	Post-test			
1.	Aidah Fitri Nur Fauziah	75	91	-16	16	256
2.	Achmad Arsyad Abimanyu S	57	83	-26	26	676
3.	Aji Putra Afifi	59	82	-23	23	529
4.	Alya Fadila Salsabila	76	91	-15	15	225
5.	Amada Khalifatullah Fil Ard	69	91	-22	22	484
6.	Amara salsabila Yuda Triana	67	94	-27	27	729

7.	Ardinata Surya Wahdani	74		74	-74	5476
8.	Berliano Putra Kukuh W	60	76	-16	16	256
9.	Chaisya Naila aluna R	67	88	-21	21	441
10.	Dayang Namira Salsabila	66	94	-28	28	784
11.	Febian Abel Rahmadani	60	94	-34	34	1156
12.	Haidar Wicaksono	70	91	-21	21	441
13.	Hildan Hokky Aditya	57	91	-34	34	1156
14.	Ibrahimmovic Al-Julyzar	40	76	-36	36	1296
15.	Junior Nugroho Sasongko	56	97	-41	41	1681
16.	Mohammad Ridhani F	63	92	-19	19	361
17.	Muchamad Ravi Kurniawan	68	91	-23	23	529
18.	Muhammad Bintang	52	76	-24	24	576
19.	Muhammad Haidar Hilmy	65	97	-32	32	1024
20.	Nakesha Jagad Ashqar R	65	82	-17	17	289
21.	Nur Afina Arif		91	-91	91	8281
22.	Nuraini Maisarah Najwa	66	91	-25	25	625
23.	Prasetya Sriwijaya N	63	82	-19	19	361
24.	Putri Baduri Malwa	48	82	-34	34	1156
25.	Rea Fanesa Umrona Towil	68	94	-26	26	676
26.	Reyhan Aldo Cahyo Savero	72	96	-24	24	576
27.	Shirdi Sachio Jayadiningrat	72	91	-19	19	361
28.	Syafaro Ahsan Pratama	72	86	-14	14	196
29.	Wanda Sufi Maharani Muklis	77		77	-77	5929
	$\sum n = 29$			$\sum d = 576$		$\sum d^2 = 36526$

$$\begin{aligned}
 \bar{d} &= \frac{\sum d}{n} \\
 &= \frac{576}{29} \\
 &= 19,87
 \end{aligned}$$

Langkah 3 Mencari t hitung dengan rumus

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

$$t = \frac{19,87}{\sqrt{\frac{36526 - \frac{576^2}{29}}{29(29-1)}}$$

$$t = \frac{19,87}{\sqrt{\frac{36526 - \frac{331776}{29}}{812}}}$$

$$t = \frac{19,87}{\sqrt{\frac{36526 - 11440,55}{812}}}$$

$$t = \frac{19,87}{\sqrt{\frac{25085,45}{812}}}$$

$$t = \frac{19,87}{\sqrt{30,89}}$$

$$t = \frac{19,87}{5,55}$$

$$t = 3,58$$

Langkah 4 Menentukan kaidah pengujian

- Taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$)
- Kriteria Uji t :
 - a. Jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

b. Jika dinilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

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

$$\begin{aligned} \text{Untuk derajat kebebasan (db)} &= n - 1 \\ &= 29 - 1 \\ &= 28 \end{aligned}$$

Sehingga diperoleh $t_{tabel} = 1,701$

Langkah 5 Membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

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

atau $3,58 (t_{hitung}) > 1,701 (t_{tabel})$

maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Langkah 6 Kesimpulan

H_a = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah pemberian produk pengembangan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang diberikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku kelas IV MI Perwanida Blitar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku sebagai alat bantu belajar siswa kelas IV MI Perwanida Blitar dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Kehadiran produk pengembangan media ini bertujuan untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan siswa dalam belajar. Materi yang disajikan dalam media ini cukup sederhana dengan membuat interaktif dari buku yang ada. Media pembelajaran ini memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini berlandaskan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki karakteristik berupa media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, adapun penelitian dan pengembangan ini adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya dan dapat dipertanggungjawabkan.⁵⁷

Guru untuk mengarahkan siswa agar memiliki keterampilan secara praktis dan berlatih mentalnya, dalam penelitian ini dilakukan inovasi secara realistik. Inovasi secara realistik ini sesuai dengan kurikulum 2013 yang

⁵⁷Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 164

melibatkan siswa secara langsung mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.⁵⁸ Pengembangan media pembelajaran ini lengkap dengan kegiatan yang menunjang siswa secara aktif yang mengikuti prinsip 5 M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya multimedia interaktif yang dapat meningkatkan keefektifan, keefisiensi dan kemenarikan dalam pembelajaran tematik di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Berdasarkan model yang telah dipilih dan dijelaskan, maka prosedur penelitian meliputi :⁵⁹

a. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan.

Dunia pendidikan, khususnya guru sangat membutuhkan strategi pembelajaran dan media pendidikan yang tepat demi efisiensi dan eektivitas pembelajaran yang dilakukan. Banyak sekolah yang telah membuktikan bahwa pengajaran berbasis multimedia lebih efektif dan efisien. Di sinilah pentingnya penggunaan multimedia dalam proses

⁵⁸Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*, (Jakarta : Kencana, 2011), hal 147

⁵⁹Farida Nursyahidah, *Research and Development vs Development Research Dalam* www.infokursus.net diakses pada tanggal 23 februari 2016, hal 12

pembelajaran. Kemajuan teknologi sekarang ini bahkan menuntut guru untuk harus memanfaatkan multimedia dalam proses pembelajarannya.⁶⁰

Penelitian melakukan wawancara awal terhadap guru kelas IV untuk menganalisis kebutuhan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV MI Perwanida Blitar, guru menjelaskan bahwa dalam pembelajaran tematik siswa kurang termotivasi dan kurang semangat dalam belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Hal ini mungkin disebabkan karena proses pembelajaran guru tidak menggunakan media bervariasi misalnya, siswa belajar dengan melihat video, melihat berita-berita terbaru atau belajar di luar kelas sehingga siswa tidak jenuh dan masih ingat ketika materi itu belajar apa saja. Metode ini juga akan membuat siswa mengingat-ingat materi pelajaran dalam waktu yang relatif pendek.

Selanjutnya dilakukan observasi pada proses pembelajaran untuk mendapatkan data secara nyata. Peneliti melakukan observasi di kelas IV MI Perwanida untuk melihat kondisi realita di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah memperoleh data maka menganalisisnya dan menentukan solusi berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi

⁶⁰Jamal Ma'ruf Asmuni, *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*, (Yogyakarta : DIVA Press, 2011), hal 237

belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami.⁶¹

Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran. Menurut Edgar Dale “klasifikasi pengalaman belajar anak dimulai dari hal-hal yang paling konkret sapa kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak.”⁶²

b. Perencanaan

Perencanaan penelitian R&D meliputi : merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana, tenaga dan waktu dalam penelitian.

Berdasarkan informasi awal, peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif sebagai alat bantu pembelajaran tematik pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. Tujuannya adalah untuk menghasilkan desain multimedia interaktif pada pembelajaran tematik, dan menjelaskan peningkatan hasil belajar sebelum siswa menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif dan sesudah siswa menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif kelas IV di MI Perwanida Blitar.

Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada ranah ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual.⁶³

Kemampuan intelektual atau kemampuan pikir, seperti kemampuan

⁶¹Usman dan M. Basyiruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), hal 21

⁶²*Ibid.*, hal 21

⁶³Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Dian rakyat, 2009), hal 15

mengingat dan kemampuan memecahkan masalah. Dominan kognitif menurut Bloom terdiri dari 6 tingkatan, yaitu : pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁶⁴

Peneliti juga harus bisa memperkirakan dana, tenaga dan waktu. Untuk dana, peneliti sebisa mungkin untuk meminimalisir dana yang akan dikeluarkan. Sedangkan tenaga dan waktu, peneliti memprediksi pembuatan produk yang akan selesai dalam kurun waktu 1 bulan dan akan melakukan penelitian selama kurang lebih 2 bulan untuk menyelesaikan penelitian pengembangan ini mulai dari tahap observasi sampai uji coba lapangan.

Kehadiran teknologi multimedia kini bukan lagi merupakan barang mewah. Harga perangkat multimedia kini bisa terjangkau oleh kalangan menengah sehingga, makin memudahkan setiap orang untuk bisa memiliki dan menikmatinya. Artinya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu memiliki teknologi tersebut dan menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan.⁶⁵

c. Pengembangan Format Produk Awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat produk multimedia interaktif. Peneliti menilai multimedia interaktif akan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu mempelajari materi pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

⁶⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2009), hal 126

⁶⁵Usman dan M. Basyiruddin, *op,cit.*, hal 238

yang di desain semenarik mungkin sehingga menimbulkan hasil belajar dalam diri siswa untuk belajar dan akan berdampak pada hasil nilai belajar siswa yang lebih memuaskan.

Akhir dari pembuatan media pembelajaran interaktif adalah melakukan publish terhadap produk agar siap untuk dilakukan uji coba. Tidak hanya itu peneliti juga harus menentukan sarana dan prasarana penelitian yang akan dibutuhkan selama proses penelitian pengembangan.

d. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan kepada 3 orang pakar, masing-masing pakar pengembangan desain media dan pakar ahli materi untuk memperoleh validitas sebuah produk. Peneliti menetapkan validator untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Peneliti memilih Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd sebagai validasi ahli desain, Bapak M. Irfan Islamy, M.Pd sebagai ahli isi/materi dan Ibu Susilowati, S.Pd sebagai validasi guru kelas IV.

e. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba awal, peneliti melakukan perbaikan produk pengembangan masukan dari pakar ahli isi/materi, ahli media dan ahli pembelajaran guru kelas IV MI Perwanida.

f. Uji lapangan

Setelah revisi, peneliti perlu menguji cobakan pada siswa satu kelas IV MI Perwanida Blitar. Perlu mengukur kemampuan siswa yang

menggunakan produk yang dikembangkan dan sebelum menggunakan produk yang dikembangkan, dengan menggunakan pre-test dan post-test.

g. Revisi Produk Akhir

Setelah diujikan, maka peneliti masih perlu melakukan revisi pada hasil dari uji coba lapangan untuk memperoleh hasil maksimal.

h. Desiminasi dan Implementasi

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini adalah menuliskan laporan penelitian berdasarkan prosentase sebelumnya.

Setelah memenuhi prosedur pengembangan multimedia interaktif tersebut, dihasilkan media pembelajaran interaktif kelas IV SD/MI pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang dilengkapi petunjuk penggunaan yang sederhana dan juga gambar sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media. Untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa, pengembang juga menyertakan soal evaluasi pada bagian akhir media pembelajaran.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran interaktif karena dilihat dari hasil lapangan selama observasi bahwasannya kurang memanfaatkan fasilitas yang ada. Misalnya di sekolah terdapat laboratorium komputer dan LCD per kelas tetapi fasilitas itu jarang digunakan, sehingga kegiatan belajar mengajar di kelas kurang bervariasi. Hal ini dapat membuat siswa bosan belajar di kelas karena pembelajaran tematik lebih banyak jam pelajarannya dibanding pelajaran yang lain.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Sebagai contoh, sebelum menjelaskan materi pelajaran tentang keunikan daerah, untuk dapat menarik perhatian siswa terhadap topik tersebut, maka guru memutar film/video terlebih dahulu tentang ondel-ondel, atau tentang tugu monas, dan lain sebagainya.⁶⁶

Media pembelajaran digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media dimanfaatkan untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.⁶⁷ Selain itu pengembang juga berharap bahwasannya melalui media ini siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, serta harapan peneliti yang terakhir adalah hasil pengembangan tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran alternatif disamping buku yang sudah disediakan oleh pihak sekolah dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

B. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran

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

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

⁶⁶Wina Sanjaya, *op.cit.*, hal 209

⁶⁷*Ibid.*, hal 226

Tabel 5.1**Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan Persentase**

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

Variasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru tersebut. Tahap validasi meliputi :⁶⁸

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi

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

- a. Menguasai karakteristik pembelajaran
- b. Memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan
- c. Bersedia sebagai penguji produk media pembelajaran interaktif kelas IV MI Perwanida Blitar

Hasil validasi kelayakan isi media pembelajaran sesuai dengan kriteria pemilihan media yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad tentang kelayakan teknis media, berkaitan dengan terpenuhinya persyaratan bahwa media yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung proses

⁶⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, (Bandung : CV. Alfabeta, 2009) hal 302

belajar peserta didik. Dalam hal ini terdapat dua macam mutu yang perlu dipertimbangkan. Pertama kualitas pesan, yang meliputi relevansi dengan tujuan belajar, kejelasan dengan struktur pengajaran, kemudahan untuk dipahami, sistematika yang logis. Kedua kualitas visual, hal ini mengikuti prinsip-prinsip visualisasi seperti keindahan (menarik membangkitkan motivasi), kesederhanaan (sederhana jelas terbaca), penonjolan (penekanan pada hal yang penting), keutuhan (kesatuan konseptual, dan keseimbangan (seimbang dan harmonis).⁶⁹

Berdasarkan hasil penelitian ahli isi diperoleh hasil prosentase 92,3%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak digunakan ($84\% < \text{skor} \leq 100\%$). Media pembelajaran kelas IV SD/MI pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku menurut ahli isi sudah valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran dengan materi yang disajikan pada pengembangan multimedia interaktif, kesesuaian kompetensi inti dengan indikator, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran, kejelasan paparan materi, materi yang disajikan dapat memberi motivasi pada siswa, rangkuman materi sesuai dengan pembahasan, ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran.

⁶⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2011), hal 72-74

Menurut validator ahli isi/materi, media pembelajaran yang disajikan cukup sederhana, menarik dan dapat memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

Sedangkan evaluasi yang digunakan menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain

Ahli desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk multimedia interaktif pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli isi/materi akan tetapi ahli desain pembelajaran harus mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase 80%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid atau layak digunakan ($68\% < \text{skor} \leq 84\%$). Penilaian desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, pertama adalah penilaian cover atau sampul, sampul dinilai sudah menarik dan sesuai isi materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan tidak terlalu menyala, gambar yang ada pada cover juga sudah disesuaikan dengan judul pada media yaitu pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, penggunaan jenis huruf dan ukurannya pun dinilai sudah tepat sehingga media terlihat menarik dan mudah untuk dibaca serta dipelajari.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berisi materi yang disertai gambar-gambar yang mendukung

serta video untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Penggunaan moel dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan karakter siswa kelas IV, karena ukuran huruf mudah dibaca. Semua huruf menggunakan model, ukuran dan warna yang berbeda sesuai dengan karakter siswa SD/MI. dan terakhir layout keseluruhan pada media ini dinilai menarik dan sesuai dengan jiwa pada jenjang anak SD/MI.

3. Analisis Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Praktisi pembelajaran ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk multimedia interaktif. Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Guru sedang mengajar di tingkat lembaga SD/MI
- b. Memiliki pengalaman dalam mengajar
- c. Bersedia sebagai penguji serta produk media pembelajaran interaktif untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MI Perwanida Blitar diperoleh hasil prosentase 95%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau layak untuk digunakan ($84% < \text{skor} \leq 100\%$). Menurut pendapat ahli pembelajaran, multimedia interaktif dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan Kurikulum 2013, Kimpetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator yang ada. Keseluruhan media pembelajaran yang digunakan sudah sangat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai dan sesuai dengan kemampuan menalar anak sehingga anak termotivasi untuk mengetahui lebih jauh.

C. Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Interaktif

Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut :

1. Tampilan fisik media pembelajaran interaktif diperoleh penilaian dengan persentase 84,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menarik bagi siswa.
2. Kemenarikan media pembelajaran interaktif diperoleh penilaian dengan persentase 82,1%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menarik bagi siswa.
3. Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf mudah dibaca.
4. Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami siswa.
5. Kesesuaian materi pelajaran yang ada di dalam media pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 84,2%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pelajaran yang digunakan cukup sesuai.
6. Kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 82,1%. Hal ini menunjukkan

bahwa antara gambar dan materi yang terdapat di media pembelajaran cukup sesuai.

7. Kemudahan media pembelajaran dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 85,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan dalam pembelajaran.
8. Penggunaan media pembelajaran dapat memberi semangat dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberi semangat/motivasi dalam belajar.
9. Media pembelajaran ini membuat lebih senang mengikuti pelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 84,2%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran membuat senang untuk mengikuti pelajaran selanjutnya.
10. Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran diperoleh penilaian dengan persentase 83,5%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan media

Berdasarkan hasil penelitian uji coba lapangan diperoleh hasil prosentase 83,9%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD/MI sehingga media pembelajaran layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian siswa dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan.⁷⁰ Evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik, secara kesinambungan. Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara continue, bukan hanya musim-musim ulangan terjadwal atau ujian semata.⁷¹

Terdapat tujuan evaluasi dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu. Hal ini berarti, dengan evaluasi guru dapat mengetahui kemajuan perubahan tingkah laku siswa sebagai hasil proses belajar dan mengajar yang melibatkan dirinya selaku pembimbing dan pembantu kegiatan belajar siswanya itu.
- b. Mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya. Dengan demikian, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai alat penetap apakah siswa termasuk kategori cepat, sedang, atau lambat dalam arti mutu kemampuan belajarnya.

⁷⁰Wina Sanjaya, *op.cit.*, hal 244

⁷¹Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : Raja Grafindo persada, 2014), hal 197

- c. Mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa evaluasi, guru akan dapat mengetahui gambaran usaha siswa.
- d. Mengetahui siswa telah menggunakan kapasitas kognitifnya untuk keperluan belajar. Jadi, hasil evaluasi itu dapat dijadikan guru sebagai gambaran realisasi pemanfaatan kecerdasan siswa.
- e. Mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar belajar.⁷²

Dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV karena media ini didesain berdasarkan karakteristik siswa pengguna sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri dan memudahkan siswa dalam belajar yang telah diuji kevalidannya oleh beberapa ahli validasi.

Perhitungan hasil belajar siswa melalui uji t-test berkolerasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Peneliti ini menghasilkan $t_{hitung} = 3,58 > t_{tabel} 1,701$. Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan memiliki tingkat relevansi yang baik dengan kurikulum yang ada, materi media mudah dipahami dan bahasa yang digunakan lebih sederhana. Hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

⁷²*Ibid.*, hal 196

Para ahli memiliki pandangan bahwa terdapat perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya.⁷³ Hal ini berarti jika proses belajar mengajar dibantu dengan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik hasil yang diperoleh akan jauh lebih baik jika menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pelajaran.

Begitu juga dengan Yudhi Munadi mengatakan bahwa 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 dari pada hanya berupa penjelasan dari guru.

⁷³Azhar Arsyad., *op,cit*, hal 9

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan hasil validasi dan pembahasan terhadap media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Hasil produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Perwanida Kota Blitar. Produk Yang dikembangkan juga telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik untuk digunakan dikarenakan isi media telah sesuai dengan KI-KD, sesuai dengan keadaan siswa, bahasa yang digunakan mudah, dan juga memiliki kesesuaian warna, gambar dengan materi, ukuran dan jenis huruf menarik yang akan memotivasi siswa agar lebih bersemangat belajar sehingga hasil belajar juga menjadi meningkat.
2. Hasil uji coba pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil penelitian uji coba lapangan yakni siswa kelas IV terhadap media pembelajaran mencapai 83,9 %.
3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan kelas IV MI Perwanida Kota Blitar yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian

hasil belajar. Berdasarkan analisis yang dilakukan, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan. Hasil uji coba lapangan didapat hasil uji t yang dihitung secara manual menunjukkan hasil $t_{hitung} = 3,89 > t_{tabel} = 1,701$, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran tematik Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV SD/MI. adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni : saran pemanfaatan dan saran pengembang produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif pengembang memberikan saran sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran interaktif ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penelitian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga untuk pemanfaatan perlu ditunjang dengan fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer dan LCD.
- b. Bagi guru media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan ditunjang oleh beberapa

peralatan yang perlu disiapkan untuk mempermudah dalam mengoperasikan media.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan Tema 8 Tempat Tinggalku yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Media pembelajaran interaktif ini dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan kondisi sekolah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2011. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka
- Ariani, Niken dan Dani Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Belajar
- Arief. 2007. *Pengantar Penelitian dalam Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Pengembangan : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, Azhad. 2002. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo
- Asmuni, Jamal Ma'ruf. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogjakarta : Diva Press
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta : Gava Media
- Dedeng, Nyoman, Sudana, I. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta:Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- Dewi, Eka Mustika. 2013. *Pengembangan Media CD Interaktif Pada Operasi Bilangan Bulat Kelas IV Semester II*. Malang : Skripsi PGMI, UIN Malang
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaifudin Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya : Usaha Nasional
- Harjanto. 2005. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Kartiwi, Wiwit Agustin. P. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum*. Malang : Skripsi PGMI UIN Malang

- Khoiru Ahmadi, Lif dkk. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu (Analisis Kritis Tentang Metode, Strategi, Evaluasi, dan Media Pembelajaran Bidang Studi Sejarah, Geografi, Ekonomi, Sosiologi, Antropologi dan Isu Pembelajaran IPS Terpadu)*. Jakarta : PT Prestasi Pustakaraya.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Teras
- Kusnadi, Cecep, dkk. 2007. *Media pembelajaran Manual dan Digital* .Bogor: Ghalia Indonesia
- Mulyanta, dkk. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya
- Mulyono. 2006. *Perancangan Media Informasi Online dan Offline Usaha Ternak Ayam Kampung Berbasis Web (Studi Kasus di P4S EKA JAYA di Jakarta Selatan)*. Bogor : Skripsi Departemen Sosial Ekonomi Industri IPB
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada
- Ngalim Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-Prinsip Dan teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nursyahidah, Farida. Research and Development vs Development Research Dalam www.infokursus.net diakses pada tanggal 23 februari 2016, hal 12
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Rohmah, Novi Lailatul. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Lingkungan kelas IV MIN Bulusari Gempol Pasuruan*. Malang: Skripsi PGMI UIN Malang
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Safiria Insania Press
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia

- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1997. *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung : Sinar baru
- Sudjana, Nana. 2000. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : CV ALFABETA
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Supriyadi, Saputro. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Malang : Laboratorium Teknologi Pendidikan
- Suryanto, M. 2003. *Multimedia-Alat Untuk meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta : Andi
- Syah, Muhibbin. 2014. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo persada
- Syaodih, Nana dan Ibrahim. 2002. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana
- UU Republik Indonesia SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003
- Uyun, Fitrotul. 2010. *Pengembangan Buku Ajar Pengembangan Al-Qur'an Hadits dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN Malang*. Thesis. Malang Pascasarjana UIN Malang
- Wawancara dengan Ibu Susilowati Guru Kelas IV, Hari Sabtu, tanggal 24 Oktober 2015 Pukul 08.43 WIB



LAMPIRAN



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1918/2016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

26 April 2016

Kepada
Yth. MI Perwanida Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikumWr. Wb.

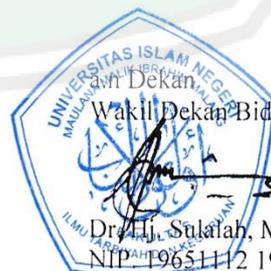
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Wahyu Andriana Sari
NIM : 12140085
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester / Tahun Akademik : Genap - 2015/2016
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Blitar

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. H. Sulalah, M.Ag

NIP. 19651112 199403 2 0029

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



**YAYASAN “BAKTI PERWANIDA”
MADRASAH IBTIDAIYAH “PERWANIDA” BLITAR**

Pengesahan Pendirian Badan Hukum : SK Kemenkumham No. AHU-0028824.AH.01.04 Tahun 2015

Jl. Sultan Agung No.92 Blitar Telp.: (0342) 801104 Fax.: (0342) 808571

Http : www.miperwanida.com Email : admin@miperwanida.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 361/K/MI/422.111.8/V/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : H. Ni`mad Arifa, M. Pd. I.
NIMIDA : 47.10.2005
Jabatan : Kepala Madrasah,
Unit kerja : MI “Perwanida” Blitar,

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : **Wahyu Andriana Sari,**
NIM : 12140085,
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI),
Fakultas : Tarbiyah,
Perguruan Tinggi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,

adalah benar-benar telah mengadakan penelitian di MI “Perwanida” Blitar dalam rangka menyusun Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Blitar”.

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

Blitar, 26 Mei 2016

Kepala,

H. Ni`mad Arifa, M. Pd. I.
NIMIDA 47.10.2005



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65144 Telp. / Fax. (0341) 558933

Nama : Wahyu Andriana Sari
NIM : 12140085
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Perwanida Kota Blitar”

Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
22 Maret 2016	BAB I, II dan III	1.
1 April 2016	Revisi BAB I, II dan III	2.
2 Mei 2016	Konsultasi Media Pembelajaran	3.
9 Mei 2016	Revisi Media Pembelajaran	4.
16 Mei 2016	ACC Media Pembelajaran	5.
13 Juni 2016	Konsultasi Hasil Validasi Media Pembelajaran	6.
27 Juli 2016	BAB IV, V dan VI	7.
1 Agustus 2016	Revisi BAB IV, V dan IV	8.
22 Agustus 2016	BAB I, II, III, IV, V, VI dan abstrak	9.
2 September 2016	Konsultasi ulang BAB I-VI dan abstrak	10.
27 September 2016	ACC keseluruhan	11.

Malang, 27 September 2016

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Mohammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

Lampiran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI ISI
PEMBELAJARAN TEMATIK**

Nama : M. Infan Islamy
NIP : 198710252015031002
Instansi : FITK UIN Malang
Pendidikan : S2 - P. IPS
Alamat : Malang

A. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

B. Pertanyaan Angket

No.	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian Tanggapan				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana tingkat relevansi materi dengan kurikulum yang berlaku?					✓
2.	Bagaimana kesesuaian materi dengan indikator?					✓
3.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media pembelajaran?					✓
4.	Bagaimana kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media pembelajaran?					✓
5.	Bagaimana kemenarikan/ kesesuaian gambar dengan materi?				✓	
6.	Bagaimana penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disesuaikan (EYD)?					✓
7.	Bagaimana ketetapan sistematika materi yang disajikan dalam media pembelajaran?					✓
8.	Bagaimana kesesuaian bentuk evaluasi dan variasi soal pada media pembelajaran?				✓	
9.	Bagaimana kemenarikan/kesesuaian gambar dengan materi pelajaran?				✓	
10.	Bagaimana bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran?				✓	
11.	Bagaimana pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran?				✓	
12.	Bagaimana ketepatan penggunaan ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran?					✓
13.	Bagaimana tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas IV MI?					✓

C. Mohon berikan komentar dan saran tentang isi materi media pembelajaran interaktif ini!

No.	Halaman/bagian	Komentar terhadap Isi Materi	Saran

D. Mohon berikan kontar dan saran secara keseluruhan tentang isi materi media pembelajaran interaktif ini!

1. Sebaikny ada materi dalam bentuk mindmap (peta konsep) untuk membantu guru dan anak memahami alur pembelajaran
2. Gambar untuk mendukung materi perlu di perbanyak dan dipertajam pixel nya (cari yang kualitasnya bagus)
3. Variasi soal sebaiknya juga menggunakan media (gambar, video, dll), terkecuali jika memilih evaluasi dalam bentuk soal saja, misalnya murid disuruh memperhatikan gambar yang ada objek-objek tertentu, dan sesuai dengan materi

Lampiran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI DESAIN
PEMBELAJARAN TEMATIK**

Nama : Dr. H. Samsu Junlawas, M.Pd.
NIP : 197606192005012005
Instansi : Uin Maulana Malang
Pendidikan : S3 Teknologi Pembelajaran
Alamat : Jl. Raya Cand. 01/B No. 102 Malang

A. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

B. Pertanyaan Angket

No.	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian Tanggapan				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana kemenarikan pengemasan desain media pembelajaran?				✓	
2.	Bagaimana dengan kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan pada media pembelajaran?				✓	
3.	Bagaimana kesesuaian gambar pada tampilan media pembelajaran?				✓	
4.	Bagaimana kesesuaian penggunaan variasi jenis, ukuran dan bentuk huruf untuk judul tema dan subtema?				✓	
5.	Bagaimana ketetapan penempatan gambar pada setiap materi pada media pembelajaran?				✓	
6.	Bagaimana ketepatan penataan paragraf pada uraian materi?				✓	
7.	Bagaimana ketepatan penggunaan ilustrasi?				✓	
8.	Bagaimana kesesuaian pengorganisasian isi media pembelajaran?				✓	
9.	Bagaimana kemenarikan isi dalam media pembelajaran?				✓	
10.	Bagaimana kejelasan gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam media pembelajaran?				✓	
11.	Bagaimana kemenarikan efek animasi dalam media pembelajaran?				✓	
12.	Bagaimana kemenarikan video pendukung dalam media pembelajaran?				✓	
13.	Bagaimana musik pengiring dalam materi pelajaran?				✓	
14.	Bagaimana ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) dalam media pembelajaran?				✓	
15.	Bagaimana kemudahan sistem pengoperasian dalam media pembelajaran?				✓	
16.	Bagaimana layout yang digunakan pada media pembelajaran?				✓	
17.	Bagaimana kemudahan memahami materi pelajaran dalam media pembelajaran?				✓	

C. Mohon berikan komentar dan saran tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

No.	Halaman/bagian	Komentar terhadap Desain Media	Saran
1	2 / Background	Logo UIN 2 Jember	Selalu diperbarui
2	3-4 / Page	Butiran-butiran	Lebih banyak gambar
			2 gambar dan foto

D. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

- Background Cover Akrab dan ramah pengantar
- Butiran-butiran 1 & 2 lebih banyak di halaman
- Gambar yang representatif dan foto yang menarik
- K1, K2 & K3 - Sentuhan Hologram

C. Mohon berikan komentar dan saran tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

No.	Halaman/bagian	Komentar terhadap Desain Media	Saran

D. Mohon berikan kontar dan saran secara keseluruhan tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Alie Saqin

Kedy 3/16

Samud Junardi

Lampiran**INSTRUMEN ANGKET PENILAIAN GURU KELAS IV PEMBELAJARAN
TEMATIK**

Nama : Susilowati, S.Pd. SD
NIP : -
Instansi : MI Perwanida
Pendidikan : SI PG SD
Alamat : Jl. Kali Prago No. 29 Blitar

A. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu bapak/ibu mencermati dan membaca media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada kolom yang telah tersedia sesuai dengan penilaian bapak/ibu.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

B. Pertanyaan Angket

No.	Butir Pertanyaan	Skala Penilaian Tanggapan				
		1	2	3	4	5
1.	Bagaimana tampilan media pembelajaran interaktif?					X
2.	Bagaimana kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif?					X
3.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?				X	
4.	Bagaimana dengan ketepatan ukuran jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif?					X
5.	Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap pembelajaran dalam media pembelajaran interaktif?					X
6.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran interaktif?				X	
7.	Bagaimana kejelasan tugas dan latihan dalam media pembelajaran interaktif?				X	
8.	Bagaimana kemudahan memahami uraian materi dalam media pembelajaran interaktif?					X
9.	Apakah media pembelajaran interaktif mempermudah bapak/ibu dalam mengajar?					X
10.	Apakah dengan media pembelajaran interaktif ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran?					X
11.	Bagaimana kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif?					X
12.	Bagaimana kemenarikan pada media pembelajaran interaktif?					X

C. Mohon berikan komentar dan saran tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

No.	Halaman/bagian	Komentar terhadap Desain Media	Saran
1.	Bagian video	Sebaiknya video penampilanya lebih menarik	
2.	materi pembelajaran	gambar kurang	Lebih diberi gambar menarik

D. Mohon berikan kontar dan saran secara keseluruhan tentang desain media pembelajaran interaktif ini!

.....
 Desain yang sudah dibuat, sudah bagus.
 Lebih bagus lagi. Desain disesuaikan dengan
 tujuan, dan diberi video atau gambar
 yang lebih menarik sehingga anak-anak
 termotivasi untuk mempelajarinya.

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN SISWA

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU

Nama : Alya Fadila Salsabila

Kelas : IV - Musa

Sekolah : MI Perwana

A. Petunjuk pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (X) pada salah satu angka 1, 2, 3, 4, atau 5 pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Berilah tanda silang (X) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

1. Menurut pendapat adik, bagaimana tampilan fisik media pembelajaran interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

3. Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam buku mudah dibaca?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

4. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ini bisa dipahami?

1	2	3	4	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

5. Apakah materi pelajaran yang ada di dalam media pembelajaran ini mudah dipahami?

1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

6. Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi dalam media pembelajaran?

1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Sangat tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah media pembelajaran dapat memudahkan dalam belajar?

1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

8. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memberi semangat dalam belajar?

1	2	3	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Sangat tidak semangat	Kurang semangat	Cukup semangat	Semangat	Sangat semangat

9. Apakah media pembelajaran ini membuat lebih senang mengikuti pelajaran selanjutnya?

1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Sangat tidak senang	Kurang senang	Cukup senang	Senang	Sangat senang

10. Apakah petunjuk penggunaan media pembelajaran sudah jelas?

1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

C. Berikan komentar dan saran lainnya berkenaan dengan media pembelajaran!

..Pembelajaran...ini...Sangat...menarik...untuk...dipahami...Setelah.....
 ..Melihat...Video...ini...Saya...Sangat...bersemangat.....

Pre Test Subtema 2

Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Nama	: m. Haidar Hilmy	
Kelas	: 4 MUSA	
No. Absen	: 219	

65

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar !

- Gedung Lawang Sewu terdapat di kota
 - Jakarta
 - Solo
 - Semarang
 - Yogyakarta
- Upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi sampah adalah
 - Mendaur ulang sampah
 - Membakar sampah
 - Membiarkan sampah
 - Membuang sampah di sungai
- Taman Nasional Bunaken terletak di Provinsi
 - Sumatra Utara
 - Sumatra Barat
 - Sumatra Selatan
 - Sumatra Tengah
- Koordinat dapat memudahkan kita menentukan suatu benda.
 - Bentuk
 - Letak
 - Warna
 - Jumlah
- Tahap awal dalam pembuatan kapal tradisional adalah
 - Pemotongan kayu
 - Pengeleman
 - Pengecetan
 - Pembangunan
- Salah satu kekurangan teknologi modern yaitu
 - Penggunaannya praktis
 - Menimbulkan polusi
 - Waktu produksi cepat
 - Peralatan yang digunakan canggih
- Kamu berlari sambil menggendong temanmu. Kamu harus menahan agar temanmu tidak merosot.
 - Leher
 - Bahu
 - Tangan
 - Paha

8. Kerja sama masyarakat Indonesia antara lain

- a. Bercocok tanam
- b. Kerja rodi
- c. Kerja keras
- d. Gotong royong

9. Suku Badui berasal dari daerah

- a. Jawa Timur
- b. Jawa Barat
- c. Banten
- d. Yogyakarta

10. Jali anak suku Betawi. Jali melestarikan keunikan daerahnya dengan mempelajari kesenian

- a. Kuda lumping
- b. Reog
- c. Tari kecak
- d. Ondel-ondel

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar !

1. Bunga bangkai berasal dari propinsi Malikmanan
2. Memanfaatkan sampah untuk membuat benda yang berguna disebut daur ulang
3. Pada sistem koordinat, letak suatu benda dinyatakan dengan baris dan kolom
4. Teknologi sederhana menggunakan tenaga manusia dan hewan.
5. Gobak sodor dimainkan dengan menggunakan kekuatan otot lantai

C. Jawablah soal-soal berikut dengan singkat dan jelas !

1. Jelaskan keunikan-keunikan yang ada di DKI Jakarta ! Ondel-2 & kerat belor
2. Jelaskan jenis-jenis sampah yang kamu tahu ! organik & anorganik
3. Perhatikan gambar dibawah ini!

E				□	
D	△				
C			◇		
B	○				
A	1	2	3	4	5

- a. Lingkaran terletak di koordinat 2, B
- b. Segilima terletak di koordinat 3, A
- c. Persegi terletak di koordinat 4, E

4. Sebutkan 3 perbedaan teknologi modern dan teknologi tradisional! modern = menggunakan beladogimesin, tradisional = menggunakan energi hewan/transmisi
5. Bagaimana cara menghormati keunikan yang dimiliki suatu daerah?

Melestarikan

modern = menggunakan beladogimesin

tradisional = menggunakan energi hewan/transmisi

Post Test Subtema 2

Keunikan Daerah Tempat Tinggalmu

Nama	: M. Haidar Hilmi
Kelas	: 4 - Musa
No. Absen	: 19

97

A. Berilah tanda silang (x) huruf a, b, atau c pada jawaban yang benar !

- Kamu berlari sambil menggendong temanmu. Kamu harus menahan agar temanmu tidak merosot.
 - Leher
 - Bahu
 - Tangan
 - Paha
- Taman Nasional Bunaken terletak di Provinsi

 - Sumatra Utara
 - Sumatra Barat
 - Sumatra Selatan
 - Sumatra Tengah

- Jali anak suku Betawi. Jali melestarikan keunikan daerahnya dengan mempelajari kesenian

 - Kuda lumping
 - Reog
 - Tari kecak
 - Ondel-ondel

- Gedung Lawang Sewu terdapat di kota

 - Jakarta
 - Solo
 - Semarang
 - Yogyakarta

- Salah satu kekurangan teknologi modern yaitu

 - Penggunaannya praktis
 - Menimbulkan polusi
 - Waktu produksi cepat
 - Peralatan yang digunakan canggih

- Upaya yang dapat dilakukan untuk menanggulangi sampah adalah

 - Mendaur ulang sampah
 - Membakar sampah
 - Membiarkan sampah
 - Membuang sampah di sungai

- Suku Badui berasal dari daerah

 - Jawa Timur
 - Jawa Barat
 - Banten
 - Yogyakarta

- Koordinat dapat memudahkan kita menentukan suatu benda.

- a. Bentuk
 - b. Letak
 - c. Warna
 - d. Jumlah
9. Tahap awal dalam pembuatan kapal tradisional adalah
- a. Pemotongan kayu
 - b. Pengeleman
 - c. Pengecetan
 - d. Pembangunan
10. Kerja sama masyarakat Indonesia antara lain
- a. Bercocok tanam
 - b. Kerja rodi
 - c. Kerja keras
 - d. Gotong royong

B. Isilah titik-titik berikut dengan jawaban yang benar !

1. Pada sistem koordinat, letak suatu benda dinyatakan dengan baris dan kolom
2. Bunga bangkai berasal dari propinsi Bengkulu
3. Gobak sodor dimainkan dengan menggunakan kekuatan otot tangan
4. Memanfaatkan sampah untuk membuat benda yang berguna disebut daur ulang
5. Teknologi sederhana menggunakan tenaga manusia dan hewan.

C. Jawablah soal-soal berikut dengan singkat dan jelas

1. Jelaskan jenis-jenis sampah yang kamu tahu !
Organik, anorganik, limbah padat, limbah cair, limbah gas
2. Sebutkan 3 perbedaan teknologi modern dan teknologi tradisional!
modern = teknologi lebih cepat, canggih namun menyebabkan polusi
3. Jelaskan keunikan-keunikan yang ada di DKI Jakarta !
On del 2 & monas
4. Perhatikan gambar dibawah ini!

E			□	
D	△			
C			◇	
B	○			
A	1	2	3	4

$I = 10 \times 3 = 30$
 $II = 5 \times 6 = 30$
 $III = 37$
 97

modern = teknologi lebih cepat, canggih namun menyebabkan polusi
Tradisional = lama, menggunakan tenaga manusia, tidak menyebabkan polusi

- a. Lingkaran terletak di koordinat *2B*.....
 - b. Segilima terletak di koordinat *3A*.....
 - c. Persegi terletak di koordinat *4E*.....
5. Bagaimana cara menghormati keunikan yang dimiliki suatu daerah? *melestarikannya*

DOKUMENTASI

Pre test



Kegiatan belajar di kelas



Kegiatan belajar mengajar di laboratorium komputer



Post test



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Wahyu Andriana Sari
NIM : 12140085
TTL : Blitar, 12 April 1994
Alamat : Dsn. Sumberjo Rt.07/Rw.03 Desa
Jabung Kec. Talun Kab. Blitar
Nama orang tua : Alm. Bapak Ali Shodiq dan Ibu
Susiaty
Email : wahyuandriana15@gmail.com

Telp : 085755547577

Jenjang Pendidikan :

a. Pendidikan Formal

1. TK Dharma Wanita Jabung
2. SD Negeri Jabung, Tahun 2001-2006
3. MTs Ma'arif Nu Kota Blitar, Tahun 2006-2009
4. MA Ma'arif Nu Kota Blitar, Tahun 2009-2012
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

b. Pendidikan Non Formal

1. Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Fatah
2. Pondok Pesantren Nurul Ulum Kota Blitar
3. Ma'had Sunan Ampel Al-Ali (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang