

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS MULTIMEDIA *POP UP* DI  
KELAS II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG**

OLEH  
LUTFIATUZ ZAHRO  
NIM 14760022



**PROGRAM MAGISTER  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2016**

**PENGEMBANGAN BUKU AJAR BERBASIS MULTIMEDIA *POP UP* DI  
KELAS II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG**

Tesis  
Diajukan kepada  
Pascasarjana Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Magister  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH  
LUTFIATUZ ZAHRO  
NIM 14760022

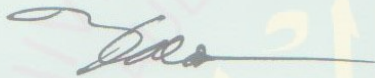
**PROGRAM MAGISTER  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2016**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia *Pop Up* di Kelas II Mi Al-Azhaar Bandung ini telah diperiksa dan diuji,

Malang, 03 September 2016  
Pembimbing I



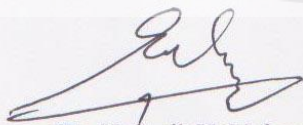
(Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak)  
NIP. 196903032000031002

Malang, 03 September 2016  
Pembimbing II



(Dr. Muh. Faisal, MT)  
NIP. 197405102005011007

Malang, 03 September 2016  
Mengetahui,  
Ketua Program Magister PGMI



(Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag)  
NIP. 195712311986031028

### LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia Pop Up di Kelas II Mi Al-Azhaar Bandung ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 08 September 2016.

Dewan Penguji

**Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag**  
NIP. 195712311986031028

Ketua

**Dr. H. Ahmad Barizi, MA**  
NIP. 197312121998041001

Penguji Utama

**Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak**  
NIP. 196903032000031002

Anggota

**Dr. Muh. Faisal, MT**  
NIP. 197405102005011007

Anggota

Mengetahui,  
Direktur Pascasarjana



**Prof. Dr. H. Banaruddin, M.Pd.I**  
NIP. 19561231 1983031 032

## SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lutfiatuz Zahro, S.PdI  
Nim : 14670022  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Penelitian : Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia  
*Pop Up* Di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 23 Agustus 2016

Hormat saya,



Lutfiatuz Zahro, S.PdI

NIM.14760022

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah SWT, tesis ini yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia *Pop Up* di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung” dapat terselesaikan dengan baik semoga ada guna dan manfaatnya.

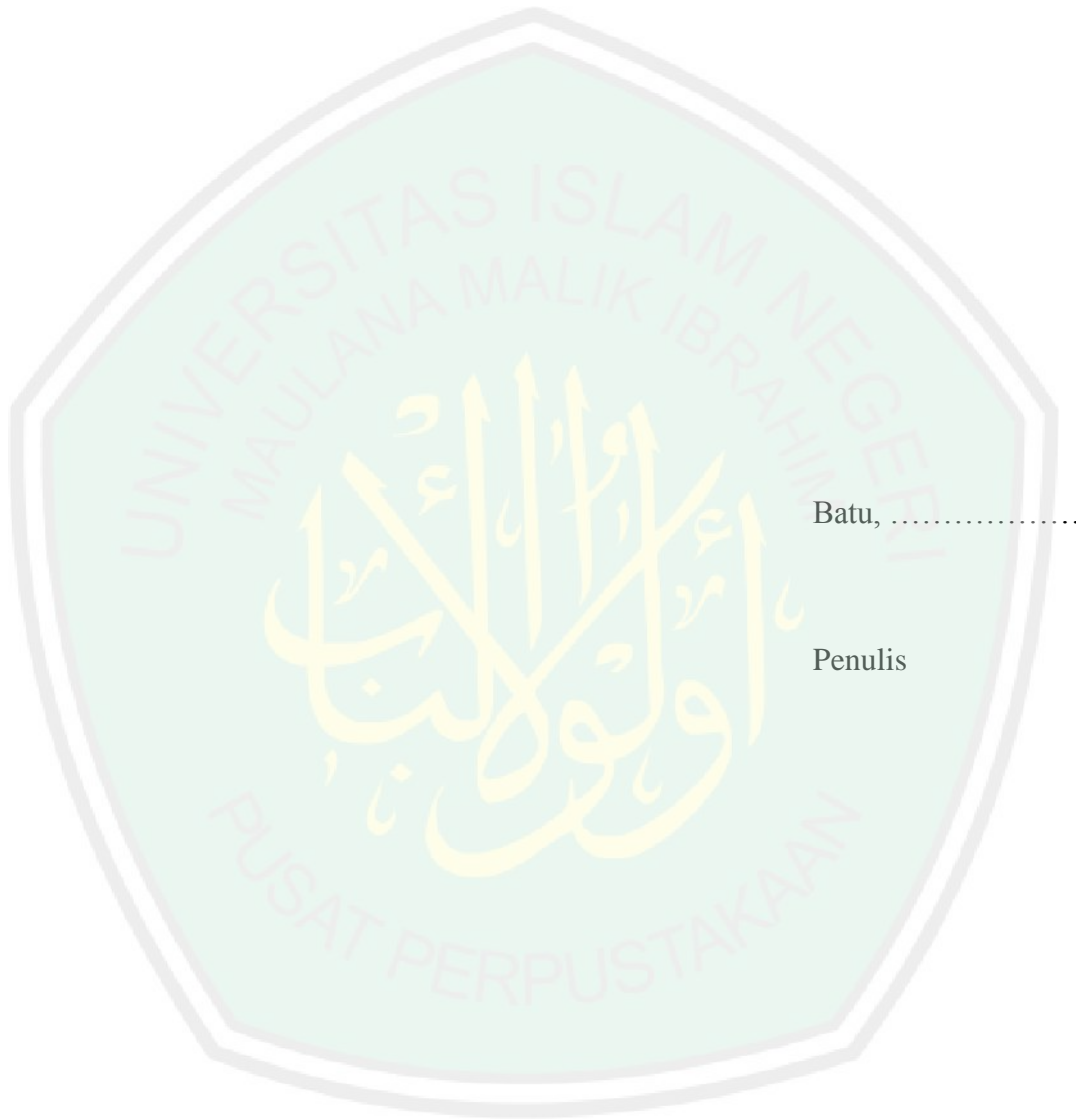
Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahnya kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia ke arah kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *jazakumullah ahsanul jasa'* khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr.H. Baharuddin, M.PdI, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Bapak Dr. H.Suaib H. Muhammad, M.Ag, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Dr. Wahidmurni, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. M. Faisal, M.T selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis ini.

6. Bapak Mohammad Yahya, Ph D selaku dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang selaku ahli isi/materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
7. Bapak Moh. Miftahusyain, S.PdI, M.Sos selaku dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang selaku ahli isi/materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
8. Bapak Dr. Suhartono M. Kom selaku dosen dan ketua laboratorium jaringan jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
9. Bapak Fresy Nugroho, MT, dosen jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang selaku ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
10. Bapak Muhaimin, S.H I selaku kepala sekolah MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
11. Bapak Ilham Sholeh, S. Pd I selaku ahli pembelajaran dan guru kelas II di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.
12. Semua sivitas MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung, khususya bapak kepala sekolah dan guru serta pegawai TU telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dalam penelitian.

13. Semua keluarga, sahabat yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.



## DAFTAR ISI

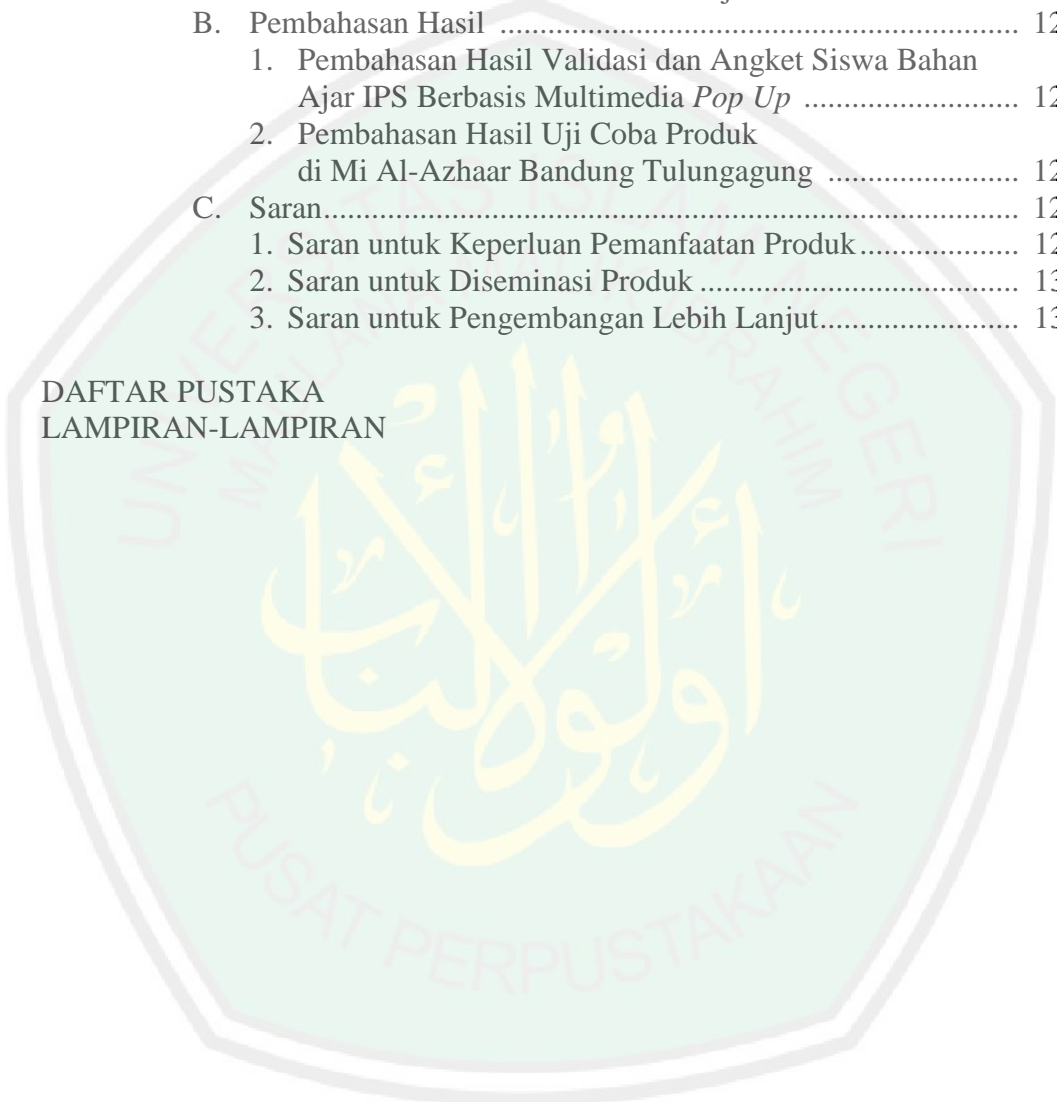
	Halaman
Halaman Sampul .....	
Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel .....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Motto.....	xiii
Persembahan .....	xiv
Abstrak .....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	6
C. Spesifikasi Produk.....	7
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Originalitas Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	17
H. Sistematika Pembahasan .....	18
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teoritik	
1. Kajian Hakikat Bahan Ajar .....	20
a. pengertian Bahan Ajar .....	20
b. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar .....	21
c. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar.....	21
d. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar.....	21
e. Isi Bahan Ajar .....	22
f. Prinsip Pembuatan Bahan Ajar.....	22
2. Macam-Macam Bahan Ajar .....	24
a. Buku .....	24
1) Pengertian Buku .....	24
2) Karakteristik Buku .....	24
b. Media .....	33
1) Pengertian Media .....	33
2) Manfaat Media .....	34
3) Kriteria Media .....	36
B. Kajian Buku Ajar IPS Berbasis Multimedia <i>Pop Up</i> .....	38
1. Kajian Teori Tentang Ilmu Pengetahuan sosial .....	38
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	38

b.	Karakter Pembelajaran IPS .....	39
c.	Tujuan Pembelajaran IPS .....	39
d.	Strategi Pembelajaran IPS .....	40
C.	Kajian Teori Tentang Multimedia .....	43
1.	Pengertian Multimedia .....	43
2.	Prinsip Multimedia .....	46
3.	Karakteristik Pembelajaran Multimedia .....	46
D.	Kajian Teori Tentang Buku <i>Pop-Up</i> .....	47
1.	Pengertian Buku .....	47
2.	Jenis Buku <i>Pop-Up</i> .....	48
3.	Kelebihan Buku <i>Pop-Up</i> .....	48
E.	Efektifitas Pembelajaran IPS .....	50
1.	Pengertian Efektifitas Pembelajaran .....	50
2.	Indikator Pembelajaran Efektif .....	51
3.	Kajian materi Buku Multimedia <i>Pop Up</i> .....	53
F.	Kajian Teori dalam Prespektif Islam .....	55
1.	Prespektif Islam Tentang Media Pembelajaran .....	55
2.	Prespektif Islam Tentang Materi Pembelajaran .....	58
G.	Kerangka Berfikir .....	64
BAB III : METODE PENELITIAN		
A.	Model Penelitian .....	66
B.	Prosedur Pengembangan .....	71
C.	Uji Coba Produk.....	80
1.	Desain Uji Coba Produk .....	80
2.	Subjek Uji Coba .....	83
3.	Jenis Data .....	84
4.	Instrumen Pengumpulan Data .....	86
5.	Teknik Analisis Data.....	92
BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN		
A.	Hasil Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia <i>Pop Up</i>	97
1.	Spesifikasi Buku Ajar Berbasis Multimedia <i>Pop Up</i> .....	97
2.	Penyajian Data Validasi .....	103
a.	Validasi Ahli Materi .....	104
b.	Validasi Ahli Desain/ Media Pembelajaran .....	106
c.	Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas II .....	109
d.	Uji Coba Kelompok Kecil .....	111
e.	Uji Coba Lapangan .....	113
B.	Perbedaan Hasil Belajar .....	115
1.	Diskripsi Variabel.....	115
a.	Uji Gain .....	115
b.	Uji Normlitas .....	117
c.	Uji Homogenitas .....	118
2.	Pengujian Hipotesis .....	118

**BAB V : KAJIAN SARAN**

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	
1. Revisi Produk Oleh Ahli Materi.....	120
2. Revisi Produk Oleh Ahli Desain .....	122
3. Revisi Produk Oleh Ahli Pembelajaran .....	123
B. Pembahasan Hasil .....	124
1. Pembahasan Hasil Validasi dan Angket Siswa Bahan Ajar IPS Berbasis Multimedia <i>Pop Up</i> .....	124
2. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di Mi Al-Azhaar Bandung Tulungagung .....	126
C. Saran.....	129
1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk .....	129
2. Saran untuk Diseminasi Produk .....	130
3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut.....	130

DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	7
1.2 Perbedaan, Persamaan dan Originalitas Penelitian .....	15
3.1 Perbedaan Penelitian Model ADDIE dan Konvensional .....	64
3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model ADDIE.....	65
3.3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Materi/Isi .....	82
3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Desain .....	82
3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Kelas .....	83
3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa .....	84
3.7 Kriteria Tingkat Keefektifan .....	86
4.1 Nama Bagian Buku Ajar dan Keterangannya .....	89
4.2 Profil Ahli Materi .....	96
4.3 Data Penilaian dan Revisi Ahli Materi.....	98
4.4 Profil Ahli Desain Pembelajaran.....	98
4.5 Data Penilaian dan Revisi Ahli Desain Pembelajaran.....	100
4.6 Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran.....	102
4.7 Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil .....	103
4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	104
4.9 Profil Siswa Uji Lapangan .....	105
4.10 Hasil Uji Lapangan.....	105
4.11 Tabel Perberdaan Rata-Rata Kelas Eksperiment dan Kontrol .....	107
4.12 Kriteria Index Gain.....	107
4.13 Tabel Uji G Kelas Kontrol .....	108
4.14 Tabel Uji G Kelas Eksperiment .....	108
4.15 Uji Normalitas .....	109
4.16 Uji Homogenitas .....	109
5.1 Tabel Revisi Produk Ahli Materi .....	111
5.2 Revisi Produk Ahli Desain .....	113
5.3 Revisi Produk Ahli Materi .....	114

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	61



## MOTTO

...يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

(QS. Surat Al-Mujadalah Ayat: 11)



## PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk:

Maha Mulia AllahSwT. Yang senantiasa memberikan limpahan nikmatsertarahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan semuanya dengan lancar

Bapakku tercinta (Komarudin, S.Ag) dan Ibuku Tersayang (Marfi'ah) yang senantiasa memberikan semangat dan do'a sertadukungan, kasihsayang yang tulus dan ikhlas tak pernah lelah dalam mendidik serta membiayaiku dengan sepenuh hati dan adikku (Kanzenna Kurnia. A) yang selalu menghibur di saat lelah sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan lancar.

Calon suami saya, M. Miftah Arief, S.Pd.I yang selalu memberikan motivasi dan do'a serta perhatian selama studi.

Kepada orang yang selalu menemani langkahku untuk menyelesaikan karya sederhana ini sahabat-sahabatku seperjuangan di PGMI kelas A 2014 khususnya sahabatku Hikmatu Ruwaida, Saidatur Rofiah, Eka Misminarti, dan Nurlyta Virliani terima kasih atas segala bantuannya yang tak dapat dinilai harganya.

## ABSTRAK

Zahro', Lutfiatuz. 2016. *Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Multimedia Pop Up di Kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (1) Dr. Wahidmurni, M.Pd. (2) Dr. Faishal, S.Kom. M. T

**Kata Kunci:** Pengembangan Buku Ajar, IPS, Multimedia *Pop Up*

---

Pengembangan buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam proses pembelajaran. Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga guru tidak hanya menggunakan metode konvensional saja dalam mengajar. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Ilham Sholeh selaku guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Bandung Tulungagung, dalam proses pembelajaran sehari-hari guru menggunakan metode ceramah yaitu menjelaskan secara lisan pembelajaran di depan kelas. Guru hanya merangkan konsep secara verbal saja. Selain itu kurangnya buku pegangan untuk guru yang dapat menunjang materi pelajaran IPS. Guru biasanya hanya menggunakan LKS maupun buku paket yang di jual di pasaran.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan spesifikasi produk yang dihasilkan berupa buku ajar yang berbasis multimedia *pop up* dengan materi di kelas II MI Al-Azhar Bandung Tulungagung. (2) Menjelaskan perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan buku ajar berbasis multimedia *pop up* dan yang tidak menggunakan bahan ajar multimedia *Pop Up*. Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS/guru mata pelajaran, dan siswa, sedangkan penelitian kuantitatif deskriptif menggunakan rumus uji T dan menggunakan penghitungan komputer SPSS. Jenis penelitian ini adalah *Reserch and Development*, yang mengacu pada model ADDIE.

Hasil dari penelitian Pengembangan Buku Ajar Berbasis *Multimedia Pop Up* di kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung adalah (1) Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini di dalamnya terdapat materi ajar, video penunjang pembelajaran, game puzzle serta quiz untuk latihan siswa. buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini menggunakan aplikasi adobe flash 8.1 dengan size 666 MB. (2) Memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 85%, ahli media mencapai 79% untuk ahli pembelajaran IPS mencapai 93%, untuk hasil uji coba kelompok kecil 93%, dan untuk hasil uji coba lapangan mencapai 95%. Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan melihat nilai rata-rata dari kelas eksperimen 93 dan dari kelas kontrol 68. Pada uji T dengan menggunakan rumus uji t-tes berkorelasi dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $8,27 \geq 2,14$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap buku ajar yang dikembangkan. Hasil dari penghitungan SPSS nilai sig. (*2-tailed*) yakni 0,000, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* lebih baik hasil belajarnya dari pada siswa yang tidak menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran.

## ABSTRACT

Zahro', Lutfiatuz. 2016. Development of Social Science Textbook Based Multimedia Pop Up in Class II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Thesis, Department of Islamic Elementary School Teacher Education Graduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Advisor: (1) Dr. Wahidmurni, M.Pd. (2) Dr. Muh. Faisal, Kom. M. T

**Keyword:** Development of Multimedia Texbook, IPS,

---

Multimedia Pop UP The development of multimedia Pop Up -based teaching books is one of the means to help hang the student in the learning process. Multimedia Pop Up -based teaching books can be used as tools in the teaching process in the classroom so that teachers do not just use any conventional methods in teaching. Based on the results of interviews with Mr. Ilham Sholeh as social studies teacher at MI Al-Azhar Bandung Tulungagung, in the everyday learning process teachers use the lecture method that is explain the lesson verbally in front of the classroom. Teachers explain the concept verbally only. Besides the lack of a handbook for teachers to support the social science subject. Teachers usually only use the worksheets and textbooks that have sold in the market.

The purpose of this study is (1) describe the specifications of the product produced in the form of multimedia pop up-based textbook with material from the class II MI Al-Azhar Bandung Tulungagung. (2) Explain the differences in social science learning outcomes that uses multimedia pop up-based teaching book and are not using multimedia pop up-based teaching materials.

Research form used by the researchers was a descriptive analysis of qualitative and quantitative data. Research with qualitative approach using material experts, media experts, social science teaching experts / subject teachers, and the students as validation, while descriptive quantitative research using the formula T test and using SPSS computer calculation. This type of research is Research and Development, which refers to the ADDIE model.

The results of the study Based Multimedia Pop Up Development Textbook in class II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung is (1) Textbooks multimedia Pop Up –based, this included a teaching materials, learning support video, puzzle games and quizzes for student exercises. multimedia Pop Up -based teaching books using applications adobe flash 8.1 with 666 MB size. (2) Meets the criteria for a valid test with validity matter experts reached a level of 85%, reaching 79% of media experts for learning experts IPS reached 93%, for a small group of test results 93%, and for the results of field trials reached 95%. Adobe flash-based teaching materials effectively improve student learning outcomes by looking at the average value of the experimental class of class control 93 and 68. At the T test using test formula t-test correlated with a 95% confidence level results obtained t calculate  $\geq$  t tables of  $8.27 \geq 2.14$  means  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted. Thus, there is a significant difference to the textbook which is developed. The results of calculation of SPSS sig. Value (2-tailed) is 0,000, this shows that results for students who use multimedia pop up -based IPS textbook have better learning results than the students who did not use multimedia pop up -based IPS textbooks. This indicates that the product developed has high qualification level of validity, so it's a good teaching materials used in learning.

### مستخلص البحث

زهرة، لطفية ٢٠١٦، تطوير كتاب التعليم لتعليم علوم الإجتماعية على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) في الصفّ ٢ مدرسة الابتدائية الأزهار باندونغ تولونج أجوغ. رسالة الماجستير، قسم التعليم معلم مدرسة الابتدائية، كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف (١) الدكتور واحد مرني، الماجستير . فيصال، الماجستير

### الكلمات الإشارية: تطوير كتاب التعليم، تعليم علوم الإجتماعية، متعدّد الوسائل (Pop Up)

تطوير كتاب التعليم لتعليم علوم الإجتماعية على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) واحد من الوسائل لمساعدة فهم التلاميذ في عملية التعليمية. كتاب التعليم على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) يستطيع استخدامها كأداة للمدرسين في عملية التعليمية في الفصل حتى المعلمين ليست فقط باستخدام الطرق التقليدية على التعليم . وبناء على نتائج المقابلة مع السيد إلهام صالح معلما ومربيا في المادة علوم الإجتماعية في مدرسة الابتدائية الأزهار باندونغ تولونج أجوغ، في عملية تعليم اليومية، و يستخدم المدرس الطريقة الترجمة وهي يشرح المدرس التعليم شفها أمام الفصل. شرح المعلم فقط في فكرة لفظيا ، سوى ذلك نقص الوجود كتاب الدليل لمدرس لدعم على المادة التعليم علوم الإجتماعية. يستخدم المدرس عادة ورقة عمل التلاميذ ولا سيما كتاب المدرسية التي يباع في السوق.

أهدف هذا البحث وهو : (١) وصف موصفات الإنتاج التي تحصلها كتابا تعليما على ضوء متعدّد الوسائل

(Pop Up) بالمادة في الصفّ ٢ مدرسة الابتدائية الأزهار باندونغ تولونج أجوغ. (٢) شرح الاختلاف إنتاج التعلم علوم الإجتماعية التي تستخدم كتاب التعليم على ضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) وال ١ي لا يستخدم مادة التعليم ، متعدّد الوسائل (Pop Up). شكل البحث التي تستخدمها الباحثة وهي : الوصف بتحليل البيانات نوعيا وكميا. البحث بمدخل النوعي يستعمل صحة أهل المادة ، أهل الوسيلة، أهل التعليم علوم الإجتماعية أو مدرس مادة تعليم التلاميذ. وأما بحث وصف الكمي يستخدم برمز (t) ويستخدم بالحساب الحاسوبية SPSS ونوع هذا البحث يعني Reserch and Development الذي ارجع على نماذج ADDIE.

النتيجة من البحث تطوير كتاب التعليم على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) في الصفّ ٢ مدرسة الابتدائية الأزهار باندونغ تولونج أجوغ. (١) كتاب التعليم على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) فيه المادة التعليم، الفيديو لدعم التعليم، ألعاب puzzle و quiz لتدريبات التلاميذ . وكتاب التعليم على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) يستخدم برنامج adobe flash ٨,١ و size ٦٦٦ MB . (٢) يكمل معايير الصحة بنتيجة اختبار أهل المادة بلغ الى الدراجة ٨٥ % ، وأهل الوسيلة بلغ الى الدراجة ٧٩ % ، لأهل التعليم علوم الإجتماعية بلغ الى الدراجة ٩٣ % ، لنتيجة التحريبي مجموعة الصغير ٩٣ % و لنتيجة تحريبي الميدان بلغ الى الدراجة ٩٥ % ، مواد التعليمية على الضوء adobe flash على نحو الفعّال في ترقية نتائج تعلم التلاميذ يعني بنظر الى نتيجة المتوسط من صفّ التحريبي ٩٣ و من صفّ الضابطة ٦٨ . في إختبار (t) باستخدام رمز إختبار (t) - إختبار المترابطة من مستوى الثقة ٩٥ % يحصل النتائج  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  يعني  $٨,٢٧ \geq ٢,١٤$  معناه أن الفرضية Ho مردود و الفرضية Ha مقبول حتى توجد الفرق المغزى على كتاب التعليم المتطور. و النتيجة من حسابة SPSS نتيجة (2-tailed) sig يعني ،٠،٠٠٠، وهذا يدل أن النتيجة تعلم التلاميذ المستعمل بكتاب تعليم علوم الإجتماعية على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) أفضل من جهة نتيجة تعلمه من تلاميذ لا يستخدم فيه كتاب التعلم علوم الإجتماعية على الضوء متعدّد الوسائل (Pop Up) . وهذا يدل على أن الإنتاج المتطور المؤهلات على درجة الصحة المرتفع حتى هذه المواد التعليمية مستحق تستخدم في التعليم .

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar, sedangkan dari sudut pandang siswa pembelajaran merupakan serangkaian proses yang berisi aktifitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan guru dan arahan serta motivator dari seorang guru.

Ilmu sosial adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang berbagai macam corak sosial baik yang berada dalam lingkungan rumah maupun lingkungan masyarakat. Proses sosialisasi di dalam keluarga atau pun masyarakat tidak dapat terjalin dengan baik apabila tidak ditanamkan semenjak usia dini. Berdasarkan dari hakikat manusia sebagai makhluk sosial baik secara micro maupun macro dalam tatanan kehidupan masyarakat bersama-sama membentuk suatu pola atau perilaku dari hasil produk kebudayaan.

Pengenalan dan pemahaman ilmu pengetahuan sosial sejak dini dianggap perlu sebagai bekal untuk meneruskan pendidikan ke jenjang berikutnya dan membantu dalam menghadapi permasalahan sosial di kehidupan sehari-hari mereka. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa termasuk IPS banyak upaya yang dilakukan oleh guru, salah satunya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media bukan hanya meningkatkan mutu pembelajaran dalam pendidikan akan tetapi juga sebagai alat bantu guru, melainkan juga sebagai

penyalur pesan dan fungsi-fungsi yang lain. Sekarang ini media merupakan kelengkapan kewajiban mengajar yang tidak boleh ditinggalkan oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran itu sendiri juga harus bervariasi misalnya saja dengan media sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Selain itu keuntungan Keuntungan yang dirasakan dari multimedia interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional ada beberapa, salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh<sup>1</sup>. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu mereka yang membutuhkan perhatian lebih. Multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri. Multimedia memiliki kekuatan untuk menghidupkan, mengkomunikasikan informasi dinamis lebih akurat daripada diagram dan dapat membantu siswa memvisualisasikan fenomena yang tidak dapat dilihat.<sup>2</sup>

Melihat potensi yang ada di dalam Al-Azhaar ini dari segi kemampuan siswa dan guru maka layak apabila lebih dikembangkan lagi potensi mereka melalui dengan pengetahuan mereka. Hal ini terbukti dengan adanya kelas khusus atau yang disebut dengan kelas bilingual. Hal tersebut menjadikan peneliti ingin lebih meningkatkan hasil belajar mereka melalui media yang dapat menunjang prestasi mereka.

Pembelajaran IPS pada kelas II ini menggunakan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP), yang secara garis besar mencantumkan agar siswa

---

<sup>1</sup> Arda, Sahrul Saehana, *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*, e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1 Januari 2015, hlm. 69

<sup>2</sup> Supardi, Leonard, *Pengaruh Media pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*, Jurnal Formatif 2 (1), hlm. 71

mempunyai konsep dan dapat bersosialisasi dengan baik, misalnya; dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat. Peneliti tertarik untuk meneliti di kelas rendah yakni kelas II karena adanya beberapa alasan yakni pemahaman konsep pada anak yang masih berada pada tahap operasional kongkrit (7-12 tahun) dapat mempengaruhi kemampuan berfikir pada tahap selanjutnya. Anak-anak akan lebih efektif jika audio dan visual akan dipadukan. Sehingga mereka akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran.<sup>3</sup>

Hasil pengamatan awal terhadap pembelajaran IPS di kelas II MI Al-Azhaar Bandung teridentifikasi bahwa fasilitas pembelajaran yang tersedia di madrasah belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam proses pembelajaran. Buku pembelajaran yang digunakan juga masih menggunakan buku ajar yang dijual dipasaran sehingga kurang sempurna untuk proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut juga di perkuat dengan adanya wawancara dengan Bapak Ilham Sholeh selaku guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Bandung Tulungagung, dalam proses pembelajaran sehari-hari guru menggunakan metode ceramah dan hanya monoton dengan menggunakan LKS yang ada tanpa ada tambahan bahan ajar atau yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Beliau menjelaskan apabila guru yang mengajar di kelas itu hanya menjelaskan pembelajaran secara lisan pembelajaran di depan kelas tentang materi kedudukan dan peran anggota dalam lingkungan keluarga. Beliau juga menuturkan apabila di sekolah tersebut juga terdapat LCD dan laboratorium komputer akan tetapi tidak

---

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 125

dimanfaatkan secara maksimal karena kurang aktifnya guru dalam menggunakan media yang ada.<sup>4</sup>

Guru yang menggunakan metode ceramah saat mengajar yang pada akhirnya menjadikan murid pasif karena hanya mendengarkan setiap materi pelajaran lalu kemudian diberikan tugas dengan mengerjakan LKS (lembar Kerja Siswa). Metode pembelajaran seperti ceramah tersebut akan sangat membosankan bagi siswa karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru. Kendala siswa pada umumnya adalah kemampuan dasar dalam memahami suatu pembahasan yang terlalu monoton. Mereka akan merasa jenuh dengan keadaan kelas yang tidak hidup. Siswa akan sulit memahami pelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru yang menggunakan metode ceramah. Mereka membutuhkan referensi-referensi yang cukup untuk membantu mereka dalam memahami pelajaran. Namun itupun menjadi kendala bagi mereka, karena kurangnya referensi yang tersedia di sekolah.

Kurangnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang dipaparkan oleh guru, akan mudah dimengerti jika diterangkan kembali oleh kawan sekelas. Hal tersebut disebabkan oleh rasa takut ataupun malu untuk bertanya pada guru. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga sangat membantu siswa dalam memotivasi diri mereka untuk lebih semangat belajar demi mencapai prestasi yang gemilang. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam metode pembelajaran. Hal tersebut juga terbukti dari perolehan nilai siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas II pada mata pelajaran IPS yaitu 70. Dari 30

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Bapak Ilham Sholeh, Guru pengampu Mata Pelajaran IPS Kelas 2, Hari Selasa, 05 Januari 2016, Pukul 09:35 WIB

siswa baru 11 siswa yang mendapat nilai minimal 70, sedangkan sisanya di bawah nilai 70.<sup>5</sup>

Hasil pengembangan ini diharapkan setiap peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga mereka akan lebih cepat dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan masyarakat sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang ada pada saat ini apabila mereka telah menyelesaikan program pendidikan. Pendekatan pembelajaran dapat dilakukan dengan proses inovasi pembelajaran, misalnya melakukan reformasi terhadap rutinitas pendekatan pembelajaran yang selama ini pembelajarannya hanya berfokus pada guru saja yang aktif sedangkan siswanya cenderung pasif.

Melihat kondisi demikian, diperlukan suatu cara baru berupa metode ataupun media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan. Merujuk pada ungkapan 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.<sup>6</sup> Alasannya, karena penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik apabila di lengkapi dengan media ataupun buku panduan yang menunjang dalam proses pembelajaran di

---

<sup>5</sup> Wawancara dengan Bapak Ilham Sholeh, Guru pengampu Mata Pelajaran IPS Kelas 2, Hari Selasa, 05 Januari 2016, Pukul 09:35 WIB

<sup>6</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar baru, 1997), hlm. 2

kelas tersebut. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi karena pada dasarnya proses belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi yaitu penyampai pesan dari sumber belajar melalui media tertentu kepada penerima. Pesan yang dikomunikasikan atau disampaikan adalah isi ajaran dari kurikulum.

Melalui buku ajar yang berbasis *pop up* ini, siswa diharap akan aktif dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas, aktif dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru yang nantinya akan berdampak pada prestasi atau hasil belajar mereka.

Dari segi aspek materi, terdapat gambar yang berisi tentang materi anggota keluarga, disertai dengan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan video pendukung pembelajaran. Dari segi aspek desain, terdapat gambar-gambar pendukung yang berkaitan dengan materi. Selain itu sedain warna, tokoh dan jenis huruf yang pada buku berbasis *pop up* ini disusun dengan menarik dan disesuaikan dengan karakter pengguna.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Multimedia *Pop Up* di Kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.”**

## **B. Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan spesifikasi produk yang dihasilkan berupa buku ajar yang berbasis multimedia *pop up* dengan materi di kelas II MI Al-Azhar Bandung Tulungagung.

2. Menjelaskan perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan buku ajar berbasis multimedia *pop up* dan yang tidak menggunakan bahan ajar multimedia *Pop Up*.

### C. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa buku IPS berbasis multimedia *pop up* yang dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa buku ajar multimedia *Pop Up* yang di dalamnya memuat materi yang ada di kelas II semester II.
2. Buku ajar multimedia *Pop Up* yang di kembangkan memuat gambar dan video yang menunjang materi yang ada antara lain sebagai berikut:
  - a. Pada halaman awal sampul akan terdapat gambar anggota keluarga dengan bentuk animasi.
  - b. Halaman selanjutnya berisi petunjuk buku dan daftar isi buku disertai dengan gambar anggota keluarga ayah, ibu, kakak, adik kakek dan nenek.
  - c. Pada materi selain ada gambar berbentuk 3 dimensi juga terdapat materi yang sesuai. Pada soal latihan terdapat kata-kata positif yang mengajak siswa untuk mengerjakan soal dengan jujur, percaya diri, dan mandiri. Selain itu juga ada video pendukung dan permainan yang sesuai dengan materi dan disesuaikan dengan karakter anak yang berusia 8 tahun.
  - d. Desain warna, karakter, tokoh dan jenis huruf yang menarik disesuaikan dengan karakter pengguna.
  - e. Durasi waktu pada buku ajar berbasis multimedia *pop up* ini adalah 1 jam per pembahasan. Apabila anak-anak belum menyelesaikan

membaca dalam waktu tersebut maka secara otomatis buku tersebut akan tertutup.

- f. Menggunakan aplikasi adobe flash 8.1
  - g. Size buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini sebesar 666 MB
3. Materi pokok pembahasan pada buku ajar multimedia ini yakni mengenai materi IPS Semester II di Kelas II. Terdapat dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam Permendiknas 22 tahun 2006 pada mata pelajaran IPS kelas II semester II, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2 Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga	2.1 Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga 2.2 Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga 2.3 Memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

#### D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Melihat fenomena pendidikan saat ini, tuntutan untuk terus memajukan pendidikan di Indonesia semakin membuat peneliti dan pengembang terpacu untuk terus melakukan inovasi terhadap bahan ajar maupun media yang telah ada saat ini, selain untuk memajukan pendidikan juga untuk menjembatani kebutuhan anak ketika belajar. Terkait dengan mata pelajaran IPS, pelajaran IPS tidak hanya mata pelajaran yang mengajarkan ilmu bersosial saja kepada anak akan tetapi juga mempunyai karakteristik dalam membentuk karakter anak untuk dapat mengatasi masalah kehidupan sehari-hari.

Siswa tidak hanya mampu bersosial di lingkungan keluarga maupun masyarakat akan tetapi siswa juga akan mendapat pendidikan karakter sehingga mereka dapat menghadapi berbagai macam corak masyarakat dan lebih bisa menghadapi masalah sehari-hari di dalam masyarakat. Oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan tersebut dibutuhkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang kondusif yang menyenangkan dan efektif sehingga pencapaian tujuan akan lebih mudah dan lebih baik. Salah satunya dengan mengembangkan buku ajar multimedia *Pop Up* sebagai sumber media pendukung pada mata pelajaran IPS guna meningkatkan pemahaman siswa.

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

Pengembangan bahan ajar buku multimedia *Pop Up* ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Buku ajar multimedia *Pop up* yang dikembangkan hanya membahas tentang mata pelajaran IPS pada kelas II pada semester II.
2. Objek pengembangan terbatas pada buku ajar multimedia *Pop Up* ini siswa kelas II A Mi Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

#### **F. Originalitas Penelitian**

Untuk membuktikan originalitas, dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survey thesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, dan juga telaah pustaka dari berbagai buku, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah, dan Imas Widowati<sup>7</sup>, dengan judul “*POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah, dan Imas Widowati penelitian sama-sama meneliti *Pop Up* dan sama-sama pada mata pelajaran IPS akan tetapi pada jurnal ini penelitian dilakukan di kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan dan mengembangkan media POBUNDO (Pop-up Budaya Indonesia) sebagai media pembelajaran yang membantu siswa untuk mempermudah penyerapan materi pelajaran IPS yang berkaitan dengan budaya Indonesia. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Hasil uji validasi media bahwa media POBUNDO sangat baik dalam aspek tampilan media dengan presentase 100% dan dalam aspek media termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 75%. Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sesuai dengan presentase 71,5%. Hasil uji lapangan menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan dibandingkan kelas kontrol, yaitu dari 2,695 menjadi 7,522. Sedangkan kelompok kontrol memiliki kenaikan nilai dari 2,391 menjadi 5,043.

---

<sup>7</sup>Adiza Belva H., Septi Rohni Undari, Wildan Isnaini Yahya, Neng Sa'adah, dan Imas Widowati *POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* PELITA, Volume X, Nomor 1, April 2015.

- b. Penelitian oleh Yulisna Hawarya, Agus Wasisto Dwi Doso Warso<sup>8</sup>, dengan judul “*Pengembangan Pop-up Module Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X*”.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulisna Hawarya, Agus Wasisto Dwi Doso Warso sama-sama menghasilkan *Pop Up*. Akan tetapi mata pelajaran yang dihasilkan berbeda yakni mata pelajaran biologi, pada kelas X SMA.

Tujuannya untuk mengembangkan *pop-up* module pembelajaran biologi pada materi pencemaran dan pelestarian lingkungan untuk siswa SMA kelas X, serta menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun tahapan penelitian meliputi, studi pendahuluan, pengembangan, dan pengujian produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru biologi, dan 2 orang teman sejawat. Kesimpulan dari penelitian ini penilaian dan tanggapan oleh validator dan peserta didik, bahwa produk ini berkategori baik dengan komponen penilaian berupa kelayakan isi, bahasa dan gambar, penyajian, dan kegrafisan atau tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa *pop-up* module layak digunakan dan dikembangkan guna membantu peserta didik dalam memahami materi pencemaran dan pelestarian lingkungan.

---

<sup>8</sup>Yulisna Hawarya, Agus Wasisto Dwi Doso Warso *Pengembangan Pop-up Module Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X* JUPEMASI-PBIO Vol. 1 No. 1 Tahun 2014, ISSN: 2407-1269 | Halaman 139-143

- c. Penelitian oleh Kadek Libra Adi Jaya, Ketut Pudjadan, Luth Putu Putrini Mahadewi<sup>9</sup>, dengan judul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas IX Semester Ganjil di SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja*”. Berbeda dengan penelitian Kadek Libra Adi Jaya, Ketut Pudjadan, Luth Putu Putrini Mahadewi yang meneliti tentang multimedia pembelajaran IPA untuk kelas IX SMP. Akan tetapi sama-sama menggunakan model penelitian ADDIE.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran IPA, (2) menguji kualitas multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas IX SMP, (3) mengetahui efektifitas penggunaan multimedia pembelajaran terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IX semester ganjil di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu pada model *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut. (1) Rancang bangun pengembangan multimedia pembelajaran ini terdiri dari lima tahap yaitu: a) analisis, b) perancangan, c) pengembangan, d) implementasi, e) evaluasi. (2) Kualitas multimedia pembelajaran IPA berdasarkan hasil evaluasi ahli isi 85,4% berada pada kualifikasi baik. Hasil evaluasi ahli desain 94,6% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli media 92,4% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji perorangan 92% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil 91,7% berada pada kualifikasi sangat

---

<sup>9</sup> Kadek Libra Adi Jaya, Ketut Pudjadan, Luth Putu Putrini Mahadewi, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas IX Semester Ganjil di SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015)

baik. Hasil uji lapangan 88,5% berada pada kualifikasi baik. (3) Uji efektifitas menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar IPA antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran pada siswa kelas IX 5 semester ganjil di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja.

- d. Penelitian oleh Yulita Dewi Purmintasari<sup>10</sup>, dengan judul “*Pengembangan Media Buku Iliustrasi Pop Up Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.*” Senada dengan penelitian Yulita Dewi Purmintasari yang meneliti tentang media *Pop Up* pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Akan tetapi berbeda materi yakni pada mata pelajaran sejarah. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk: (1) mengetahui pembelajaran IPS yang berlaku di SD N Batusari, (2) mengetahui prosedur pengembangan media buku ilustrasi buku pop-up sejarah, (3) mengetahui kualitas produk buku pop-up. (4) mengetahui efektivitas produk buku ilustrasi pop-up dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari konsep Borg dan Gall. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pendahuluan, desain pengembangan produk, uji kelayakan atau kualitas produk, dan uji efektivitas produk. Teknik analisis data untuk uji kelayakan menggunakan konversi nilai skala 5, sedangkan untuk uji efektifitas menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD N Batusari kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS, karena materi IPS terlalu banyak dan minimnya penggunaan media

---

<sup>10</sup>Yulita Dewi Purmintasari, Pengembangan Media Buku Ilustrasi *Pop Up* Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, Tesis Universitas Negeri Surakarta (UNS) Pascasarjana Prodi Pendidikan Tahun 2013.

pembelajaran oleh guru. Pengembangan media pembelajaran buku ilustrasi pop-up sejarah menjadi alternatif mengatasi masalah tersebut. Langkah-langkah pengembangan media adalah (1) Pemilihan materi/pemilihan objek. (2) Pengumpulan bahan. (3) Pengolahan dan penulisan naskah. (4) Pembuatan Storyboard. (5) Sketch. (6) Pewarnaan. (7) Pemberian Teks. (8) Penempelan dan Finishing. Media hasil pengembangan kemudian diuji kelayakannya untuk mengetahui kualitas produk. Hasil uji kelayakan ahli materi memberikan nilai 3.92(baik), ahli media memberikan nilai 4,6 (sangat baik), penilaian preliminary field test adalah 4,9 (sangat baik), penilaian main field test adalah 4,75 (sangat baik), dan penilaian operasional field test adalah 4,6 (sangat baik). Media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji efektivitas nya menunjukkan bahwa penggunaan media buku ilustrasi pop-up sejarah memiliki hasil yang lebih tinggi dari penggunaan media cerita bergambar.

- e. Penelitian oleh Jatu Pramesti<sup>11</sup>, dengan judul “*Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1.*” Senada dengan penelitian Jatu Pramesti yang mneliti tentang media *Pop Up* dan dilakukan di sekolah dasar, akan tetapi kelas dan materinya berbeda.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pop-up book dan mengetahui tingkat validitas media popup book yang dikembangkan. Penelitian dilakukan di SD Negeri Pakem dengan subjek penelitian siswa kelas III sejumlah 29 siswa dengan rincian 3 siswa pada uji coba perorangan, 6 siswa pada uji coba terbatas

---

<sup>11</sup> Jatu Pramesti, Pengembangan Media *Pop Up* Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1, skripsi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Tahun 2015.

dan 20 siswa pada uji pelaksanaan secara luas. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan penulis mengacu pada model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall. Model ini terdiri dari 3 tahap. Tahap tersebut yakni (1) studi pendahuluan yakni melakukan observasi; (2) studi pengembangan media meliputi perencanaan media, pembuatan prototipe, validasi oleh dosen ahli dan uji pelaksanaan kepada siswa; dan (3) studi evaluasi yakni diseminasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar angket untuk validasi media oleh dosen ahli dan lembar angket untuk respon siswa. Langkah yang dilakukan dalam pengembangan media ini yakni studi pendahuluan dan studi pengembangan. Dikarenakan adanya keterbatasan peneliti, pengembangan produk hanya sampai pada tahap studi pengembangan yaitu uji konseptual dan uji empiris. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan kualitas media pop-up book yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik (SB) dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Respon siswa terhadap media pop-up book pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 dengan kategori sangat baik (SB).

Tabel 1.2 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originilitas Penelitian
1.	POBUNDO ( <i>Pop-Up</i> Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Menghasilkan bahan ajar <i>Pop Up</i> .	Produk bahan ajar yang dihasilkan adalah media pembelajaran <i>Pop Up</i> berbasis kebudayaan. Pada tema budaya Indonesia Pada kelas IV sekolah dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk bahan yang dihasilkan adalah bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>.</li> <li>• Penyajian isi materi ajar diterapkan melalui buku <i>pop up</i> berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam PC maupun Gadget (Android).</li> <li>• Mengikuti desain pengembangan ADDIE.</li> </ul>
2.	Pengembangan <i>Pop-up Module</i> Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X	Menghasilkan <i>Pop Up Module</i> .	Produk bahan ajar yang dihasilkan adalah <i>Pop-up Module</i> Pembelajaran Biologi Pada Materi Pencemaran dan Pelestarian Lingkungan untuk Siswa SMA Kelas X	
3.	<i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas IX</i>	Menghasilkan multimedia menggunakan model ADDIE	Produk yang dihasilkan multimedia pembelajaran IPA untuk kelas IX Semester	

	<i>Semster Ganjil di SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja</i>		Ganjil di SMP Laboratorium UNDIKSHA Singaraja	
4.	Yulita Dewi Purmintasari, Pengembangan Media Buku Ilustrasi <i>Pop Up</i> Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Menghasilkan media buku <i>pop up</i>	Produk yang dihasilkan berupa media Buku Ilustrasi <i>Pop Up</i> Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	
5.	Jatu Pramesti, Pengembangan Media <i>Pop Up</i> Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1	Menghasilkan media <i>Pop Up</i>	Produk yang dihasilkan berupa media <i>Pop Up</i> Tema Peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem 1	

### G. Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

#### 1. Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Bahan ajar ilmu pengetahuan social merupakan suatu bahan ajar yang didalamnya memuat disiplin ilmu yang berkaitan tentang tatanan dan nilai-nilai social suatu masyarakat tertentu mulai dari lingkungan keluarga, masyarakat maupun lingkungan pendidikan atau sekolah.

#### 2. Multimedia *Pop UP*

Multimedia *Pop Up* yakni buku ajar yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halamannya di buka sehingga konstruksi halaman berubah dan di aplikasikan di HP atau PC.

### 3. Efektifitas

Efektivitas berarti berusaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, sesuai pula dengan rencana, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya atau berusaha melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik untuk memperoleh hasil yang maksimal. Kefektifitasan bahan ajar IPS berbasis multimedia berbasis *pop up* ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah belajar dengan menggunakan bahan ajar tersebut.

### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam tesis ini rencananya akan disusun dalam lima bab serta daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi: latar belakang masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, orisinalitas penelitian, dan definisi operasional.

Bab II yaitu kajian pustaka yang berisi tentang kajian teoritik tentang bahan ajar berbasis multimedia *Pop Up* pada mata pelajaran IPS di kelas II dan kerangka berpikir.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisi tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan uji coba produk.

Bab IV yaitu hasil pengembangan yang berisi tentang penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V yaitu kajian dan saran yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

Bagian akhir yang memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teoritik

##### 1. Kajian Hakikat Bahan Ajar

###### a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.<sup>12</sup> Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Dari beberapa istilah di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

---

<sup>12</sup>Depdiknas, *pengembangan bahan ajar*, (Jakarta: direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah, direktorat pendidikan sekolah menengah atas, 2008). Hlm. 6

<sup>13</sup>Tian Belawati. *Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2003). Hlm. 13

### **b. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar**

Lebih lanjut disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

- 1) Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa.
- 2) Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktifitas dalam proses pembelajaran, sekaligus merupakan substansi kompetensi yang harusnya dipelajari/dikuasai.
- 3) Alat evaluasi pencapaian/ penguasaan hasil pembelajaran.

### **c. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar**

Bahan ajar disusun dengan tujuan:

- 1) Menyediakan bahan yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan siswa.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

### **d. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar**

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seseorang mengembangkan bahan ajar diantaranya:

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

- 2) Tidak lagi bergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk didapatkan.
- 3) Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- 4) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam memilih bahan ajar
- 5) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada guru.

**e. Isi Bahan Ajar**

Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain:

- 1) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru)
- 2) Kompetensi yang akan di capai
- 3) Content atau isi materi pembelajaran
- 4) Informasi paling mendukung
- 5) Latihan-latihan
- 6) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK)
- 7) Eevaluasi
- 8) Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi

**f. Prinsip Pembuatan Bahan Ajar**

Pengembangan bahan ajar hendaklah memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran. Diantaranya:

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari kongkrit memahami yang abstrak.

Siswa akan lebih memahami suatu konsep tertentu apabila penjelasan dimulai dari yang mudah atau sesuatu yang kongkrit, sesuatu yang nyata ada di lingkungan mereka. Misalnya untuk menjelaskan konsep pasar, maka mulailah siswa diajak untuk berbicara tentang pasar yang terdapat di tempat mereka tinggal. Setelah itu kita bisa membawa mereka untuk berbicara tentang berbagai jenis pasar lainnya.

- 2) Pengulangan akan mempertajam pemahaman

Dalam pembelajaran, pengulangan sangat diperlukan agar siswa lebih memahami suatu konsep. Dalam prinsip ini kita sering mendengar pepatah yang mengatakan bahwa 5 x 2 lebih baik dari pada 2 x 5. Artinya walaupun maksudnya sama sesuatu informasi yang diulang-ulang akan lebih berbekas pada ingatan siswa. Namun pengulangan dalam penulisan bahan belajar harus disajikan secara tepat dan bervariasi sehingga tidak membosankan.

Seperti yang kita ketahui bersama dalam dunia pendidikan ada yang dikatakan sebagai pengajar dan orang yang diajar atau boleh dikatakan ada pendidik dan ada yang dididik. Oleh karena kedua hal tersebut harus saling keterkaitan dan harus seiring antara yang satu dengan yang lain hal tersebut agar tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Disamping itu seorang pengajar mempunyai cara atau alat dalam

mengajarkan orang yang dididik salah satunya adalah buku dan media pembelajaran.

## **2. Macam- Macam Bahan Ajar**

### **a. Buku**

#### **1) Pengertian Buku**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia buku adalah lembar kertas yang berjilid yang berisi tulisan atau kosong. Buku ajar atau buku pelajaran adalah jenis buku yang digunakan dalam aktifitas belajar dan mengajar. Buku ajar disusun dengan alur dan logika sesuai dengan rencana pembelajaran. Buku ajar disusun sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Buku ajar disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi tertentu. Maka dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa buku ajar merupakan buku pegangan seorang guru untuk memperlancar proses pembelajaran dan mengarahkan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada.<sup>14</sup>

#### **2) Karakteristik Buku**

Buku ajar sesungguhnya merupakan media yang sangat penting dan strategis dalam pendidikan. Ia adalah penafsir pertama dan utama dari visi dan misi sebuah pendidikan. Apalagi, menurut Chekley yang dikutip oleh Tim Penilai Buku Ajar Direktorat PAIS buku sebenarnya juga bisa jadi untuk melakukan “jalan pintas” (by pass) dalam peningkatan mutu pendidikan apabila dapat mengeksplorasi lebih dalam topik-topik yang dibahas dalam buku tersebut. Untuk itu diperlukan suatu sinergi bagaimana guru dapat

---

<sup>14</sup> KBBI

menghasilkan buku yang bukan hanya mencerdaskan, namun juga mencerahkan dan menggugah nalar dan spiritual untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif. Kita sering menyamakan antara cerdas dengan intelligent, padahal buku yang perlukan bukan hanya melulu untuk membuat orang cerdas. Yang diperlukan saat ini dan ke depan adalah buku yang bukan hanya intelligent textbook, melainkan harus mindful textbook.<sup>15</sup>

Buku yang *mindful* adalah buku yang memberi banyak perspektif bagi anak untuk berpikir yang disesuaikan dengan perkembangan anak. Selain itu buku tersebut juga dapat mengaitkan persepsi lingkungan yang dihadapi anak dan mendorong anak mampu mempersepsi solusi yang mungkin penting untuk anak. Untuk agama, hal ini menjadi penting karena situasi ini menjadi a novel situation, situasi yang senantiasa baru. Ini membuat para guru maupun siswa akan senantiasa merasa tercerahkan dengan situasi dan tantangan-tantangan baru yang menggoda nalar untuk selalu memperbaharui cara pandang kita terhadap situasi yang dirasakan atau diamati di lingkungan kita.

Permendiknas Nomor 2 Tahun 2008 Pasal 4 ayat (1) menjelaskan bahwa "Buku teks pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dinilai kelayakan-pakainya terlebih dahulu oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebelum digunakan oleh pendidik dan/atau peserta didik sebagai sumber belajar di satuan pendidikan".<sup>16</sup> Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh buku teks pelajaran yang memiliki kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan

---

<sup>15</sup> Tim Penilaian Buku Ajar, *Pedoman Penilaian Buku Ajar*, (Jakarta: Departemen Agama Direktorat PAIS)

<sup>16</sup> Permendiknas Nomer 2 tahun 2008 Pasal 4 ayat (1)

kegrafikaan pada jenjang pendidikan SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK.

Dengan cara ini mudah-mudahan kita bisa menghasilkan buku pelajaran yang baik. Bahwa mungkin proses standardisasi itu ada kekurangannya akan diperbaiki berdasarkan pengalaman, baik pengalaman si penulis ketika menggunakan kriteria yang terlihat dari buku hasil tulisannya maupun pikiran-pikiran para penyusun standar tersebut yang terus berkembang.

Buku ajar yang baik tentu memuat materi pembelajaran secara lengkap, tersusun baik, dan tidak mengandung hal-hal yang dapat menimbulkan gejala yang tidak baik pada diri siswa. Dengan buku ajar yang baik, siswa dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara yang mudah.

Dalam buku Telaah Kurikulum Bahasa Indonesia, dijelaskan kriteria buku ajar yang dianggap baik paling tidak memenuhi delapan kriteria sebagai berikut :<sup>17</sup>

a. Organisasi dan Sistematika

Pengertian organisasi mengandung arti susunan (atau cara bersusun) sesuatu yang terdiri atas komponen atau topik dengan tujuan tertentu, sedangkan sistematika mengandung arti kaidah atau aturan dalam buku ajar yang harus diikuti. Sebuah buku ajar berisi berbagai informasi yang disusun

---

<sup>17</sup>Khoirawati, “ Tentang Buku Ajar”,  
<https://khoirawatidempo.wordpress.com/2012/03/13/tentang-buku-ajar/>, diakses pada tanggal 12 Februari 2016, pukul 17.25 wib

sedemikian rupa sehingga buku tersebut dapat digunakan untuk memenuhi tujuan pembuatan buku ajar tersebut.

b. Kesesuaian isi dengan kurikulum,

Maslow, sebagaimana dikutip dari Sudirman dan dikutip lagi oleh Pupuh Fathurrahman berkeyakinan bahwa minat seseorang akan muncul bila suatu itu terkait dengan kebutuhannya. Jadi, bahan pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak didik akan memotivasi anak didik dalam jangka waktu tertentu.<sup>18</sup> Dalam buku Suharsimi Arikunto materi atau bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik. Karena itu pula, guru khususnya, atau pengembangan kurikulum umumnya, harus memikirkan sejauh mana bahan-bahan atau topik yang tertera dalam silabus berkaitan dengan kebutuhan peserta didik di masa depan. Sebab, minat peserta didik akan bangkit bila suatu bahan diajarkan sesuai dengan kebutuhannya.<sup>19</sup>

Materi merupakan medium untuk mencapai tujuan pengajaran yang dikonsumsi oleh peserta didik. Bahan ajar merupakan materi yang terus berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat. Bahan ajar/materi yang diterima anak didik harus mampu merespon setiap perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi di masa depan.

---

<sup>18</sup> Puput Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 14

<sup>19</sup> Puput Fathurrohman & M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, hlm. 14

Selain ketentuan di atas, ada juga ketentuan lain yang tidak bisa diabaikan oleh buku ajar, yaitu:

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Program pembelajaran
- 3) Alokasi waktu, dan
- 4) Pendekatan pembelajaran

Tujuan pembelajaran mengarahkan ke mana sebuah pembelajaran. Jika ketentuan ini tidak dipenuhi, maka pengajaran akan berpoli arah tak menentu. Tujuan tidak tercapai atau malah tidak dapat diukur ketercapaiannya. Penyebutan pembelajaran itu pada dasarnya menyuratkan adanya tujuan. Program pembelajaran juga amat penting untuk disajikan dalam buku ajar. Buku termasuk salah satu dari alat-alat pengajaran atau pembelajaran. Penyusunan program sebenarnya dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik. Demikian pula dengan alokasi waktu, juga sangat menentukan tercapainya tujuan. Tidak efisien dalam mengalokasikan waktu akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Mungkin terlalu cepat selesai sehingga banyak materi yang terlalu cepat dibahas, mungkin juga harus menambah banyak waktu tambahan karena terlalu terlena dengan materi yang disukai guru.

Akhirnya pendekatan pun sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Pendekatan kognitif menjadikan siswa memahami bahan ajar sebatas pengetahuannya saja, sedangkan pendekatan keterampilan proses

lebih melibatkan unsur kreativitas siswa untuk mencari lebih banyak informasi yang terdapat dalam buku ajar itu.

c. Kesesuaian Pengembangan Materi dengan Tema/Topik

Materi-materi pembelajaran dalam buku ajar dikembangkan oleh penulisnya dengan memperhatikan topik-topik pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum. Tujuan pengembangan materi adalah agar materi-materi pembelajaran mudah dicerna oleh pemakai buku, yaitu siswa. Supaya pengembangan materi terarah dan memenuhi sasaran penulisan buku, maka pengembangan materi harus didasarkan pada tema/topik.

d. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif siswa juga perlu dipertimbangan dalam penulisan dan pemilihan buku ajar. Jadi untuk dapat memanfaatkan materi-materi pembelajaran yang menunjang kemampuan siswa, sebaiknya memilih materi yang memiliki tingkat kesulitan sedikit di atas rata-rata pada saat proses pembelajaran. Namun demikian, variasi materi tetap diutamakan untuk menghindari kesulitan menangkap maksud yang ingin disampaikan atau sebaliknya menimbulkan kebosanan pada siswa.

e. Pemakaian/Penggunaan Bahasa

Bahasa adalah alat komunikasi.<sup>20</sup> Dalam kaitan dengan pemakaian bahasa, buku ajar harus memenuhi kriteria pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar dan mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan zaman dimaksud adalah perkembangan penggunaan bahasa Indonesia dalam buku

---

<sup>20</sup> Jabrohim, Chairul Anwar, dan Suminto A. Sayuti, *Cara Menulis Kreatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 3

ajar baik sebagai kutipan maupun bahasa tulis (pemakaian bahasa Indonesia saat ini).

Bahasa Indonesia yang baik dan benar adalah bahasa yang sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa Indonesia dan situasi dan kondisi (konteks) komunikasi. Kriteria bahasa yang sesuai dengan situasi dan kondisi ditentukan oleh hal-hal sebagai berikut : 1) siapa yang mengajarkan, 2) siapa yang menerima ajaran, 3) apa yang diajarkan, 4) kapan diajarkan, 5) di mana diajarkan, dan 6) melalui medium apa diajarkan.

f. Keserasian Ilustrasi dengan Wacana/Teks Bacaan

Agar buku ajar menarik bagi siswa, buku ajar harus selalu disertai dengan ilustrasi atau gambar. Di samping untuk tujuan menarik perhatian, ilustrasi atau gambar di dalam buku ajar juga mempunyai kegunaan lain, yaitu untuk mempermudah pemahaman dan untuk merangsang pembelajaran secara komunikatif.

Supaya kehadiran gambar di dalam buku ajar dapat berfungsi secara optimal, pemilihan dan peletakan gambar harus disesuaikan dengan teks bacaan atau wacana.

Teks bacaan atau wacana harus berkaitan atau sejalan dengan ilustrasi atau gambar yang dicantumkan berkenaan dengan teks bacaan tersebut. Kaitan itu tidak cukup hanya dengan informasi-informasi yang ada di dalam buku suatu teks bacaan melainkan juga dengan gagasan-gagasan utama di dalam teks bacaan itu. Dengan demikian, pemilihan dan pencantuman

ilustrasi juga akan dengan sendirinya berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan tema/topik yang telah ditetapkan.

g. Segi Moral/Akhlak

Moral atau akhlak juga merupakan kriteria penilaian buku ajar. Hal ini penting karena bangsa Indonesia adalah bangsa yang sangat memelihara kerukunan umat beragama, yang sangat memperhatikan aspek-aspek moral dalam sendi-sendi kehidupan bermasyarakat.

Kalau begitu, faktor-faktor apakah yang berkaitan dengan aspek akhlak yang harus dipertimbangkan dalam penulisan buku ajar atau penilaian isi buku ajar saat ini yang telah digunakan di sekolah. Faktor-faktor tersebut meliputi pertama, sifat-sifat baik seperti kejujuran, sifat amanah (terpercaya), keberanian, selalu menyampaikan hal-hal yang baik, kesopanan, ketaatan beribadah, persaudaraan, kesetiakawanan, mencintai/mengasihi sesama makhluk, berbakti kepada orang tua, taat kepada pemimpin, dan sebagainya. Kedua, hendaknya dalam buku ajar tidak mencantumkan sesuatu yang dapat membangkitkan sifat-sifat buruk seperti kecurangan, pengecut, ketidaksopanan, keingkaran, kemungkaran, kejahatan, kekerasan, kebingasan, permusuhan, kekejian, kemalasan, sering berbohong, dan sebagainya.

h. Idiom Tabu Kedaerahan

Kriteria terakhir dalam penilaian buku ajar adalah apakah terdapat idiom tabu kedaerahan? Idiom adalah bahasa dan dialek yang khas menandai suatu bangsa/daerah, suku, kelompok, dan lain-lain, sedangkan tabu adalah

sesuatu yang terlarang atau dianggap suci, tidak boleh diraba dan sebagai (pantangan atau larangan). Idiom tabu adalah suatu bahasa atau dialek yang khas dimiliki oleh suatu daerah dan dianggap suci/baik serta tidak boleh dipermainkan.

Suatu idiom dinyatakan tabu oleh suatu kebudayaan biasanya karena kebudayaan atau masyarakat yang memiliki kebudayaan itu mempunyai pengalaman yang tidak baik, sakral atau dapat menyinggung perasaan orang lain. Bisa jadi juga kebudayaan atau suatu masyarakat itu memiliki sistem nilai yang menolak idiom-idiom tersebut. Oleh karena itu, pencantuman idiom-idiom tabu dapat menyebabkan siswa menjadi terbiasa dengan idiom-idiom itu. Berhati-hatilah dengan pemakaian bahasa yang mengarah ke sana.

Akibat sesaat yang ditimbulkan oleh penyebutan idiom-idiom tabu kedaerahan adalah rasa risih, jijik, atau kesan tidak sopan. Akibat yang lebih jauh dari penyebutan idiom-idiom tabu kedaerahan yang berkali-kali adalah rusaknya sistem nilai yang dianut oleh masyarakat atau kebudayaan. Paling tidak penyebutan itu dapat mempengaruhi perkembangan psikhis siswa secara negatif.

Selain itu, unsur-unsur yang harus dihindari adalah instabilitas nasional termasuk unsur-unsur SARA. Perbedaan-perbedaan yang ada di dalam masing-masing suku, agama, ras, dan antargolongan seharusnya tidak dipertajam. Lebih baik apabila menghindari atau menjauhinya.

## **b. Media**

### **1) Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara ( وَسَائِل ). Gerlach & Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>21</sup>

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hlm. 3

<sup>22</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 6

## 2) Manfaat Media

Penggunaan media dalam proses pembelajaran amatlah penting. Dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>23</sup>

Selain itu tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sanaky dalam bukunya *Media Pembelajaran*, sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran (siswa) dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), hlm. 2

<sup>24</sup> Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.<sup>25</sup> Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berkaitan dengan nilai media pembelajaran, Pupuh dan Sobry dalam bukunya mengutip Nana Sudjana yang mengemukakan beberapa nilai praktis, yakni:

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahasa.

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 16

- f. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu berkembangnya pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- g. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang baik.
- h. Metode mengajarkan lebih bervariasi.
- i. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>26</sup>

### 3) Kriteria Media

Pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru.

---

<sup>26</sup> Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 67

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Secanggih apapun medianya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.<sup>27</sup>

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

## **B. Kajian Buku Ajar IPS Berbasis Multimedia *Pop Up***

### **1. Kajian Teori Tentang Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan sosial**

Ilmu pengetahuan social merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dan aspek dan cabang-cabang ilmu soial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Ilmu pengetahuan sosial atau study sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu social: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, polotik, antropologi, filsafat, dan psikologi social.<sup>28</sup>

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan yang berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur social, aktifitas-aktifitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktifitas-aktifitas yang berkenaan dengan pembeultan keputusan. sosiologi dan psikologi social merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku

---

<sup>28</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan control social. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu social dan studi-studi social.

#### **b. Karakter Pembelajaran IPS**

Karakter pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang melalui pendekatan interdisipliner.<sup>29</sup>

#### **c. Tujuan Pembelajaran IPS**

Menurut Awana Mutakin, tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diorganisasikan secara baik.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, hlm. 174

<sup>30</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, 176

#### d. Strategi Pembelajaran IPS

Ada tiga strategi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yakni:

##### a) Strategi Urutan Penyampaian Suksesif

Jika guru harus menyampaikan materi pembelajaran lebih daripada satu, maka harus menyampaikan strategi urutan penyampaian suksesif, sebuah materi satu demi satu disampaikan atau disajikan secara mendalam baru kemudian secara berurutan menyajikan materi berikutnya secara mendalam pula.

##### b) Strategi Penyampaian Fakta

Jika guru harus menyampaikan materi pembelajaran termasuk jenis fakta (nama-nama benda, nama tempat, peristiwa sejarah, nama orang, nama lambing, atau symbol, dan sebagainya) strategi yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, sajikan materi fakta dengan lisan, tulisan, atau gambar. Kemudian berikan bantuan kepada para siswa untuk menghafalkan. Bantuan diberikan dalam bentuk penyajian secara bermakna, menggunakan jembatan ingatan, jembatan keledai, dan asosiasi berpasangan.<sup>31</sup>

##### c) Strategi Penyampaian Konsep

Materi pembelajaran jenis konsep adalah materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep adalah agar siswa paham, dapat menunjukkan ciri-ciri, unsur, membedakan, membandingkan,

---

<sup>31</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, hlm. 184-185

menggeneralisasikan, dan sebagainya. Langkah-langkah membelajarkan konsep: (1) menyajikan konsep, (2) pemberian bantuan (berupa inti isi, ciri-ciri pokok, contoh), (3) pemberian latihan, (4) pemberian umpan balik, dan (5) pemberian tes.

d) Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam buku yang di tulis oleh Djunaidi Ghony disebutkan konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah:<sup>32</sup>

- a. Penyederhanaan ilmu-ilmu sosial untuk diterapkan di sekolah
- b. Merupakan suatu pendekatan interdisiplin dari pelajara-pelajaran ilmu sosial
- c. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial, dan sebagainya.

e) Ruang Lingkup dan Keterampilan Dasar Mata Pelajaran IPS SD/MI

Ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial adalah:

- a. Sistem social dan budaya
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, dan
- e. Sistem berbangsa dan bernegara

Menurut Johan Jrolimek dalam bukunya Djunaidi Ghony terdapat 4 keterampilan dasar IPS , yakni:<sup>33</sup>

<sup>32</sup>Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm.

a. Sosial skills

Hidup dan bekerja sama tolong menolong, kepekaan social, mengontrol dan mengendalikan diri terhadap orang lain, serta urun rembuk dengan orang lain.

b. Studi Skills and Work Hbit

- 1) Menghimpun informasi dari buku dan sumber lainnya (perpustakaan, surat kabar, dan majalah);
- 2) Menyusun laporan, berbicara dalam kelompok atau dimuka khalayak;
- 3) Membaca berbagai sumber IPS;
- 4) Membaca peta, grafik, dan bagan;
- 5) Menghimpun dan mengelompokkan data

c. Group Work Skills

- 1) Bekerja sama dalam suatu panitia dan menjadi ketua, sekretaris, dan anggota;
- 2) Partisipasi dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam membuat keputusan kelompok

d. Intelektual skills

- 1) Menggali dan merumuskan masalah;
- 2) Menyusun dan menguji hipotesis
- 3) Analisis dan sintesis data;
- 4) Menyimak hubungan sebab akibat;

---

<sup>33</sup>Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas*, hlm. 136

- 5) Membandingkan dan mempertentangkan berbagai pendapat atau pandangan.

## C. Kajian Teori Tentang Multimedia

### 1. Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.<sup>34</sup> Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas.<sup>35</sup>

Saat ini, banyak definisi tentang multimedia, diantaranya adalah sebagai berikut :

*“Multimedia in the use of text, graphic, animations, pictures, video, and sound to present information. Since these media can now be integrated using a computer, there has been a virtual explosion of computer based multimedia instructional applications”. “multimedia is a judicieous mixof various mass media such as print, audio and video...”*<sup>36</sup>

Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui *hardwere* komputer. Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

<sup>34</sup>Rayadra Asyhar, *Media Pembelajaran*, hlm75

<sup>35</sup>Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, (<http://yogapermanawijaya.wordpress.com>, diakses pada 9 Februari 2016 pukul 14.21 WIB)

<sup>36</sup>Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, hlm.75

Dari penjelasan diatas, maka multimedia dapat didefinisikan menjadi dua kategori yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication* dengan definisi sebagai berikut:<sup>37</sup>

a. *Multimedia content production*

Multimedia ini adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and instractivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment, dll*) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and instractivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: *media teks, audio, video, animasi, graph/image, interactivity dan special effect.*

b. *Multimedia communication*

Multimedia ini adalah yang menggunakan media (massa). Seperti televise, radio, cetak dan internet untuk mempublikasikan, menyiarkan, atau mengkomunikasikan *material advertising, publicity, entertainment, news, education dll.* Dalam kategori ini media yang digunakan adalah: TV, radio, film, cetak, musik, game, entertainment, tutorial, ICT (Internet) dan gambar.

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat meberikan kesan yang positif kepada guru

---

<sup>37</sup>Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, hlm. 75-76

karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Disamping memiliki keunggulan, multimedia memiliki kelemahan, yaitu harus didukung oleh peralatan yang memadai seperti LCD projector dan adanya aliran listrik.<sup>38</sup>

*Engaging students in multimedia projects also makes effective use of technology in the classroom. To use technology effectively in the classroom. Yelland notes that five goals must be met:*

1. *Integrating technology and curricula*
2. *Promoting active learning, and problem-solving environments that engage the children in individual and collaborative work using higher-order thinking skills*
3. *Using technology to present and represent ideas*
4. *Developing new definitions of play new conceptions of what constitutes a manipulative*
5. *Developing media literacy skills that involve critically analyzing the use of the technologies and the information derived from them*<sup>39</sup>

Paparan diatas menjelaskan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih efektif. Selain itu disebutkan juga tentang tujuan penggunaan multimedia dalam pembelajaran, yaitu mengintegrasikan teknologi dan kurikulum, melibatkan peserta didik dalam kegiatan individu atau kelompok dan meningkatkan ketrampilan berfikir yang tinggi, teknologi digunakan untuk menyajikan dan mewakili ide-ide. Media dapat mengembangkan ketrampilan keaksaraan dan analisis kritis. Selain itu penggunaan multimedia dikatakan dapat memberikan lingkungan belajar yang ideal untuk menerapkan pendekatan konstruktivis untuk belajar.

*Multimedia projects can provide ideal learning environments for implementing a constructivist approach to learning*<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, hlm.76

<sup>39</sup>Karen S. Ivers, Ann E. Barron, *Multimedia Project in education* (California:ABC-CLIO, LLC Publication Data,2010), hlm.3

## 2. Prinsip Multimedia

- a. Prinsip multimedia, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
- b. Prinsip keterdekatan ruang, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.
- c. Prinsip keterdekatan waktu, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara *simultan* (berbarengan) daripada *suksesif* (bergantian).
- d. Prinsip koherensi, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.
- e. Prinsip modalitas, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan teks *on-screen*.
- f. Prinsip redundansi, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on-screen*.
- g. Prinsip perbedaan individual, yaitu pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa-siswa berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi.<sup>41</sup>

## 3. Karakteristik Pembelajaran Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai suatu system computer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk mengabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara,

<sup>40</sup>Karen S. Ivers, Ann E. Barron, *Multimedia Projeet in education*, hlm. 15

<sup>41</sup>Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 270-

teks, dan data yang dikendalikan dengan program computer. Sebagai salah satu komponen system pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik pembelajaran multimedia adalah:<sup>42</sup>

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian member kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa tanpa bantuan atau pun bimbingan orang lain.

#### **D. Kajian Teori Tentang Buku *Pop Up***

##### **1. Pengertian Buku *Pop Up***

Buku *pop up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak ketika halaman buku dibuka sehingga konstruksi kertas pada halaman berubah. Sekilas *pop up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walau demikian, origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan *pop up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealami mungkin.

---

<sup>42</sup> Samudra. D. W, "Pengertian Multimedia Pembelajaran", <http://jatengklubguru.com>, diakses tanggal 13 Februari 2016 pukul 19.25 WIB

## 2. Jenis Buku *Pop-Up*

Beberapa jenis buku *pop up* diantaranya adalah :

### 1) Transformasi

Transformasi menunjukkan perubahan bentuk serta gerakan objek secara vertikal. Perubahan bentuk ditunjukkan dengan menarik atau membuka halaman kertas ke samping sehingga slide bagian bawah dan bagian atas bergerak dan konstruksi objek berubah.

### 2) *Volvelle*

*Volvelle* adalah kertas berbentuk cakram dengan bagian-bagian yang dapat diputar.

### 3) *Pull tab*

*Pull tab* menunjukkan perubahan bentuk serta gerakan objek dengan cara menarik salah satu bagian pada halaman kertas.

### 4) Buku tunnel

Buku tunnel disebut juga buku terowongan. Buku yang terdiri dari satu set halaman terikat dengan dua potong kertas yang terlipat di setiap sisi dan objek dilihat melalui lubang di penutupnya. Objek dalam buku dilihat dengan cara menarik penutup ke atas sehingga terbentuk terowongan buku yang menciptakan sebuah adegan dimensi di dalamnya.

## 3. Kelebihan Buku *Pop Up*

Buku *pop up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser, bagian

yang dapat berubah bentuk, memiliki tekstur seperti benda aslinya bahkan beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati. Hal lain yang membuat buku *pop up* menarik dan berbeda dari buku biasa adalah ia memberikan kejutan-kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban ketika halamannya dibuka. Hal ini membuat pembaca memancing antusias pembaca dalam mengikuti alur cerita buku karena mereka menanti kejutan apa lagi yang akan diberikan di halaman selanjutnya. Buku *pop up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah ilustrasi sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuatnya semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman atau sebuah bangunan dapat berdiri megah ditengah-tengah halaman dengan cara pemvisualisasi ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, buku *pop up* berpotensi untuk dikembangkan sebagai bahan ajar karena memiliki kelebihan, diantaranya:

- 1) Dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas atau siswa dapat mengamati peristiwa objek tersebut.
- 2) Bersifat konkret, yang berarti lebih realistis daripada media verbal.

- 3) Dapat menjadi sumber belajar untuk tingkat usia berapa saja karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar dan informasi yang sesuai konsep.
- 4) Buku *pop up* memiliki ruang-ruang dimensi yang dimana buku ini bisa berbentuk struktur tiga dimensi sehingga buku ini lebih menarik untuk dibaca.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* yaitu suatu bentuk adaptasi dari buku cerita bergambar *Pop Up* yang diterapkan dalam multimedia dan didalam buku tersebut terdapat materi IPS. Buku yang berbasis multimedia *pop up* tersebut nantinya akan dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan anak. Sesuai dengan efektif dan efisien, sehingga akan lebih memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

## **E. Efektifitas Pembelajaran IPS**

### **1. Pengertian Efektifitas Pembelajaran**

Efektifitas belajar dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti adanya efek, pengaruh, akibat, membawa hasil atau berhasil guna.<sup>43</sup> Efektifitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Kefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberkan tes, karena dengan hasil belajar tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.

---

<sup>43</sup> Badan dan Pengembangan pembinaan bahasa, (<http://kbbi.web.id>), diakses pada tanggal 12 Januari 2016 pukul 16.15 WIB)

## 2. Indikator Pembelajaran Efektif

Menurut Soemosasminto, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:

- a. Presentasi belajar siswa yang tinggi dicurahkan teradap kegiatan belajar mengajar (KBM)
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa
- c. Ketepatan anantara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
- d. Mengembangkn suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan sruktur kelas mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Sedangkan menurut Wottuba dan Wright menyimpulkan ada tujuh indikator yang menunjukkan pebelajaran efektif, yaitu:<sup>44</sup>

- 1) Pengorganisasian pembelajaran yang baik
- 2) Komunikasi secara efektif
- 3) Penguasaan dan antusiasme dalam pelajaran
- 4) Sikap positif terhadap peserta didik
- 5) Pemberian ujian dan nilai yang adil
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- 7) Hasil belajar peserta didik yang baik

---

<sup>44</sup> Bambang Warsito, *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm. 289-290

Efektifitas pembelajaran secara konseptual dapat diartikan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran yang memiliki ciri-ciri: a. suasana yang dapat berpengaruh, atau hal yang berkesan terhadap penampilan; b. keberhasilan usaha atau tindakan yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Efektifitas pembelajaran melalui media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar. Gambar, simbol atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran, sesuai dengan tuntutan kurikulum.<sup>45</sup>

Pada penelitian pengembangan ini pembelajaran IPS berbasis multimedia *pop up* diatakan efektif apabila:

- 1) Hasil belajar siswa sesudah menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* lebih baik dari sebelum menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*.
- 2) Jumlah ketuntasan siswa dalam pembelajaran dalam pembelajaran IPS meningkat sesudah menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*.

---

<sup>45</sup> Sapto Haryoko, “Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran,” 1 (Maret, 2009), hlm. 3-4

### 3. Kajian Materi Buku Multimedia *Pop Up*

Materi dalam buku multimedia *pop up* ini mencakup tentang materi pada kelas II semester II yang di dalamnya terdapat 3 bab yakni bab 4, bab 5 dan bab 6.

Bab 4 standar kompetensi dari bab 4 yakni memahami kedudukan dan peran anggota keluarga dalam keluarga dan lingkungan tetangga. Kompetensi dasar yakni mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga. Indikator bari bab 4 ini yakni membuat silsilah keluarga, menjelaskan kedudukan anggota keluarga, menjelaskan peran anggota keluarga, menjelaskan perubahan peran dalam keluarga.

Materi dalam bab ini berisi tentang sililah keluarga dalam materi tersebut anak akan dilatih untuk mengenal silsilah keluarga atau asal-usul keluarga mulai dari kakek, nenek, paman, bibi, ayah dan ibu. Materi selanjutnya membahas tentang kedudukan anggota keluarga, ayah sebagai kepala keluarga ibu sebagai wakil kepala keluarga dan kedudukan seorang anak. Sub bab selanjutnya membahas tentang peran anggota keluarga di dalam sub bab ini membahas tentang peran yang ada didalam keluarga, peran ayah sebagai kepala rumah tangga, peran ibu sebagai pengatur pekerjaan rumah tangga, mengatur menu masakan dan juga membantu ayah dalam membimbing dan mendidik anak-anak, dan juga peran anak adalah tekun dalam belajar, mematuhi perintah orang tua, membantu pekerjaan orang tua. Perubahan peran dalam keluarga merupakan perubahan peran karena suatu hal, karena anggota keluarga tidak dapat melakukan perannya. Seorang ibu dapat berpindah peran jadi ayah dan seorang ayah dapat

berpindah peran sebagai seorang ibu, misalkan ketika ibu sakit maka ayah yang memasak dan mencuci baju.

Pada bab 5 ada materi tentang pengalaman melakukan peran dalam keluarga. Standar kompetensinya yakni memahami kedudukan dan peran anggota keluarga dalam keluarga dan lingkungan tetangga. Kompetensi dasarnya yakni menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga. Indikator dari bab ini yakni menceritakan pengalaman sendiri dalam melaksanakan peran dalam keluarga, meneladani sikap baik dari tokoh yang menceritakan pengalamannya. Sub bab yang pertama yakni materi tentang pengalaman sebagai anak dalam keluarga. Setiap anggota keluarga mempunyai peran masing-masing. Dalam melaksanakan peran tersebut kita juga mempunyai pengalaman, misalkan ketika membantu ibu memasak di dapur, membantu ayah berkebun menaman sayuran dan buah-buahan atau ketika menjaga adik kita yang masih kecil. Pengalaman sebagai anak dalam keluarga sangat banyak dan memberikan ilmu baru bagi kita. Materi selanjutnya yakni akibat tidak menjalankan peran. Materi ini memberikan wawasan kepada kita ketika kita tidak menjalankan peran maka ada beberapa hal yang tidak menyenangkan terkadang kita akan susah atau bahkan celaka. Misalkan waktunya istirahat kita tidak istirahat akhirnya sakit dan tidak bisa pergi ke sekolah.

Materi bab 6 tentang kerja sama di lingkungan tetangga. Standar kompetensi yakni memahami kedudukan dan peran anggota keluarga dalam keluarga dan lingkungan tetangga. Kompetensi dasarnya yakni mendiskripsikan bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga. Indikatornya yakni kerjasama

sebagai ciri bangsa Indonesia, bekerjasama dengan tetangga, bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga, dan manfaat kerja sama di lingkungan tetangga. Materi yang pertama yakni menjelaskan kerja sama merupakan salah satu ciri orang Indonesia. Kerja sama atau yang biasa disebut gotong royong merupakan salah satu bentuk kepedulian terhadap sesama. Apabila ada tetangga kita yang terkena musibah kita wajib untuk menolongnya. Selanjutnya yakni bekerja sama dengan tetangga. Seperti kata pepatah berat sama dipikul ringan sama dijinjing. Kita juga harus selalu menjaga kerukunan dengan tetangga dan bisa bekerja sama dengan tetangga. Kita tidak bisa hidup sendiri. Kita pasti butuh orang bantuan orang lain. Jadi kita harus bekerja sama. Materi selanjutnya yakni bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga. Bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga misalkan kerja bakti, siskamling atau ronda dan membantu tetangga.<sup>46</sup>

## **F. Kajian Teori dalam Perspektif Islam**

### **1. Perspektif Islam Tentang Media Pembelajaran**

Media merupakan alat bantu berupa alat bantu pembelajaran yang bisa berupa gambar, alat peraga maupun benda yang bisa membantu proses pembelajaran sehingga cepat dalam memahami siswa. media juga dimaksudkan agar komunikasi antara guru dan siswa lebih efektif sehingga proses pembelajaran akan berjalan lancar. Alat tersebut membantu siswa dalam berfikir nyata atau meliirinkan sesuatu yang abstrak hal tersebut bisa dimisalkan dalam bentuk gambar ataupun bentuk benda sehingga dapat diterima akal oleh siswa.

---

<sup>46</sup> Asy'ari, Sri Minarti, *IPS Aktif Untuk Sekolah Dasar Kelas II*, (Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama, 2012), hlm. 108-164.

Dalam hal ini rasul sebagai pendidik sejati juga pernah menggunakan media ketika mengajar para sahabat. Beliau menggunakan baerbagai media diantaranya yakni media gambar, seperti yang di jelaskan dalam hadist di bawah ini:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ: أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ: حَدَّثَنِي أَبِي، عَنْ مُنْذِرٍ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُنَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا). (رواه البخاري)

Artinya:

“Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas(persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR.Imam Bukhori).

Nabi SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah *manusia*, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah *ajalnya*, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan *harapan dan angan-*

*angannya* sementara garis-garis kecil yang ada disekitar garis lurus dalam gambar adalah *musibah* yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia.

Dalam gambar ini Nabi SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya.

Secara tidak langsung Nabi SAW memberikan nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian.

Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

## **2. Prespektif Islam Tentang Materi Pembelajaran**

Buku multimedia *Pop Up* ini membahas tentang materi yang ada di kelas II pada semester II yang meliputi diantaranya yakni kedudukan dan peran keluarga, pengalaman melakukan peran dalam keluarga dan kerja sama di lingkungan tetangga. Materi tersebut menjelaskan tentang peran anggota keluarga,

hak masing-masing anggota keluarga serta kewajiban dari masing-masing anggota keluarga. Selain itu juga menjelaskan tentang peran kita terhadap tetangga serta manfaat kerjasama dengan tetangga.

Hal ini pula yang di jelaskan dalam Al-Qur'an sebagaimana firman Allah dalam surat an-Nisa' ayat 36

﴿وَأَعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا ۖ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَن كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا﴾

Artinya: *“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapa, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, Ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri.”*

(Q.S An-Nisa': 36)

Dalam surat An-Nisa' ini di jelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada hamba-hamba-Nya agar menyembah Dia semata, tiada sekutu bagi Dia. Karena sesungguhnya Dialah Yang Maha Pencipta, Maha Pemberi rezeki, Yang memberi nikmat, Yang memberikan karunia kepada makhluk-Nya dalam setiap keadaan. Dialah Yang berhak untuk disembah oleh mereka dengan mengesakan-Nya dan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun dari makhluk-Nya. Sebagaimana sabda Nabi Muhammad SAW kepada Mu'adz bin Jabal : *"Tahukah kamu, apakah hak Allah atas hamba-hamba-Nya?"* Mu'az menjawab,

*"Allah dan Rasul-Nya lebih mengetahui." Nabi Saw. bersabda, "Hendaknya mereka menyembah-Nya dan tidak mempersekutukan-Nya dengan sesuatu pun." Kemudian beliau bertanya lagi : "Tahukah kamu, apakah hak hamba-hamba Allah atas Allah, apabila mereka mengerjakan hal tersebut?" Beliau menjawab : "Yaitu Dia tidak akan mengazab mereka."*

Kemudian Allah SWT mewasiatkan berbuat baik kepada kedua orang tua, karena Allah SWT menjadikan keduanya sebagai penyebab keberadaanmu di dunia. Sering sekali Allah SWT menyangdingkan antara perintah beribadah kepada-Nya dengan berbakti kepada kedua orang tua, seperti yang disebutkan di dalam firman-Nya *"Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu."* (QS. Luqman: 14)

Kemudian berbuat baik kepada ibu bapak ini diiringi dengan perintah berbuat baik kepada kaum kerabat dari kalangan kaum laki-laki dan wanita. Kerabat meliputi yang dekat ataupun jauh. Berbuat baik kepada mereka dengan perkataan dan perbuatan, serta tidak memutuskan silaturahmi dengan mereka, baik dalam bentuk perkataan maupun perbuatan. Seperti yang disebutkan di dalam sebuah hadis: *"Bersedekah kepada orang miskin adalah sedekah, tetapi kepada kerabat adalah sedekah dan silaturahmi."*

Allah juga memerintahkan untuk menyayangi anak yatim yaitu orang yang ditinggal mati ayah mereka dalam keadaan masih kecil. Mereka telah kehilangan orang yang mengurus kemaslahatan mereka dan orang yang memberi mereka nafkah. Maka Allah memerintahkan agar mereka diperlakukan dengan baik dan dengan penuh kasih sayang. Bentuk perbuatan baik terhadap mereka yaitu dengan

menanggung biaya hidup mereka, berbuat baik dan melipur derita mereka, mendidik mereka dengan pendidikan terbaik, dalam urusan agama maupun dunia.

Allah juga memerintahkan untuk membantu orang miskin yaitu orang-orang yang tertahan dengan kebutuhan mereka sehingga tidak mendapatkan kecukupan untuk diri mereka dan orang yang mereka tanggung. Maka Allah memerintahkan agar mereka dibantu hingga kebutuhan hidup mereka cukup terpenuhi dan terbebaskan dari keadaan daruratnya. Bentuk perbuatan baik kepada mereka adalah dengan menutupi kekurangan mereka, membantu mereka sehingga tercukupi kebutuhannya

Kemudian menyayangi tetangga yang dekat. Artinya, kerabat yang rumahnya dekat dengan kita. Sehingga dia mempunyai dua hak atas kita, hak sebagai kerabat dan hak sebagai tetangga. Perbuatan baik di sini adalah dapat disesuaikan dengan adat yang berlaku dilingkungan tersebut.

Selanjutnya Allah memerintahkan untuk menyayangi tetangga yang jauh yaitu tetangga yang tidak mempunyai hubungan kekerabatan. Dalam hal ini, tetangga yang lebih dekat pintunya lebih besar pula haknya. Sehingga dianjurkan bagi seseorang untuk selalu memerhatikan tetangganya, dengan memberikan hadiah, shadaqah, dengan dakwah, kesopanan, baik dalam ucapan maupun perbuatan. Juga tidak menyakitinya, baik dengan ucapan maupun perbuatan.

Kemudian kepada teman sejawat. Ats-Tsauri mengatakan dari ‘Ali dan Ibnu Mas’ud, keduanya berkata: “Yaitu wanita”. Ibnu abi Hatim berkata: “Pendapat serupa diriwayatkan dari ‘Abdurrahman bin Abi Laila, Ibrahim an-Nakha’I, al-Hasan dan Sa’id bin Jubair dalam salah satu riwayat”. Ibnu ‘Abbas

dan jamaah berkata: “Yaitu orang yang lemah”. Sedangkan Ibnu ‘Abbas, Mujahid, ‘Ikrimah dan Qatadah berkata: “Yaitu teman dalam perjalanan”. Seorang teman memiliki kewajiban terhadap temannya lebih daripada hak Islamnya, untuk membantunya dalam urusan agama maupun dunia, menasihatinya, menepati janji terhadapnya, ketika senang ataupun susah, ketika sedang bersemangat ataupun malas. Hendaknya ia mencintai untuk temannya apa yang dia sukai untuk dirinya, dan membenci apa yang ia benci untuk dirinya. Semakin lama pergaulan dengannya, semakin besar pula haknya.

“(Dan kepada) ibnu sabil”. Menurut Ibnu ‘Abbas dan jama’ah, ibnu sabil ialah tamu. Menurut Mujahid, Abu Ja’far, Al-Baqir, Al-Hasan, Ad-Dahhak, dan Muqatil, yang dimaksud dengan *Ibnu Sabil* ialah orang yang sedang dalam perjalanan yang singgah di daerah tersebut. Pendapat ini lebih jelas, sekalipun pendapat yang mengatakan "tamu" bermaksud orang yang dalam perjalanan, lalu bertamu, pada garis besarnya kedua pendapat bermaksud sama. Dapat disimpulkan Ibnu Sabil ialah orang asing di negeri lain atau seseorang yang dalam perjalanan, yang membutuhkan bantuan materi ataupun tidak. Ia punya hak atas kaum muslimin, karena dia sangat butuh atau karena dia berada di negeri asing. Dia memerlukan bantuan agar sampai ke tempat tujuannya atau tercapai sebagian maksud dan cita-citanya. Juga dengan memuliakan dan menemaninya agar tidak kesepian.

“(Dan kepada) hamba sahayamu”. Ayat ini merupakan wasiat untuk para budak, karena mereka lemah dalam bertindak dan tawanan di tangan manusia. Perbuatan baik di sini yaitu dengan mencukupi kebutuhan mereka dan tidak

membebani sesuatu yang memberatkan mereka, membantu mereka melaksanakan hal yang menjadi tanggung jawab mereka, dan mendidik mereka untuk kemaslahatan mereka.

Maka barangsiapa yang melaksanakan perintah-perintah dan Syariat Allah SWT, berhak mendapatkan pahala yang besar dan pujian yang indah. Sedangkan orang yang tidak melaksanakan perintah-perintah tersebut, dialah orang yang menjauh dari Allah SWT dan tidak taat terhadap perintah-perintah-Nya, tidak rendah hati kepada makhluk-Nya. Bahkan dia adalah orang yang sombong terhadap hamba Allah SWT yang teperdaya dengan dirinya dan bangga dengan ucapannya.

Oleh karena itulah Allah SWT tidak menyukai orang-orang yang sombong, yakni congkak, takabur, dan sombong terhadap orang lain; dia melihat bahwa dirinya lebih baik daripada mereka. Dia merasa dirinya besar, tetapi di sisi Allah hina dan di kalangan manusia dibenci. Menurut Mujahid, yang dimaksud dengan *mukhtal* ialah takabur dan sombong. Maksudnya, Allah SWT tidak mencintai orang yang teperdaya dengan dirinya, sombong terhadap hamba Allah SWT.

“...dan membangga-banggakan diri”. Ia tidak pernah bersyukur kepada Allah SWT atas nikmat yang diberikan kepadanya, bahkan dia berbangga diri kepada orang lain atas karunia dan nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT kepadanya, dan dia orang yang sedikit bersyukur kepada Allah atas hal tersebut.

Dalam ayat diatas, Allah menjelaskan kewajiban-kewajiban bagi seorang Muslim yang secara garis besarnya ada tiga macam. Ketiga macam kewajiban tersebut adalah :

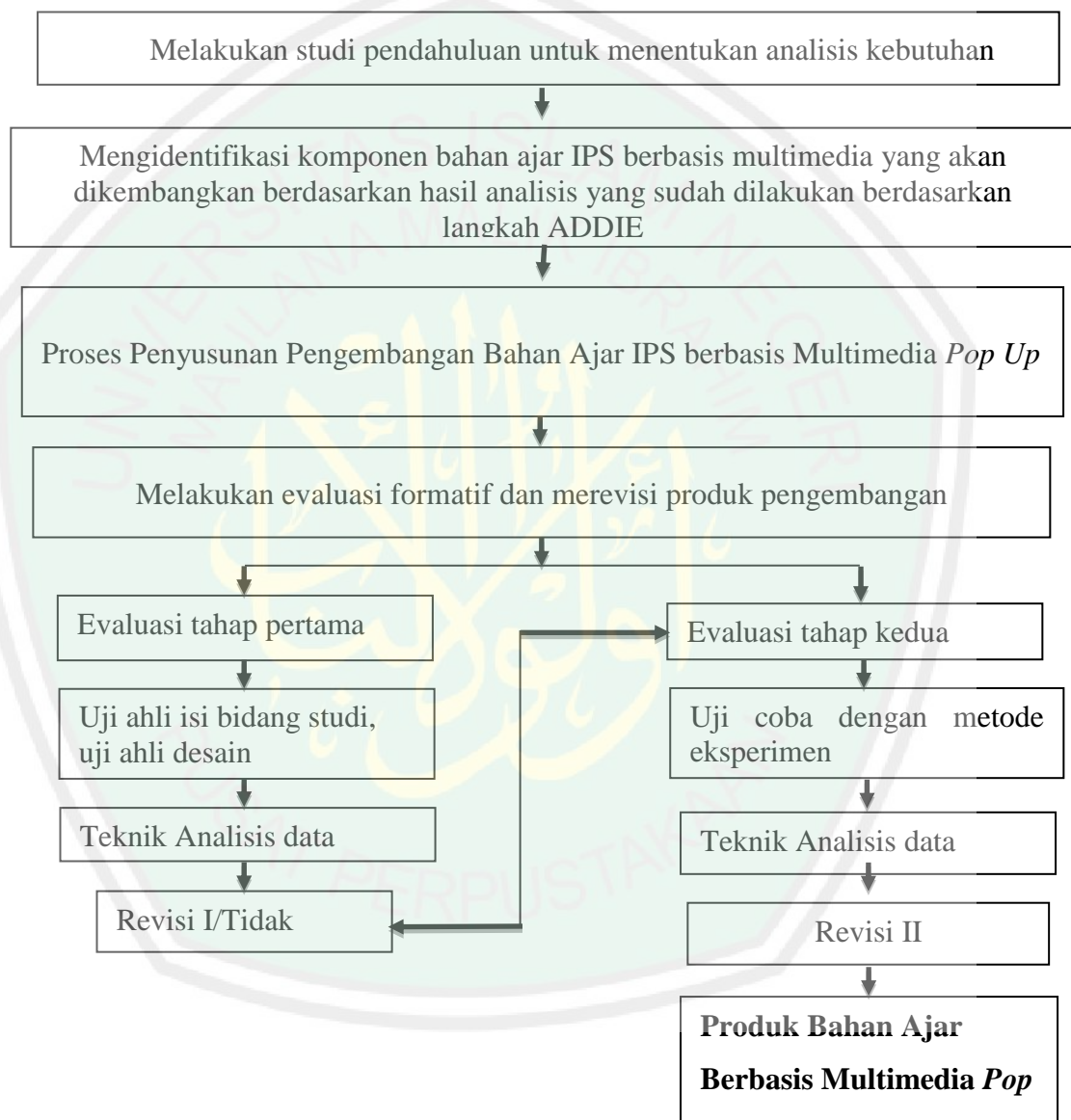
1. Kewajiban kepada Allah, yaitu menyembah dan tidak mempersekutukannya.
2. Berbuat baik kepada kedua orang tua
3. Berbuat baik kepada masyarakat, yaitu kepada keluarga dekat, tetangga dekat dan jauh, kepada orang yang berada dalam perjalanan, dan berbuat baik kepada orang-orang yang berada di bawah tanggungannya.

Dari ayat ini jelas bahwa manusia sebagai makhluk sosial tidak hanya berkewajiban menyembah Allah SWT, akan tetapi ia juga harus memiliki sifat peduli terhadap masyarakat di sekitarnya, sehingga boleh dikatakan bahwa ibadah seseorang tidak akan sempurna bila tidak disertai dengan kepedulian terhadap keadaan masyarakat sekitarnya.

Maksudnya, jika perintah menyembah Allah itu wajib maka berbuat baik kepada kedua orang tua, kerabat, anak yatim, dan sebagainya juga wajib. Ayat itu diakhiri dengan "*Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri*". Karena orang yang sombong senantiasa meremehkan semua hak orang-orang lain, memandang orang lain rendah dan hina. Sifat angkuh dan sombong jelas akan menjauhkan seseorang dari masyarakat dan tidak disenangi oleh masyarakat, sehingga akhirnya hubungan harmonis antar sesama manusia menjadi sirna. Bila hubungan antar manusia tidak

lagi berjalan dengan harmonis maka hilanglah salah satu sifat manusia sebagai makhluk sosial. Oleh karena itu, sifat sombong sangat dibenci oleh Allah SWT.

### G. Kerangka Berpikir



### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dalam tesis ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research dan development*). Penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan, keefisiensi suatu produk.<sup>47</sup> Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* sebagai pembelajaran. Sehingga menggunakan penelitian yang bersiat analisis kebutuhan dan untuk menggunakan keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat di masyarakat luas. Oleh karena itu penelitian ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.

Karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa buku ajar berbasis multimedia *pop up* sebagai sumber belajar pendukung pada mata pelajaran IPS kelas II Semester II Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini dilakukan guna meningkatkan pemahaman dan meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran IPS.

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.<sup>48</sup> Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan

---

<sup>47</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:CV, Alfabeta, 2011 ), hlm. 297

<sup>48</sup> Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, an Evaluation*.

Model ADDIE yang di kembangkan oleh Reiser dan Molendda ini merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran.<sup>49</sup>

Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh dalam penelitian ini adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk“ yaitu berupa buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* di kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Rancangan pengembangan model desain *research and development (R&D)* yang diadopsi oleh peneliti dalam mengembangkan produk terdapat 5 langkah pengembangan, yaitu:



Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE Atas 5 Langkah Pengembangan.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan

<sup>49</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT, Dian Rakyat, 2010), hlm. 125

analisis tugas (*task analyze*). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain bahan ajar sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus, selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan, mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa : bahan cetak, audio, audio visual, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan) untuk mendukung peningkatan efektifitas.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk belajar mengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan, dengan mempersiapkan lingkungan belajar lain yang mendukung proses pembelajaran. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti

bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media, desain pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Desain pengembangan ADDIE ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan khususnya dalam pembelajaran, karena dalam desain pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis.

Model Desain Pembelajaran ADDIE (Analysis-Design-Develop-ImplementEvaluate) yang dipadukan menurut langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan pembelajaran bagi guru. Model desain instruksional ADDIE (Analysis-Desain-Develop-ImplementEvaluate) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam

membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran. Karena lebih ringkas dan singkat proses penelitiannya.

Table 3.1 Perbedaan Penelitian dengan Model ADDIE dan Model Konvensional

No	Model ADDIE	Model yang Digunakan di Sekolah
1.	Ketika pembelajaran di kelas model ADDIE menggunakan media buku ajar berbasis multimedia <i>pop up</i> .	Menggunakan bahan ajar buku dan LKS.
2.	Anak-anak lebih tertarik untuk belajar karena ada media pembelajaran yang mendukung.	Guru hanya menggunakan metode ceramah
3.	Selain materi anak-anak juga akan di jelaskan dengan contoh video yang ada di dalam media dan kuis yang digunakan untuk mendukung materi pelajaran.	Guru hanya memberikan pelajaran saja tanpa memberikan media tambahan
4.	Mempermudah proses pembelajaran di kelas dan lebih mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran dengan adanya buku berbasis multimedia <i>pop up</i> .	Guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dengan ceramah saja.

Penggunaan metode ADDIE ini di maksudkan agar lebih menyempurnakan model atau metode pembelajaran disekolah yang digunakan selama ini. Dengan adanya metode ini sekolah ataupun guru yang masih menggunakan metode lama dapat memperbaiki proses pembelajaran dikelas

sehingga selain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.

Kelebihan dari metode ini di bandingkan dengan metode yang sudah ada di sekolah yakni sebagai berikut:

Table 3.2 kelebihan dan kelemahan model ADDIE

Kelebihan model ADDIE	Kekurangan model ADDIE
<p>Lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan sistem pembelajaran, uraiannya lebih lengkap dan sistematis, dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum uji coba direvisi berdasarkan saran ahli.</p>	<p>Dalam tahap analisis ini pendesain/ pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya.</p>

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan buku ajar berbasis multimedia *pop up* ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan buku ajar berbasis multimedia *pop up* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

### a. Analisis Kebutuhan

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

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh siswa setelah menggunakan buku ajar berbasis multimedia *pop up* untuk kelas II SD/MI pada materi semester II. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum IPS yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.

Standar Kompetensi : 2. Memahami kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga

Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga

2.2 Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga

2.3 Memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan tetangga<sup>50</sup>

### b. Identifikasi Masalah

Proses pembelajaran IPS kelas II A di MI Al-Azhaar dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dalam seminggu. Guru menggunakan bahan ajar berupa buku ajar IPS yang disusun oleh Kuswanto dan Y. Suharjanto dan

---

<sup>50</sup> Permendiknas No. 22 Tahun 2006

diterbitkan oleh Buku Sekolah Elektronik (BSE) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) IPS yang diterbitkan oleh penerbit *Brilliant*. Dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru pengampu pelajaran IPS kelas II MI Al-Azhaar, diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- 1) Nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas II pada pelajaran IPS yaitu 70. Dari 30 siswa, baru 11 siswa yang mendapat nilai minimal 70 sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 70 sebanyak 19 siswa. Siswa kurang memahami penerapan konsep IPS dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- 2) Saat proses pembelajaran Matematika kebanyakan siswa pasif dan gaduh.
- 3) Guru menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
- 4) Guru mengalami kesulitan dalam melakukan penilaian afektif pada proses pembelajaran Matematika.
- 5) Guru tidak memanfaatkan fasilitas madrasah berupa LCD Proyektor dalam pembelajaran IPS.

c. Analisis Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran IPS

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 mendeskripsikan 9 (sembilan) standar kompetensi lulusan mata pelajaran IPS SD/MI, antara lain:

- 1) Memahami identitas diri dan keluarga, serta mewujudkan sikap saling menghormati dalam kemajemukan keluarga
- 2) Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota dalam keluarga dan lingkungan tetangga, serta kerja sama di antara keduanya
- 3) Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

- 4) Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi
  - 5) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia
  - 6) Menghargai peranan tokoh pejuang dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
  - 7) Memahami perkembangan wilayah Indonesia, keadaan sosial negara di Asia Tenggara serta benua-benua
  - 8) Mengenal gejala (peristiwa) alam yang terjadi di Indonesia dan negara tetangga, serta dapat melakukan tindakan dalam menghadapi bencana alam
  - 9) Memahami peranan Indonesia di era global
- d. Deskripsi Karakteristik Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah pada Pembelajaran IPS

Pada pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan buku ajar berbasis multimedia *pop up* mata pelajaran IPS kelas II Madrasah Ibtidaiyah dengan asumsi pemahaman konsep anak yang berada pada tahap Operasional Konkrit (6-8 tahun) dapat mempengaruhi kemampuan berpikir pada tahap selanjutnya. Dalam masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik apabila anak tersebut memperoleh pendidikan yang positif, menarik, dan mudah dimengerti. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan buku ajar untuk memenuhi kebutuhan anak dengan memadukan materi dalam bentuk audio dan visual.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

### a. Tujuan Umum Khusus

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Bedasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap tujuan umum pembelajaran, identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran (siswa kelas II MI), Tujuan pembelajaran pada semester II ini ditetapkan sebagai berikut:

**Standar Kompetensi : 2 memahami kedudukan dan peran anggota keluarga dan lingkungan tetangga**

Kompetensi Dasar : 2.1 Mendiskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga

Indikator :

- i. Mengetahui silsilah keluarga
- ii. Mengetahui kedudukan anggota keluarga
- iii. Mengetahui peran anggota keluarga
- iv. Mengetahui perubahan peran dalam keluarga

Kompetensi Dasar : 2.2. Menceritakan pengalaman dalam anggota keluarga

Indikator :

- 2.2.1 Menceritakan pengalaman sebagai anak dalam keluarga

2.2.2 Mengetahui akaibat tidak menjalankan peran

Kompetensi Dasar : 2.3. memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama dilingkungan tetangga

Indikator :

2.3.1 Mengetahui kerja sama di lingkungan tetangga

2.3.2 Mengetahui peran dan kedudukan anggota keluarga di lingkungan tetangga

2.3.3 Mengetahui bentuk kerja sama di lingkungan tetangga

2.3.4 Mengetahui manfaat kerja sama dilingkungan tetangga

b. Mengembangkan butir tes

Dari rumusan tujuan pembelajaran khusus diatas, selanjutnya akan dirumuskan mengenai instrumen tes penilaian dan pengukuran untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran khusus tersebut.

Berdasarkan rumusan tujuan khusus pembelajaran di atas, dapat dirumuskan instrumen tes penilaiannya terbagi menjadi dua, yaitu :

- 1) Bentuk *pre test* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang lama).
- 2) Bentuk *post test* (tes setelah materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan).

c. Mengembangkan strategi pembelajaran

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

Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan:

- 1) Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi mengupayakan pengkondisian dan kesiapan mental siswa ketika akan mengikuti pelajaran.
- 2) Kegiatan inti, yakni strategi penyampaian materi dari guru ke siswa agar mencapai tujuan pembelajaran IPS. Di dalam kegiatan inti menggunakan strategi dan buku ajar berbasis multimedia *pop up* yang telah dikembangkan yang melibatkan siswa secara aktif ke dalam proses pembelajaran.
- 3) Kegiatan penutup, yakni kegiatan memberi penguatan dan evaluasi materi yang telah disampaikan.

d. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran IPS ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa buku ajar IPS yang berbasis multimedia *pop up* yang digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran IPS kelas II MI tentang “Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Multimedia *Pop Up* di Kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.”

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan berupaya menyusun dan merancang bahan ajar berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya. Pengembang memodifikasi bahan ajar yang telah ada berupa

bahan ajar cetak menjadi buku ajar berbasis multimedia *pop up*, serta menentukan model dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Membuat sebuah buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* dalam pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mengembangkan Desain *Interface* (Antar Muka)

Secara umum *interface* ini akan didesain untuk kemudahan siswa atau guru dalam menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* dalam pembelajaran ini.

b. Pengembangan Sajian Materi

Format dari sajian materi dalam buku ajar IPS berbasis multimedia ini adalah materi pelajaran yang disusun dengan tampilan ilustrasi cerita animasi. Materi yang terdapat di dalam buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* dalam pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan *font* dan pemilihan warna yang jelas dan cocok untuk anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

c. Pengemasan Produk

Setelah proses produksi buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* ini selesai, buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* ini akan disimpan dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang akan didesain dengan tampilan cover yang menarik, dan dapat di gunakan dalam PC. Setelah dihasilkannya produk buku ajar IPS berbasis multimedia

*pop up*, dilakukan pengujian berupa validasi kepada *expert judgement*. Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Jika setelah validasi harus dilakukan perbaikan maka akan memasuki tahap revisi. Setelah buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* layak digunakan maka dilakukanlah tahap implementasi.

#### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* ini oleh pengguna di lapangan. Buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* ini ditujukan untuk siswa kelas II (dua) MI Al-Azhaar yang berjumlah 30 siswa. Fokus dari implementasi ini menguji keefektifan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Implementasi ini rencananya akan dilakukan pada bulan April 2016 sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan dengan waktu yang memenuhi kesepakatan dengan guru mata pelajaran IPS kelas II A MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

##### a. Evaluasi formatif

Dari langkah menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif.

Evaluasi formatif ini biasanya dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan bahan ajar bagi peserta didik. Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi materi tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat tiga tahap yang akan diberikan uji kepada perorangan (*one-on-one evaluation*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji lapangan (*field evaluation*) dengan melakukan *pretest* dan *posttest*.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif ditujukan untuk meningkatkan tingkat efektivitas produk buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* secara keseluruhan dibanding dengan produk lain. Peneliti tidak melaksanakan evaluasi sumatif dalam proses penelitian ini, karena membandingkan dengan program/produk lain tidak termasuk dalam fokus penelitian dan untuk melakukan proses tersebut dibutuhkan waktu dan biaya lebih banyak.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektif dan efisien produk yang dihasilkan. Bagian tersebut meliputi; a) desain uji coba; b) subjek uji coba; c) jenis data; d) instrument pengumpulan data; e) teknik analisis data.

#### 1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan

atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu;

- a. Uji ahli (*expert judgement*), untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan. Uji ahli ini ditujukan pada ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran.
- b. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk.
- c. Uji lapangan (*field testing*), sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>51</sup>

Dalam penelitian pengembangan ini, pengembangan mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji coba terbatas, atau dilanjutkan dan berhenti sampai tahap uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu.

Pada tahap pertama akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan terhadap kelompok kecil pengguna produk. Dalam madrasah tersebut terdapat dua kelas yaitu kelas IIA dan II B yang memiliki kemampuan heterogen, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang sama yakni kelas II A 64,5 dan kelas B 64.<sup>52</sup> Dalam kegiatan pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sample dengan *Simple Random Sampling*, yakni pengambilan

---

<sup>51</sup> Zainal Arifin, *op.cit.*, hlm. 132

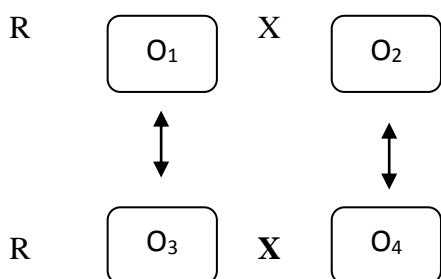
<sup>52</sup> Hasil ulangan semester I mata pelajaran IPS tahun ajaran 2015/2016, Sabtu tanggal. 09 Januari 2016.

anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.<sup>53</sup> Responden pada uji coba ini adalah 30 siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak dengan mewakili masing-masing kriteria sebagai berikut :

- a) Termasuk siswa/i kelas II A dan kelas II B yang masih aktif di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.
- b) Responden ditentukan berdasarkan kriteria yang memiliki kemampuan sama berjumlah 30 siswa.
- c) Kesiediaan siswa sebagai nara sumber perolehan data dalam menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*.

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*pre-test* dan *post-test*). Penggunaan desain eksperimen (*pre-test* dan *post-test*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan uji coba.

Bagan eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest-postest control group desain*).



<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 120

Keterangan ;

- O<sub>1</sub> : Nilai awal kelompok eksperimen  
O<sub>2</sub> : Nilai awal kelompok kontrol  
O<sub>3</sub> : Nilai kelompok eksperimen setelah menggunakan buku ajar berbasis multimedia *pop up*  
O<sub>4</sub> : Nilai kelompok kontrol yang menggunakan buku ajar yang ada di sekolah  
X : Bahan ajar berbasis multimedia *pop up*  
R : Pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random

Berdasarkan desain penelitian di atas untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih valid, dari kedua kelas tersebut dibedakan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas di mana peneliti memberikan pembelajaran buku ajar berbasis multimedia *pop up*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek yang diuji coba dalam penelitian pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* pada Semester II ini yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain media pembelajaran/produk, ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran IPS di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung, dan siswa.

### a. Ahli Materi/Isi Bidang Studi IPS

Sebelum diujicobakan kepada siswa, maka buku ajar berbasis multimedia *pop up* diujikan kepada ahli materi/isi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelengkapan serta kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis

multimedia *pop up* sesuai dengan tingkat jenjang sasaran pengembangan. Ahli materi tersebut adalah dosen yang benar-benar ahli dibidang pelajaran tersebut.

b. Ahli Media/Desain Pembelajaran/Produk

Tujuan dari penialian uji coba kepada ahli media/desain adalah untuk mengukur tingkat kevalidan media dan mengetahui sejauh mana media pembelajaran animasi ini memenuhi kriteria pembuatan media untuk siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

c. Subjek Guru Mata Pelajaran IPS

Setelah media pembelajaran animasi ini diujicobakan kepada ahli materi dan ahli media, dilanjutkan kepada subjek guru mata pelajaran, yaitu untuk mengetahui validitas media pembelajaran ini.

d. Siswa

Responden yang menjadi subjek ujicoba adalah siswa kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung dengan jumlah keseluruhan 15 siswa. Pemilihan MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: (a) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pada semester II, (b) tidak tersedianya alat peraga yang memadai, (c) belum mempunyai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (d) tersedianya fasilitas berupa LCD dan laboratorium komputer namun tidak dimanfaatkan secara maksimal.

### 3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang

akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi dan daya tarik produk yang dihasilkan. Berdasarkan jenis data yang diungkapkan di atas, untuk mempermudah analisisnya, maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif.<sup>54</sup>

a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran IPS, dan hasil tes belajar siswa (post-test).

- 1) Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*. Ketepatan komponen buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* menjadi efektif.
- 2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*.
- 3) Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* hasil pengembangan (hasil *pre-test* dan *post-test*)
- 4) Angket tanggapan siswa tentang buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up*.

b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui, siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi, ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

---

<sup>54</sup> Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2013), hlm. 25

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan buku ajar berbasis multimedia *Pop Up*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, lembar evaluasi media, angket, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

##### 1. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi/Isi

Lembar penilaian validasi ahli materi/isi disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi dan soal-soal dalam buku ajar berbasis multimedia *pop up* yang telah digunakan, serta untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi sebagai media pembelajaran oleh dosen ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial dan ahli media pembelajaran.

Peneliti memilih Mohammad Yahya, PhD dan Moh. Miftahusyain, S.PdI, M.Sos sebagai falidator materi/isi dari materi yang di kembangkan. Peneliti memilih beliau karena beberapa pertimbangan yakni selain ahli dalam bidang IPS beliau juga mengampu metode pembelajaran IPS, selain itu dilihat dari tingkat pendidikan beliau sudah tepat jika sebagai validator ahli materi/isi.

##### 2. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media/Desain

Lembar penilaian validasi ahli media/desain dibuat dan susun untuk mengetahui pandangan terhadap buku ajar berbasis multimedia *pop up*. Dan

lembar penilaian media ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk yang dikembangkan.

Peneliti memilih Dr. H. Suhartono, M. Kom dan Fresy Nugroho, ST, MT sebagai validasi media desai pembelajaran produk karena beliau ahli dalam bidang media pembelajaran berbasis multimedia/IT, selain itu beliau juga mengampu media IT dan dilihat dari segi pendidikan beliau sudah tepat jika sebagai validator media/desain pembelajaran/produk.

### 3. 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.<sup>55</sup> Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kualitas buku ajar berbasis multimedia *pop up* dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Peneliti akan menyusun angket menjadi empat macam. Pertama, angket penilaian ahli isi bidang studi mata pelajaran IPS yang terdiri dari aspek isi/materi. Kedua, angket penilaian ahli desain media pembelajaran yang terdiri dari aspek tampilan dan audio. Ketiga, angket penilaian guru mata pelajaran IPS yang terdiri dari aspek pembelajaran dan kebahasaan, aspek isi/materi, dan aspek tampilan dan audio. Keempat, angket penilaian untuk siswa yang terdiri dari

---

<sup>55</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219

kualitas tampilan dan audio. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli isi bidang studi, ahli desain, guru mata pelajaran IPS, dan siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Materi/Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kesesuaian tujuan	a. Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1	1
2.	Kemenarikan media	a. Daya tarik buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>	2	1
3.	Kesesuaian materi	a. Ketepatan urutan penyajian	3-4	2
		b. Ketepatan dalam materi		
4.	Kelengkapan materi	a. Kelengkapan materi yang disajikan	5-7	3
		b. Kemudahan untuk mempelajari materi		
		c. Kejelasan istilah-istilah dalam materi		
5.	Kelengkapan evaluasi atau tes	a. Kecukupan latihan atau evaluasi	8-9	2
		b. Relevansi evaluasi dengan		

		materi		
	Ketepatan penggunaan bahasa	a. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	10-12	3
		b. Lugas, komunikatif penggunaan istilah, symbol/icon.		
		c. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	<b>Aspek Desain</b>			
	a. Petunjuk penggunaan	1) Kejelasan petunjuk pengguna buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>	1-12	12
	b. Kejelasan teks atau huruf	1) Keterbacaan teks atau tulisan		
	c. Kualitas warna	1) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		
	d. Kualitas gambar	1) Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi		
	e. Kualitas <i>layout</i>	1) Penataan atau penyusunan <i>layout</i> 2) Desain screen 3) Komposisi layout dan template		
	f. Kualitas audio backsound dan soundeffect	1) Kejelasan suara dan daya dukung musik.		
	g. Kualitas gerak animasi	1) Kemenarikan sajian animasi		

	h. Kualitas background	1) Ketepatan pemilihan warna pada background 2) Kecerahan warna pada background 3)Kecerahan warna background dengan teks		
2.	<b>Aspek Pembelajaran</b>			
	a. Kualitas konsep/ide cerita	1) Kemudahan memahami konsep	13-15	3
	b. Kejelasan materi	1) Keluasan muatan materi		
	c. Motivasi belajar	1) Pemberian motivasi belajar		

Tabel 3.5.Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan	a. Ketepatan penyampaian informasi	8	8
		b. Sistematika penyajian materi		
		c. Pemberian motivasi belajar		
		d. Pemberian pesan moral		
		e. Kefektifan bahan ajar		
		f. Penggunaan bahasa		
		g. Penyajian kalimat		
		h. Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI		
2.	Aspek Isi/Materi	a. Kesesuaian standar kompetensi/kompetensi dasar dengan isi/materi	9-14	6
		b. Kebenaran konsep		
		c. Aktualisasi isi/materi		
		d. Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan		
		e. Ketepatan contoh untuk memperjelas isi/materi		
		f. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi		
3.	Aspek Tampilan	a. Pemilihan jenis huruf	15-19	5
		b. Ketepatan pemilihan		

		ukuran huruf		
		c. Keterbacaan teks		
		d. Tampilan gambar dan animasi		
		e. Kejelasan warna gambar dan animasi		

Tabel 3.6. Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kualitas Tampilan dan Audio	a. Keterbacaan teks atau tulisan	1-6	6
		b. Kejelasan uraian materi		
		c. Kualitas tampilan gambar		
		d. Kemenarikan sajian animasi		
		e. Komposisi warna		
		f. Audio dan musik		
2.	Kualitas Penyajian	a. Kemudahan memahami materi	7-11	5
		b. Ketepatan urutan penyajian		
		c. Daya tarik alur cerita		
		d. Kemudahan penggunaan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>		
		e. Daya tarik pembelajaran dengan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>		

#### 4. Tes Hasil Belajar (*Pretest Post-Test*)

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 formatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa

dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.

56

## 5. Teknik Analisis Data

Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan *skala likert* dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut: <sup>57</sup>

Keterangan :

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

P = Presentase

$\sum xi$  = Jumlah total skor yang diperoleh

$\sum x$  = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi video animasi yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut.<sup>58</sup>

Tabel 3.7 Kriteria Tingkat Keefektifan

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

Berdasarkan kriteria di atas, buku ajar berbasis multimedia *pop up* dalam pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor diatas 65 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi/isi, ahli

<sup>56</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 223

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm.313

<sup>58</sup> Suharsini Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 313

media/desain, subjek guru mata pelajaran IPS, dan responden siswa di kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Berdasarkan kriteria diatas, buku ajar dinyatakan valid jika memenuhi kriteria 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, buku ajar akan dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* dapat dilihat dari tes hasil belajar, peneliti menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dan uraian. Pada soal berbentuk pilihan ganda rumus penskoran mengacu pada rumus penskoran yang biasa dilakukan di madrasah yang diteliti. Bentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir dan bentuk tes uraian yang berjumlah 5 butir. Penskoran pada tes pilihan ganda adalah sebagai berikut :

Keterangan :

$$S_a = R \times 8$$

$S_a$  (*score*) = Nilai soal pilihan ganda

$R$  (*right*) = Jawaban yang benar

Sedangkan penskoran pada tes uraian adalah sebagai berikut :

$$S_b = R \times 4$$

Keterangan :

$S_b$  (*score*) = Nilai soal uraian

$R$  (*right*) = Jawaban yang benar

Kemudian, skor dari soal pilihan ganda dan uraian dijumlahkan.

Keterangan :

$$S_t = S_a + S_b$$

$S_t$  (*score*) = Nilai total

$S_a$  (*score*) = Nilai soal pilihan ganda

$S_b$  (*score*) = Nilai soal uraian

Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui data kemampuan awal (*pre test*) dan data kemampuan akhir (*post test*) dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media lama dengan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

Analisis data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar diperoleh melalui analisis Uji – T Dua Variabel Bebas. Tujuan Uji-t dua variable bebas tersebut diantaranya adalah, 1) membandingkan (membedakan) dua variabel tersebut sama tau berbeda, 2) menguji kemampuan generalisasi (signifikansi hasil penelitian yang berupa perbandingan dua rata-rata sampel).

Rumus uji-t dua variable sebagai berikut: <sup>59</sup>

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1}{n_1} + \frac{s_2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) + \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan

$\bar{X}_1$ : rata-rata sampel 1 (sistem kerja lama)

$\bar{X}_2$ : rata-rata sampel 2 (sistem kerja baru)

<sup>59</sup> Ridwan Dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Social, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*, (Bandung: Alfa sBeta, 2009), Hlm.126

$s_1$  : simpangan baku sampel 1 (sistem kerja lama)

$s_2$  : simpangan baku sampel 2 (sistem kerja baru)

$S_1^2$ : varians sampel 1

$S_2^2$ : varians sampel 2

$r$  : korelasi antara data dua kelompok

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

$H_1$  : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hasilnya signifikan, artinya  $H_1$  diterima
- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hasilnya nonsignifikan, artinya  $H_0$  ditolak.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Buku Ajar Berbasis Multimedia *Pop Up*




##### 1. Spesifikasi Buku Ajar Berbasis Multimedia *Pop Up*

Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini di sajikan dengan sistematis sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini terdiri atas beberapa menu yakni diantaranya materi, permainan, latihan dan video. Selain itu dilengkapi juga dengan ayat al-quran ataupun hadist penunjang materi.


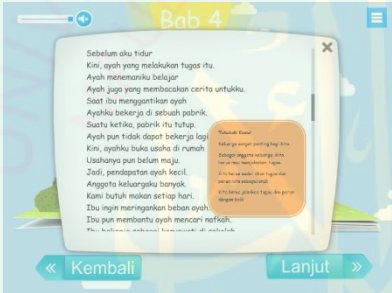

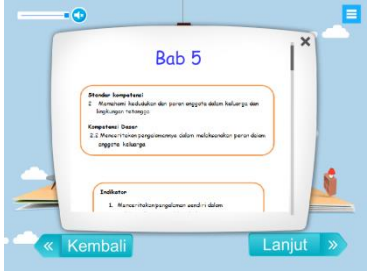
Berikut adalah penjelasan masing-masing bagiannya:

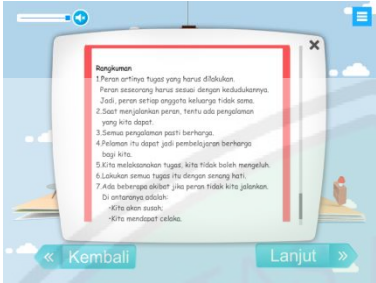


- a. Bagian Pendahuluan

Tabel 4.1 Nama Bagian Buku Ajar Berbasis Multimedia *Pop Up* dan  
Keterangannya

No	Bagian Buku Ajar Berbasis Multimedia <i>Pop Up</i>	Keterangan
1	Cover depan 	Cover pada bahan ajar ini dibuat dengan gambar, warna dan tulisan yang menarik. Cover depan berisi judul buku sesuai dengan mata pelajaran yang dikembangkan Buku Ajar berbasis multimedia <i>Pop Up</i> kelas II MI.
2	Menu 	Menu pada buku ajar ini berisi tentang materi, permainan, latihan, video, tentang dan petunjuk penggunaan yang nantinya akan membantu siswa dalam belajar.
3	Menu Petunjuk Penggunaan 	Menu petunjuk penggunaan ini berisi tentang cara penggunaan buku multimedia <i>Pop Up</i> serta penggunaan tombol-tombol yang ada di dalam buku ini.

4	<p>Menu Materi</p> 	<p>Apabila di klik materi maka akan muncul tampilan buku klik play maka akan muncul materi bab 4, bab 5 dan bab 6.</p>
5	<p>Materi bab 4</p> 	<p>Materi pertama bab 4 yang terdiri dari 4 pembahasan yakni silsilah keluarga, kedudukan anggota keluarga, peran anggota keluarga, dan perubahan peran dalam keluarga. Materi ini juga sudah disesuaikan dengan SK, KD dan indikator pembelajaran. Selain itu materi ini juga dilengkapi dengan hadis dan ayat al-quran penunjang materi.</p>
6	<p>SK/KD, Indikator pada bab 4</p> 	<p>Selain materi bab 4 ini juga dilengkapi dengan SK/KD indikator sesuai dengan materi</p>

7	<p>Al-Quran dan Hadis</p> 	<p>Selain SK/KD di bab 4 ini juga terdapat ayat Al-Quran dan hadis sebagai yang di sesuaikan dengan materi yang ada.</p>
8	<p>Tahukah kamu!</p> 	<p>Tahukah kamu merupakan pertanyaan singkat yang dapat di jawab siswa sambil membaca ataupun memperhatikan materi. Hal tersebut dapat mengasah rasa ingin tahu siswa.</p>
9	<p>Materi bab 5</p> 	<p>Materi kedua yakni bab 5 yang terdiri dari materi pengalaman sebagai anak dalam keluarga dan akibat tidak menjalankan peran</p>
10	<p>SK/KD, Indikator</p> 	<p>Bab 5 ini selain materi jga di lengkapi SK/KD dan indikator yang sesuai dengan materi.</p>

11	<p>Rangkuman</p>  <p><b>Rangkuman</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peran artinya tugas yang harus dilakukan. Peran seseorang harus sesuai dengan keadaannya. Jadi, peran setiap anggota keluarga tidak sama.</li> <li>2. Saat menjalankan peran, tentu ada pengalaman yang kita dapat.</li> <li>3. Semua pengalaman pasti berharga.</li> <li>4. Pelajaran itu dapat jadi pembekalan berharga bagi kita.</li> <li>5. Kita melaksanakan tugas, kita tidak boleh mengeluh.</li> <li>6. Lakukan semua tugas itu dengan senang hati.</li> <li>7. Ada beberapa akibat jika peran tidak kita jalankan. Di antaranya adalah:       <ul style="list-style-type: none"> <li>-Kita akan marah.</li> <li>-Kita mendapat cela.</li> </ul> </li> </ol> <p>« Kembali Lanjut »</p>	<p>Rangkuman merupakan ringkasan dari materi yang ada. Rangkuman ini juga ada dalam setiap bab untuk memudahkan siswa dalam mengingat isi dari setiap materi</p>
12	<p>Materi bab 6</p>  <p><b>Bab 6</b></p> <p>Kerjasama sebagai Ciri Bangsa Indonesia</p> <p>Bekerjasama dengan tetangga</p> <p>Bentuk-bentuk Kerjasama di lingkungan Tetangga</p> <p>Hadis</p> <p>Manfaat Kerja Sama di Lingkungan Tetangga</p> <p>« Kembali Lanjut »</p>	<p>Materi ketiga yakni bab 6 yang terdiri dari materi kerja sama sebagai ciri bangsa Indonesia, bekerja sama dengan tetangga, bentuk-bentuk kerja sama di lingkungan tetangga, dan manfaat kerja sama di lingkungan tetangga. Selain itu juga dilengkapi dengan hadis dan ayat al-quran sebagai penunjang materi.</p>
13	<p>SK/KD Indikator</p>  <p><b>Bab 6</b></p> <p><b>Standar Kompetensi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menunjukkan keakraban dan persahabatan dalam keluarga dan lingkungan tetangga.</li> </ol> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan tetangga.</li> </ol> <p><b>Indikator</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1.1. Menunjukkan arti kerjasama di lingkungan tetangga.</li> </ol> <p>« Kembali Lanjut »</p>	<p>Seperti pada bab sebelumnya bab 6 ini juga dilengkapi dengan SK/KD dan indikator di dalamnya.</p>

14	<p>Permainan puzzle</p> 	<p>Permainan ini berisi game puzzle yang berisi 3 macam gambar yang berbeda yang berkaitan dengan materi pada buku ajar berbasis multimedia <i>Pop Up</i>.</p>
15	<p>Video</p> 	<p>Video ini berisi tentang video penunjang pembelajaran terdapat 4 vidio di dalam buku ajar berbasis multimedia <i>Pop Up</i> ini. Video tentang silsilah keluarga, aku bisa merapikan mainanku sendiri, menolong teman dan gotong royong.</p>
16	<p>Profil pengembang</p> 	<p>Profil sebagai halaman identitas penulis pengembangan bahan ajar.</p>

## 2. Penyajian Data Validasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji coba di lapangan. Validasi terhadap bahan ajar dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2016 sampai tanggal 5 April 2016. Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli isi/materi, validator ahli desain/media, validator guru mata pelajaran IPS di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Data penilaian produk pengembangan modul dilakukan dalam 4 tahap sebagai berikut.

- a. Tahap validasi pertama dilakukan oleh ahli isi/materi yang dilakukan oleh dua orang dosen ahli pembelajaran IPS.
- b. Tahap validasi yang kedua dilakukan oleh ahli penilaian terhadap desain produk pengembangan bahan ajar IPS yang dilakukan oleh dua dosen ahli desain media pembelajaran.
- c. Tahap validasi yang ketiga yakni hasil penilaian terhadap produk pengembangan bahan ajar IPS yang dilakukan oleh dua guru kelas IPS kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.
- d. Tahap keempat diperoleh dari hasil angket terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada uji coba lapangan yang diwakili oleh siswa kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran validator. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut. Berikut adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli media/desain, dan guru mata pelajaran IPS kelas II beserta kritik dan sarannya.

a. Validasi Ahli Materi

1) Profil ahli materi

Ahli validasi materi pada pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* yakni ahli dalam bidang ilmu pengetahuan IPS dan ahli dalam bidang ilmu Sosiologi. Adapun kriteria ahli materi/isi adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Berikut merupakan para ahli yang dijadikan validator materi/isi:

Tabel 4.2 Profil Ahli Materi

Kode	Nama Responden	Keterangan
$x_1$	Mohammad Yahya, PhD	Ahli Sosiologi
$x_2$	Moh. Miftahusyain, S.PdI, M.Sos	Ahli Sosiologi

2) Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan berupa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan mendapatkan skor yang didapatkan

adalah skor total 82 dengan skor maksimal 96, maka diperoleh persen validitas sebesar 85% adalah sebagai berikut :

- 1) Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran 100% sangat valid dan 75% valid
- 2) Kelengkapan materi yang disajikan 100% sangat valid dan 75% valid
- 3) Kemudahan untuk mempelajari materi 100% sangat valid dan 75% valid
- 4) Kejelasan istilah-istilah dalam materi 100% sangat valid dan 75% valid
- 5) Ketepatan urutan penyajian 100% sangat valid dan 75% valid
- 6) Ketepatan dalam materi 75% valid dan 75% valid
- 7) Kemudahan memahami bahasa yang digunakan 75% valid dan 75% valid
- 8) Lugas, komunikatif penggunaan istilah, symbol/icon 100% sangat valid dan 75% valid
- 9) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 100% sangat valid dan 75% valid
- 10) Kecukupan latihan atau evaluasi 100% sangat valid dan 75% valid
- 11) Relevansi evaluasi dengan materi 100% sangat valid dan 75% valid
- 12) Daya tarik buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* 100% sangat valid dan 75% valid

Berdasarkan analisis data diatas, dapat diketahui bahwa buku ajar IPS yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi muatan isinnya. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 82 dengan skor maksimal 92,

maka diperoleh persen validitas sebesar 85% berdasarkan konversi skala 4, maka buku ajar IPS yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai valid.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop UP* yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Penilaian dan Revisi Ahli Materi

Kode	Komponen	Komentar/Saran
x1	Materi/isi	1) Evaluasi diperbaiki 2) Jenis font/ huruf dan ukurannya harap diperhatikan lagi.
x2	Materi/isi	1) Font/hurufnya dibuat lebih menarik. 2) Penulisan ditinjau kembali. 3) Tampilan pada materi dibuat menarik

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel, perlu dilakukan perbaikan mengenai font diganti, konsistensi penulisan, ukuran huruf diperbesar, ayat hadist dan al-Qur'an font disamakan, animasi teks diperbaiki. Saran-saran perbaikan dari ahli materi dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

#### b. Validasi ahli Desain/Media Pembelajaran

##### 1) Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Ahli validasi desain/media pembelajaran pada pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop UP* terdiri dari dua ahli desain/media pembelajaran. Adapun kriteria ahli desain/media pembelajaran adalah dosen

dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis.

Tabel 4.4 Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Kode	Nama	Keterangan
X1	Dr. Suhartono, M. Kom	Ahli desain/media pembelajaran
X2	Fresy Nugroho, ST, MT	Ahli desain/media pembelajaran

## 2) Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain/media pembelajaran adalah berupa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Skor total yang didapatkan adalah 113 dengan skor maksimal 144, maka diperoleh persen validitas sebesar 79%. Paparan data hasil validasi ahli media terhadap produk buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* kelas II MI Al- Azhaar Bandung Tulungagung dapat didiskripsikan sebagai berikut :

- 1) Kejelasan petunjuk pengguna buku ajar IPS berbasis multimedia *pop up* 75% valid dan 75% valid
- 2) Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar 75% valid dan 75% valid
- 3) Keterbacaan teks atau tulisan 75% valid dan 75% valid
- 4) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna 75% valid dan 75% valid
- 5) Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi 75% valid 50% kurang valid
- 6) Penataan atau penyusunan *layout* 75% valid dan 75% valid
- 7) Desain screen 75% valid dan 75% valid

- 8) Komposisi layout dan template 75% valid dan 75% valid
- 9) Kejelasan suara dan daya dukung musik 75% valid dan 75% valid
- 10) Kemerarikan sajian animasi 75% valid dan 75% valid
- 11) Ketepatan pemilihan warna pada background 75% valid dan 100% sangat valid
- 12) Keserasian warna pada background 75% valid dan 100% sangat valid
- 13) Keserasian warna background dengan teks 100% sangat valid dan 75% valid
- 14) Kemudahan memahami konsep 75% valid dan 75% valid
- 15) Keluasan muatan materi 75% valid dan 100% sangat valid
- 16) Pemberian motivasi belajar 75% valid dan 100% sangat valid
- 17) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran 75% valid dan 75% valid
- 18) Kesesuaian gambar dengan materi 100% sangat valid dan 75% valid

Berdasarkan analisis data diatas, dapat diketahui bahwa buku ajar IPS yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi muatan desainnya. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 113 dengan skor maksimal 144, maka diperoleh persen validitas sebesar 79% berdasarkan konversi skala 4, maka bahan ajar IPS yang dikembangkan tidak perlu revisi. Semua item kriteria yang dinilai valid.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan modul yang diberikan oleh ahli desain/media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Data Penilaian dan Review Ahli Desain/Media Pembelajaran

No	Komponen	Komentar/Saran
x1	Desain/media pembelajaran	1) Font diganti 2) Konsistensi penulisan 3) Ukuran huruf diperbesar 4) Ayat hadist dan al-Qur'an font disamakan
x2	Desain/media pembelajaran	1) Tampilan teks diperbaiki

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel, perlu dilakukan perbaikan mengenai font, konsistensi penulisan, ukuran huruf diperbesar, font pada ayat dan hadist disamakan, tampilan teks diperbaiki.

#### c. Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas II

##### 1) Identitas Ahli Pembelajaran IPS Kelas II

Kriteria untuk ahli pembelajaran (guru IPS kelas II) adalah berpendidikan minimal S1 dan berpengalaman mengajar minimal 5 tahun. Bapak Ilham Sholeh, S.Pd.I merupakan ahli pembelajaran IPS di kelas II yang telah memenuhi kriteria sebagaimana dimaksud.

##### 2) Hasil Ahli Pembelajaran IPS Kelas II

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran IPS adalah berupa bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Skor total yang didapatkan adalah 71 dengan skor maksimal 76, maka diperoleh persen validitas sebesar 93%. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan.

- 1) Ketepatan penyampaian informasi 100% sangat valid.

- 2) Sistematika penyajian materi 100% sangat valid.
- 3) Pemberian motivasi belajar 75% valid
- 4) Pemberian pesan moral 75% valid.
- 5) Kefektifan bahan ajar 100% sangat valid.
- 6) Penggunaan bahasa 100% sangat valid.
- 7) Penyajian kalimat 75% valid.
- 8) Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI 100% sangat valid.
- 9) Kesesuaian standar kompetensi/kompetensi dasar dengan isi/materi 100% sangat valid.
- 10) Kebenaran konsep 100% sangat valid.
- 11) Aktualisasi isi/materi 100% sangat valid.
- 12) Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan 100% sangat valid.
- 13) Ketepatan contoh untuk memperjelas isi/materi 75% valid.
- 14) Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi 75% valid.
- 15) Pemilihan jenis huruf 100% sangat valid.
- 16) Ketepatan pemilihan ukuran huruf 100% sangat valid.
- 17) Keterbacaan teks 100% sangat valid.
- 18) Tampilan gambar dan animasi 100% sangat valid.
- 19) Kejelasan warna gambar dan animasi 100% sangat valid.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan bahan ajar yang diberikan oleh ahli pembelajaran IPS kelas II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Penilaian dan Review Ahli Pembelajaran

No	Komponen	Komentar/Saran
1	Pembelajaran	Dari segi keseluruhan sudah baik akan lebih baik lagi apabila ditambah dengan hadist atau ayat al-qur'an yang berkaitan dengan materi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli materi pada tabel, perlu dilakukan perbaikan mengenai tambahan ayat al-quran dan hadis.

d. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan ini selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil (*Small Group Evaluation*) yang diwakili oleh 6 responden yaitu dua anak mewakili siswa berkemampuan baik, dua anak berkemampuan rendah.

1) Profil Siswa Uji Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Tabel 4.7 Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil  
(*Small Group Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x1	Alben Dzakwan T
2	x2	Fairus Lutviatun Nadhiroh
3	x3	Faza Nazzala Alnisa
4	x4	Ibnu Wahid Julian
5	x5	Ilham Cahya Maulana
6	x6	Irfan Ramadhani Zaky

## 2) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pembelajaran IPS adalah berupa bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* kelas II. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*):

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (*small group evaluation*)

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Memudahkan anak-anak dalam belajar	96%	sangat valid
2	Memberi semangat dalam belajar	87,5%	sangat valid
3	Memberikan kemudahan dalam memahami materi	83%	Valid
4	Soal-soal evaluasi pada bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	92%	sangat valid
5	Tampilan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	96%	sangat valid
6	Warna bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	100%	sangat valid
7	Petunjuk penggunaan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	100%	sangat valid
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	92%	sangat valid
9	Tentang video dan game yang ada di dalam bahan ajar IPS berbasis	96%	sangat valid.

	multimedia <i>Pop Up</i>		
10	Penggunaan bahan ajar	96%	sangat valid

e. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas eksperimen yaitu kelas II A yang berjumlah 15 anak.

1) Profil Siswa uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Tabel 4.9 Profil Siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	<i>x1</i>	Alben Dzakwan T
2	<i>x2</i>	Fairus Lutviatun Nadhiroh
3	<i>x3</i>	Faza Nazzala Alnisa
4	<i>x4</i>	Ibnu Wahid Julian
5	<i>x5</i>	Ilham Cahya Maulana
6	<i>x6</i>	Irfan ramadhani Zaky
7	<i>x7</i>	Karina Aulia Achsan
8	<i>x8</i>	Masita Roikhatul Jannah
9	<i>x9</i>	M. Farrel Firmansyah
10	<i>x10</i>	M. Novem 'Alimulkahfi R
11	<i>x11</i>	M. Roihan Fathurrohman
12	<i>x12</i>	Nawaf Rahan
13	<i>x13</i>	Rehan Danish T.
14	<i>x14</i>	Zahraa Chaerani Putri
15	<i>x15</i>	Genza Tegar Prasetya N.

## 2) Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan (*field evaluation*) berupa bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Berikut ini merupakan data hasil uji lapangan (*Field Evaluation*).

Tabel 4.10 Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

No	Aspek	Skor	Presentase
1	Memudahkan anak-anak dalam belajar	96%	sangat valid
2	Memberi semangat dalam belajar	87,5%	sangat valid
3	Memberikan kemudahan dalam memahami materi	83%	Sangat valid
4	Soal-soal evaluasi pada bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	92%	sangat valid
5	Tampilan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	96%	sangat valid
6	Warna bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	100%	sangat valid
7	Petunjuk penggunaan buku ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	100%	sangat valid
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	92%	sangat valid
9	Tentang video dan game yang ada di dalam bahan ajar IPS berbasis multimedia <i>Pop Up</i>	96%	sangat valid.
10	Penggunaan bahan ajar	96%	sangat valid

## B. Perbedaan Hasil Belajar

### 1. Diskripsi Variabel

Produk pengembangan diujikan kepada siswa kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung dilakukan di kelas II A sebagai kelas kontrol kelas yang menggunakan buku ajar sekolah dan kelas II B sebagai kelas Eksperimen yang diberi perlakuan yaitu menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Peneliti mengambil keseluruhan siswa yang berjumlah 30 dengan siswa di kelas kontrol sebanyak 15 siswa dan 15 siswa di kelas eksperimen. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Tabel Perbedaan Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Aspek	Eksperimen		Kontrol	
		Pre-tes	Pos-test	Pre-tes	Pos-tes
1	Rata-rata	67	93	60	68
2	Ketuntasan	47%	100%	60%	34%

Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol (IIA) dan kelas eksperimen (IIB), maka selanjutnya dianalisis tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar IPS berbasis dengan analisis sebagai berikut:

#### a. Uji Gain (Efektifitas Pembelajaran IPS)

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen (IIIA) dan kelas control (III B), maka efektifitas pembelajaran IPS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dihitung dengan indeks gain sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain (g)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal (100)} - \text{skor pretest}}$$

Tabel 4.12 Kriteria Indeks Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi
$0.3 < g < 0.7$	Sedang
$g < 0.3$	Rendah

Tabel 4.13 Tabel uji g kelas control

No	Pre-Test	Post-Test	Post-Pre	100 - Pretest	g	Keterangan
1	55	50	-5	45	-0.1	Rendah
2	60	60	0	40	0	Rendah
3	70	80	10	30	0.3	Sedang
4	55	70	15	45	0.3	Sedang
5	55	70	15	45	0.3	Sedang
6	70	90	20	30	0.6	Sedang
7	75	80	5	25	0.2	Rendah
8	80	90	10	20	0.5	Sedang
9	60	70	10	40	0.25	Tinggi
10	70	90	20	30	0.6	Sedang
11	45	50	10	60	0.16	Tinggi
12	55	60	5	45	0.1	Rendah
13	50	70	20	50	0.4	Sedang
14	60	50	-10	40	-0.25	Rendah
15	40	40	0	60	0	Rendah

Tabel 4.14 Tabel Uji g Kelas Eksperimen

No	Pre-Test	Post-Test	Post-Pre	100 - Pretes	g	Keterangan
1	60	80	20	40	0.5	Sedang
2	60	90	30	40	0.75	Tinggi
3	76	100	24	24	1	Tinggi
4	70	100	30	30	1	Tinggi
5	60	90	30	40	0.75	Tinggi
6	80	100	20	20	1	Tinggi
7	68	95	27	32	0.84	Tinggi
8	76	100	24	24	1	Tinggi
9	70	90	20	30	0.6	Sedang
10	80	100	20	20	1	Tinggi
11	50	75	25	50	0.5	Sedang
12	65	90	25	35	0.71	Tinggi
13	75	100	25	25	1	Tinggi
14	50	95	45	50	0.9	Tinggi
15	60	90	30	40	0.75	Tinggi

b. Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 4.15 Uji Normalitas

## Tests of Normality

KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NILAI 1	.151	15	.200*	.927	15	.246
2	.167	15	.200*	.961	15	.714

a. Lilliefors Significance Correction

\*. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai pretest dan postes tersebut normal hal tersebut dilihat dari signifikansi yang  $\geq 0.05$ .

c. Uji Homogenitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 4.16 Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.043	1	28	.838
	Based on Median	.059	1	28	.810
	Based on Median and with adjusted df	.059	1	26.642	.810
	Based on trimmed mean	.045	1	28	.833

Uji normalitas diatas menunjukkan bahwa nilai pretest dan postes tersebut homogen hal tersebut dilihat dari signifikansi yang  $\geq 0.05$ .

## 2. Pengujian Hipotesis

Pegujian hipotesis dari uji-t ini yaitu  $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* (DITOLAK)  $H_1$  : Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* (DITERIMA).

Pada uji signifikansi efektifitas teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-t *independent samples t-test*, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas II yang menggunakan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop UP* (II A) dengan yang menggunakan buku ajar konvensional (II B). dari hasil perhitungan uji-t manual maka diperoleh hasil uji-t sebesar 8,27.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hal ini dikarenakan uji-t  $8,27 > 2,14$  (t tabel).



## BAB V

### KAJIAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi


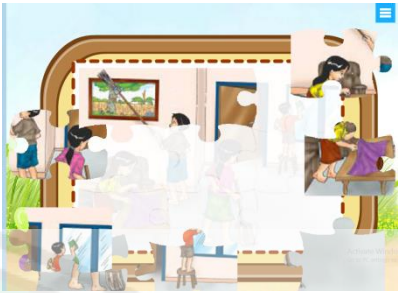
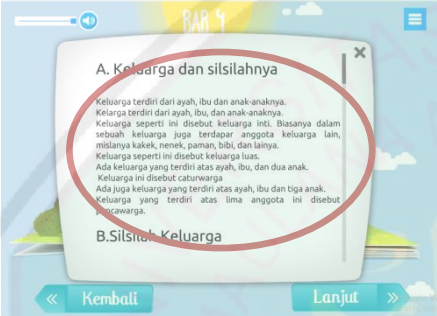
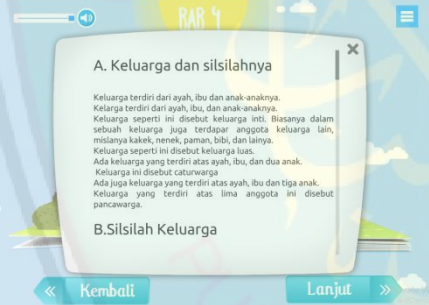

Berdasarkan hasil penilaian para subyek validasi, dengan tingkat kualifikasi rata-rata layak, maka pada dasarnya produk pengembangan berupa bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi, saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh subyek validasi, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

##### 1. Revisi Produk Oleh Ahli Materi

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap bahan ajar IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Tabel Revisi Produk Ahli Materi




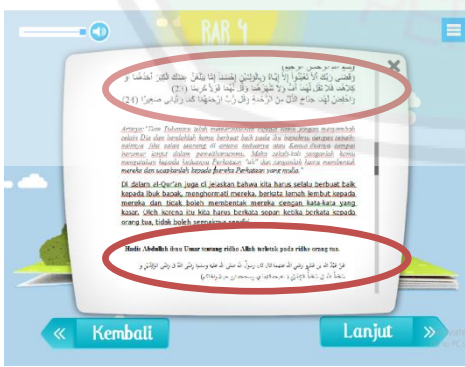
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1			Bismillah ditiadakan

<p>2</p>			<p>Evaluasi puzzle diperbaiki</p>
<p>2</p>		<p>Jenis font/huruf yang awalnya times new roman diganti comic san ms ukuran huruf yang awalnya 12 menjadi 14</p>	<p>Jenis font/ huruf dan ukurannya harap diperhatikan lagi</p>
<p>4</p>			<p>Tampilan pada materi dibuat menarik</p>

2. Revisi Produk Oleh Ahli Desain

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap bahan ajar IPS adalah sebagai berikut:

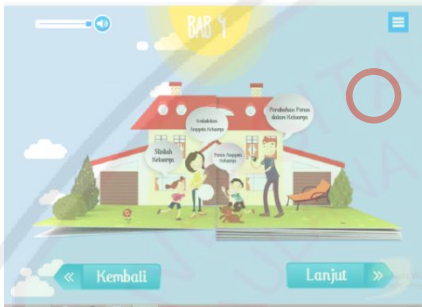

Tabel 5.2 Revisi Produk Ahli Desain

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			Tombol close
2		Jenis font sudah di samakan menjadi comic sans ms	Konsistensi penulisan
3		Jenis font sudah di samakan yakni menggunakan tradisional Arabic besarnya juga sudah disamakan menjadi 14.	Hadist dan ayat al-Qur'an font disamakan

### 3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku ajar IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3 revisi produk ahli pembelajaran

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan
1			Ditambah ayat yang menunjang materi.

## B. Pembahasan Hasil

### 1. Pembahasan Hasil Validasi dan Hasil Angket Siswa Buku Ajar IPS

#### Berbasis Multimedia *Pop Up*

Pengembangan buku ajar yang berupa multimedia *Pop Up* untuk siswa kelas II pada kenyataannya bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran berupa buku ajar multimedia *Pop Up* yang memiliki kriteria yang memadai, khususnya yang memiliki spesifikasi pembelajaran dengan berbasis multimedia yang didalamnya selain terdapat materi juga ada evaluasi permainan dan video penunjang juga. Hal tersebut juga telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 tentang pengertian pembelajaran yakni :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.<sup>60</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang berupa sumber belajar yang didalamnya mengandung materi instruksional yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menunjang kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>61</sup> Untuk itulah pada penelitian ini peneliti mengembangkan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* yang digunakan sebagai buku ajar atau sumber belajar. Selain itu, hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran IPS pada materi semester II kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Multimedia *Pop Up* merupakan suatu media interaktif yang dirancang secara sistematis yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktifitas dan berpedoman pada kurikulum yang berlaku serta sesuai dengan karakteristik siswa sehingga hal tersebut memungkinkan peserta didik menerima materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.<sup>62</sup> Berdasarkan analisis bahan ajar dan karakteristik siswa yang dilakukan penulis, sangat diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan dari kurikulum KTSP yaitu pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini sudah diuji oleh ahli isi, ahli media dan ahli pembelajaran dengan tingkat pencapaian atau kriteria sangat baik serta dianggap layak untuk dijadikan sumber belajar.

---

<sup>60</sup>Permendiknas nomor 2 bab I tentang Ketentuan Umum, 2008.

<sup>61</sup> A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), Im. 248-249

<sup>62</sup> Yoga Pernama Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, (<http://yogapermanawijaya.wordpress.com>, diakses pada 9 Februari 2016 pukul 14.21 WIB)

Pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE ini melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, dan tahap *implementation*.

Buku ajar yang baik apabila dengan buku ajar tersebut siswa akan lebih cepat dalam menangkap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu buku ajar tersebut di uji oleh ahli dan sudah memenuhi karakteristik siswa. Sehingga penggunaan buku ajar tersebut dapat maksimal. Validasi yang dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi IPS, desain media produk, dan pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut menunjukkan kriteria sangat valid pada ahli materi/isi IPS dan ahli pembelajaran, sedangkan kriteria valid pada ahli desain produk. Sehingga pada buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini tidak dibutuhkan revisi.

Pada proses pengembangan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajar yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa dan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Prototype yang telah dilakukan uji coba pada kelompok kecil ini mendapat persentase kevalidan sebesar 93% sehingga jika dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Sedangkan, uji coba lapangan mendapat persentase kevalidan sebesar 95% sehingga jika dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi valid. Bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini dapat disaksikan seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD.

## **2. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung**

Peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan kegiatan *posttest* untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar selama 5 kali pertemuan. *Posttest* ini disusun dengan soal yang berbeda dari soal *Pretest*. Hal ini dilakukan peneliti untuk menghindari *hallo-effect* pada responden. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto bahwa salah satu kesalahan yang bersumber pada penilai adalah adanya kesan tertentu dari penilai terhadap peserta didik yang dinilainya, baik yang berasal dari pengalaman pribadinya mengenai peserta didik tersebut maupun informasi yang berasal dari orang lain mengenai peserta didik yang bersangkutan.<sup>63</sup>

Spesifikasi dari buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini berupa buku ajar yang di dalamnya terdapat menu materi pembelajaran untuk kelas II semester II, game puzzle, video pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran serta quiz yang sesuai dengan materi pembelajarana. Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini menggunakan adobe flash 8.1 dengan size buku

---

<sup>63</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 120

ajar ini 666 MB. Buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ini dapat di instal di laptop ataupun notebook.

Pembelajaran dengan menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan buku ajar berbasis multimedia *Pop Up* ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar pada kelas kontrol.

Selanjutnya kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas II MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung, uji coba ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua kelompok yang tidak sama (*non equivalent*) dan kemudian salah satu kelompok berfungsi sebagai kelompok kontrol, dan satu lagi berfungsi sebagai kelompok eksperimen.

Pada hasil uji homogenitas dinyatakan bahwa nilai signifikansinya kemampuan kedua kelas mengenai kemampuan IPS adalah 0,838, 0,810, 0,810, dan 0,833. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen. Maka, metode metode kuasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design* sesuai digunakan dalam penelitian ini.

Pada metode kuasi eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.<sup>64</sup> Sehingga pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya mengambil ukuran minimal sampel yaitu 15 responden pada

---

<sup>64</sup> Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* ( Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Sedangkan pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Hasil *pretest* di kelas II A dan II B yang dilakukan secara bersamaan ini menunjukkan rata-rata di bawah KKM yaitu 60 pada kelas kontrol dan 67 di kelas eksperimen. Dari hasil *pretest* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan pengetahuan siswa dalam konsep pembelajaran IPS. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Dimiyati dan Mujiono yakni hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk mendiagnosis kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan diagnosis inilah guru mengadakan pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>65</sup>

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *posttest* yang diuji dengan *independent samples t-test* dinyatakan bahwa nilai sig.(2-tailed) kemampuan kedua kelas mengenai pembelajaran IPS adalah 0,000. Hal ini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* dari pada hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Selain itu, buku ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* pada semester II secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II B di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Dengan melihat rata-rata (*mean*) kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal *post test* yaitu  $68 < 93$ .

---

<sup>65</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 201

Analisis peningkatan hasil belajar (gain), kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yaitu peningkatan hasil belajar pretes dan posttest kelas kontrol dan hasil belajar pretest dan postes kelas eksperimen. Indeks Gain pada kelompok kontrol kategori tinggi sebesar 13%, sedang 46% dan rendah 40%. Indeks *Gain* kategori sedang pada kelompok eksperimen tinggi 80% dan sedang 20%. Maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung

Selain menggunakan program komputer dilakukan juga perhitungan secara manual. Perhitungan tersebut dengan menggunakan rumus uji t-test berkorelasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menghasilkan  $t_{hitung} = 8,27$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,14$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Artinya Terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas II yang menggunakan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* dengan hasil belajar IPS siswa kelas II yang tidak menggunakan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* di MI Al-Azhaar Bandung.

### C. SARAN

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPS kelas II MI.
- b. Bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* hendaknya digunakan dengan bimbingan guru dan juga orang tua agar pemanfatannya dapat digunakan secara maksimal.

## 2. Saran untuk Diseminasi Produk

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini tidak melakukan tahap deseminasi (penyebaran) produk, Namun bila dikehendaki untuk proses desiminasi beberapa yang perlu dipertimbangkan yaitu: bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini disusun berdasarkan karakteristik siswa MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Bila hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan revisi sesuai dengan karakteristik pengguna lain.

## 3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut. Bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* untuk materi lain perlu dikembangkan. Selain itu juga pada kelas lain tidak hanya kelas II saja. Bahan ajar IPS ini perlu dikembangkan sehingga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar. Oleh sebab itu perlu dikembangkan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* yang memuat dialog yang selengkap mungkin sehingga siswa terlatih untuk belajar mandiri dan tidak

menggantungkan untuk selalu bertanya pada orang lain. Untuk tujuan itu, maka siswa perlu dibiasakan belajar secara mandiri di kelas dalam pembelajaran IPS.

- b. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru IPS memakai bahan IPS berbasis multimedia *Pop Up* ini dalam pembelajaran dalam rangka untuk menerapkan KTSP dan mengembangkan pada K-13 secara optimal
- c. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru IPS untuk mengembangkan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* sesuai dengan kondisi sekolah yang ada dan perlu adanya pengembangan pada materi lain khususnya IPS kelas II.



## DAFTAR RUJUKAN

- Arda, Sahrul Saehana, *Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII*, e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1 Januari 2015
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara. 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2002.
- Aziz, Atika. *Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial*.  
<http://www.educativelearning.blokspot.com>. diakses 03 Januari 2016.
- Badan dan Pengembangan pembinaan Bahasa. (<http://kbbi.web.id>). diakses pada tanggal 12 Januari 2016.
- Belawati, Tian. *Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2003.
- Belva H, Adiza. Septi Rohni Undari. Wildan Isnaini Yahya. Neng Sa'adah, dan Imas Widowati *POBUNDO (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar PELITA*, Volume X, Nomor 1, April 2015.
- Depdiknas. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah. direktorat pendidikan sekolah menengah atas. 2008.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta 2013.
- Fathurrohman, Puput. & M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama. 2009.
- Ghony, Djunaidi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Malang Press. 2008.
- Haryoko, Sapto. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran." 1 Maret, 2009.
- Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Tahun 2015.

- Pribadi, Benny A. *Model Desan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat. 2010.
- Purmintasari, Yulita Dewi. *Pengembangan Media Buku Ilustrasi Pop Up Sejarah dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, Tesis Universitas Negeri Surakarta (UNS) Pascasarjana Prodi Pendidikan Tahun 2013.
- Ridwan Dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung: Alfa Beta. 2009. (PGSD) Tahun 2015.
- Pribadi, Benny A. *Model Desan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat. 2010.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1996.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press. 2009.
- Sudjana, Nana. dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru. 1997.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Supardi, Leonard, *Pengaruh Media pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika*, Jurnal Formatif 2 (1)
- Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2007.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara. 2010.
- Tim Penilaian Buku Ajar. *Pedoman Penilaian Buku Ajar*. Jakarta: Departemen Agama Direktorat PAIS.
- Warsito, Bambang. *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008.
- W, Samudra. D. "Pengertian Multimedia Pembelajaran". <http://jatengklubguru.com>. diakses tanggal 13 Februari 2016.



LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (LPI)  
MI AL AZHAAR MASJID BAITUL KHOIR  
BANDUNG TULUNGAGUNG  
Alamat : Jl. P. Sudirman Bandung Tulungagung Telp. (0355) 533665

SURAT KETERANGAN

Nomor : M. 376/A/618/V/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MI Al Azhaar Bandung menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : LUTFIATUZ ZAHRO', S.Pd.I.

NIM : 14760022

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pasca Sarjana  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melaksanakan penelitian di MI Al Azhaar Bandung pada bulan April s.d Mei 2016 dengan judul penelitian :

***"Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Multimedia Pop Up Kelas II MI Al Azhaar Bandung Tulungagung"***

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tulungagung, 12 Mei 2016

Kepala MI Al Azhaar Bandung

MUHAIMIN, S.H.I.

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI ISI/MATERI  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

---

Yth. Bapak  
Ahli Isi Bahan Ajar IPS  
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan studi Program Magister pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, saya mohon kesediaan bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang isi bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan isi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Batu, ..... 2016  
Peneliti,

Lutfiatuz Zahro  
NIM. 14760022

**A. Identitas Ahli Desain**

Nama : Mokhammad Yhsa, D.D.  
NIP : 197406142008011016  
Instansi : FIK UN Ml.  
Pendidikan : S3  
Alamat : Jl. Candi U.C 6 Puskesmas No.7 Gasek

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1


**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Kriteria	skore			
		4	3	2	1
<b>A. Kesesuaian Tujuan</b>					
1.	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	✓			
<b>B. Kelengkapan Materi</b>					
2.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓			
3.	Kemudahan untuk mempelajari materi	✓			
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi	✓			
<b>C. Kesesuaian Materi</b>					
5.	Ketepatan urutan penyajian	✓			
6.	Ketepatan dalam materi		✓		
<b>D. Ketepatan Penggunaan Bahasa</b>					
7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan		✓		
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, symbol/icon.	✓			
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	✓			
<b>E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes</b>					
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi	✓			
11.	Relevansi evaluasi dengan materi	✓			
<b>F. Kemenarikan Media</b>					
12.	Daya tarik buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>	✓			

Komentar

- ✓ Bismillah & hadakan
- ✓ font size & jenis & lain lebih menarik.
- ✓ perubahan margin & jarak kental:  
( gaya baru ? )

Penguji materi

  
M. Syahza

**CURICULUM VITAE**  
**VALIDATOR AHLI DESAIN**  
**"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS MULTIMEDIA POP UP KELAS**  
**II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG"**

Nama Lengkap : Mokhammad Yahya, Ph.D.  
 NIP : 197406192008011016  
 Tempat / Tanggal Lahir : Tasikmalaya, 19 Juni 1974.  
 Alamat : Jl. Candi MC 69. Pustakarya May Kusok  
 Email : mokhammadyahya@gmail.com

**Riwayat Pendidikan Formal :**

NO.	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	LULUS TAHUN
1	S1	UINSA & UNAIR.	
2	S2	Univ of the Philippines	
3	S3	Monash University.	


**Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan:**

NO.	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	Univ of the Philippines	Lecturer	
2	UIN Jakarta	Dosen & peneliti	
3	UIN Mly	Kepa LCP, Kepa Kerasama & Pengabdian Masyarakat	
4			

**Karya Tulis**

NO.	JENIS	JUDUL
1	Book	Exploring Islamic Fundamentalism
2	Artikel	Muslims' Views on Gender
3	"	Solafism in Germany & the Quest of Identity
4	"	Rediscovering of the Faith: A Sociological
5	"	Study of Tablighi Jamaat in Australia

Malang, 2016

  
 (Mokhammad Yahya)

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI ISI/MATERI  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

---

Yth. Bapak  
Ahli Isi Bahan Ajar IPS  
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan studi Program Magister pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, saya mohon kesediaan bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang isi bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan isi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Batu, ..... 2016  
Peneliti,

Lufiatuz Zahro  
NIM. 14760022

**A. Identitas Ahli Desain**

Nama : Moh. Miftahunnisa  
NIP : 19780101200410001  
Instansi : FTK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : S2  
Alamat : Pemaron Gunung Asri Blok D/Desa Sengkaling Malang

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

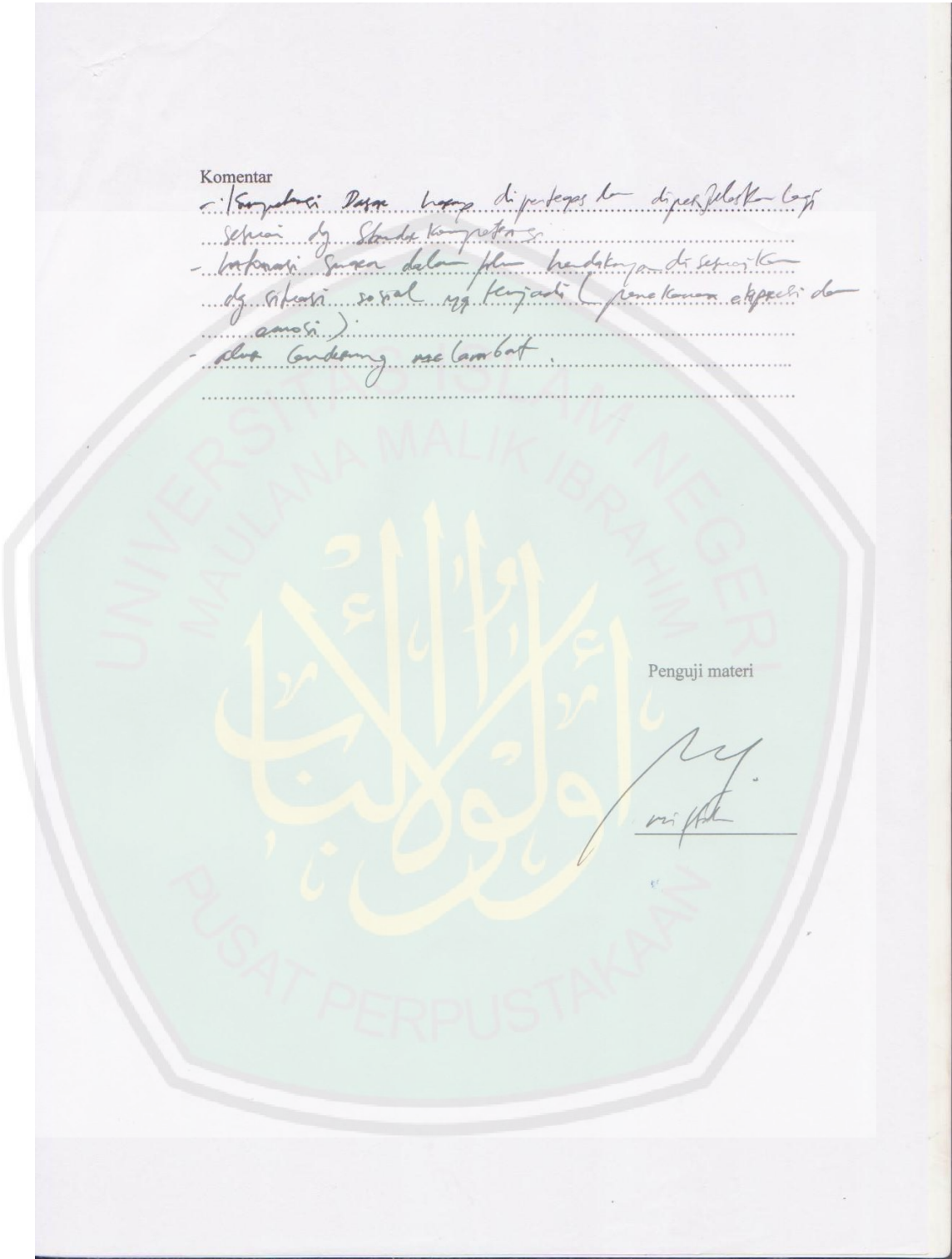
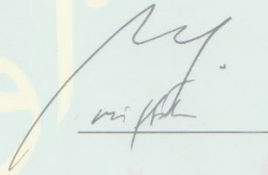
**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Kriteria	skore			
		4	3	2	1
<b>A. Kesesuaian Tujuan</b>					
1.	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.		✓		
<b>B. Kelengkapan Materi</b>					
2.	Kelengkapan materi yang disajikan		✓		
3.	Kemudahan untuk mempelajari materi		✓		
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi		✓		
<b>C. Kesesuaian Materi</b>					
5.	Ketepatan urutan penyajian		✓		
6.	Ketepatan dalam materi		✓		
<b>D. Ketepatan Penggunaan Bahasa</b>					
7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan		✓		
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, symbol/icon.		✓		
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		✓		
<b>E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes</b>					
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi		✓		
11.	Relevansi evaluasi dengan materi		✓		
<b>F. Kemenarikan Media</b>					
12.	Daya tarik buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>		✓		

Komentar

- Kompetensi Dasar harus dipegas ke dipersekolah lagi sesuai dg Standar Kompetensi
- Materi: Survei dalam film hendaknya di sesuaikan dg situasi sosial yg terjadi (penerapan aplikasi dan animasi)
- dan kandungan asal lambat

Penguji materi



**CURICULUM VITAE**  
**VALIDATOR AHLI DESAIN**  
**"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS MULTIMEDIA POP UP KELAS**  
**II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG"**

Nama Lengkap : MOH. MIFTAHUSYAIAM, S. PdI, M-Sos.  
 NIP : 19780108201410001.  
 Tempat / Tanggal Lahir : KEDIRI, 08 JANUARI 1978.  
 Alamat : TRITIHEDJO RT/ RW 04/05, TUMPAKRE, TALUN, BLITAR  
 Email : pak.miftahusyayan@gmail.com

**Riwayat Pendidikan Formal :**

NO.	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	LULUS TAHUN
1	S-1	STAIN/UM MALANG	2001
2	S-2	UNIVERSITAS BRAWIJAYANIG	2006
3			

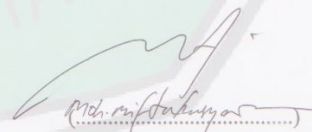
**Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan:**

NO.	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	IAIN J. PAITON Probolinggo.	DOSEN LB	2002-2011.
2	UNIRA KEPANJEN Mlg	DOSEN LB.	2014.
3	VEOC Malang	DOSEN LB	2018.
4	FITK UM Malang	DOSEN	2002-2011.

**Karya Tulis**

NO.	JENIS	JUDUL
1	Buku	Politik Demokrasi dan Keanggotaan.
2	Jurnal	Keberhasilan Beretipresi anak dalam keluarga.
3	Jurnal	Demokrasi pancasila sbg nilai keluarga.
4	Jurnal	Kapital Sosial dalam pembangunan.
5		

Malang, 2016

  
 Moh. Miftahusyayan

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

---

Yth. Bapak  
Ahli Desain Bahan Ajar IPS  
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan studi Program Magister pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, saya mohon kesediaan bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang desain bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan desain produk sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Batu, .....2016  
Peneliti,

Lutfiatuz Zahro  
NIM. 14760022

**A. Identitas Ahli Desain**

Nama : Dr. Subartono M. Kom  
NIP : 196805112003121001  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pendidikan : .....  
Alamat : Perum BPTP B7 Malang

**B. Petunjuk pengisian angket**

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:
4. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

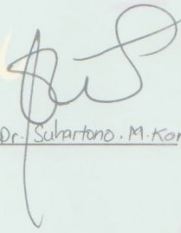
No	Kriteria	Skore			
		4	3	2	1
<b>A. Aspek Kemerarikan</b>					
1.	Kejelasan petunjuk pengguna buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>		✓		
2.	Kemerarikan menu pada halaman awal bahan ajar		✓		
3.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓		
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓		
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi		✓		
6.	Penataan atau penyusunan <i>layout</i>		✓		
7.	Desain screen		✓		
8.	Komposisi layout dan template		✓		
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.		✓		
10.	Kemerarikan sajian animasi		✓		
11.	Ketepatan pemilihan warna pada background		✓		
12.	Keserasian warna pada background		✓		
13.	Keserasian warna background dengan teks	✓			
<b>B. Aspek Keefektifan</b>					
14.	Kemudahan memahami konsep		✓		
15.	Keluasan muatan materi		✓		
16.	Pemberian motivasi belajar		✓		
17.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓		
18.	Kesesuaian gambar dengan materi	✓			

Komentar

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



Penguji materi



Dr. Subartono, M. Kom

**CURICULUM VITAE**  
**VALIDATOR AHLI DESAIN**  
**"PENGEMBANGAN BUKU AJAR IPS BERBASIS MULTIMEDIA POP UP KELAS**  
**II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG"**

Nama Lengkap : DR. Suhantono. M. Iqbal.  
 NIP :  
 Tempat / Tanggal Lahir : Malang 19/05/68.  
 Alamat : Perum BPTP Bf. Malang.  
 Email : galipeu@ gmail. Com.

**Riwayat Pendidikan Formal**

NO.	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	LULUS TAHUN
1	SI. Mat.	ITS. Surabaya.	1992.
2	S2. T. Info.	ITS Surabaya.	2006.
3	S2. T. Edu.	ITS Surabaya.	2012.

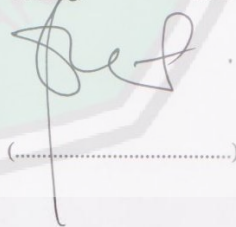
**Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan:**

NO.	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	UIN Mlg.	Ketua. Jua TI.	2007-2008.
2	UIN Mlg.	Ketua Probstekun Ulaqla 2016-Sk.	
3	UIN Mlg.	Ketua Lab. Jar TI.	2008-Sk.
4			

**Karya Tulis**

NO.	JENIS	JUDUL
1	Paper.	
2		
3		
4		
5		

Malang, 2016

  
 (.....)

**ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN  
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

---

Yth. Bapak  
Ahli Desain Bahan Ajar IPS  
Di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan studi Program Magister pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, saya mohon kesediaan bapak berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang desain bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan desain produk sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Batu, .....2016  
Peneliti,

Lutfiatuz Zahro  
NIM. 14760022

### A. Identitas Ahli Desain

Nama : Frank Muzroho - S.T. M.T  
NIP : 19710722 201101 1001  
Instansi : UIN Maliki  
Pendidikan : S3 di ITS  
Alamat : Pacar beling no 7/10 Surabaya

### B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (  $\checkmark$  ) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:
4. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

**C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket**

No	Kriteria	Skore			
		4	3	2	1
<b>A. Aspek Kemernarikan</b>					
1.	Kejelasan petunjuk pengguna buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>		✓		
2.	Kemernarikan menu pada halaman awal bahan ajar		✓		
3.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓		
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓		
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi			✓	
6.	Penataan atau penyusunan <i>layout</i>		✓		
7.	Desain screen		✓		
8.	Komposisi layout dan template		✓		
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.		✓		
10.	Kemernarikan sajian animasi		✓		
11.	Ketepatan pemilihan warna pada background	✓			
12.	Keserasian warna pada background	✓			
13.	Keserasian warna background dengan teks		✓		
<b>B. Aspek Keefektifan</b>					
14.	Kemudahan memahami konsep		✓		
15.	Keluasan muatan materi	✓			
16.	Pemberian motivasi belajar	✓			
17.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		✓		
18.	Kesesuaian gambar dengan materi		✓		

Komentar

Perlu diperbanyak lebih baik lagi  
Ayo dapat lebih tepat sasaran

Penguji materi



**CURICULUM VITAE**  
**VALIDATOR AHLI DESAIN**  
**"PENGEMBANGAN BAHAN AJAR IPS BERBASIS MULTIMEDIA POP UP KELAS**  
**II MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG"**

Nama Lengkap : Frezy Nugroho, S.T., M.T.  
 NIP : 19710702 2011011801  
 Tempat / Tanggal Lahir : Surabaya, 22 Juli 1971  
 Alamat : Pacarkeling Jlg 7/10 Surabaya.  
 Email : frezy.uit@yahoo.com

**Riwayat Pendidikan Formal :**

NO.	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTITUSI PENDIDIKAN	LULUS TAHUN
1	S1	Univ Brawijaya	1997
2	S2	ITS Surabaya	2010
3	S3	ITS Surabaya	sehy Study

**Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan:**

NO.	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	UITM Malang	Dosen	2011 - Skrg
2			
3			
4			

**Karya Tulis**

NO.	JENIS	JUDUL
1		
2		
3		
4		
5		

Malang, 2016



## ANGKET UNTUK SISWA

### A. Pengantar

Adik-adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada banyak buku penunjang pelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di rumah, salah satunya adalah buku ajar. Buku ajar merupakan bahan ajar yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh bahan ajar secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan bahan ajar IPS berbasis multimedia *pop up* di kelas II, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar IPS berbasis multimedia *pop up* di kelas II yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas II agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan modul ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Nama : Jairus Luksi Atin Nasih  
Kelas : II B  
Sekolah : MI AL-AZAR BAN DUG

### B. Petunjuk pengisian angket

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

### C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
  - a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Sulit
  - d. Sangat sulit
2. Apakah dengan penggunaan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?
  - a. Sangat memberi semangat
  - b. Memberi semangat
  - c. Tidak memberi semangat
  - d. Sangat tidak memberi semangat
3. Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
  - a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Sulit
  - d. Sangat sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
  - a. Sangat sesuai materi
  - b. Sesuai materi
  - c. Tidak sesuai materi
  - d. Sangat tidak sesuai materi
5. Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
  - a. Senang
  - b. Biasa saja
  - c. Tidak senang
  - d. Sangat tidak senang

6. Menurut adik-adik, bagaimana warna buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Tidak menarik
- d. Sangat tidak menarik

7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?

- a. Sangat mudah
- b. Biasa saja
- c. Sulit
- d. Sangat sulit

8. Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar bisa dipahami?

- a. Sangat mudah
- b. Biasa saja
- c. sulit
- d. Sangat sulit

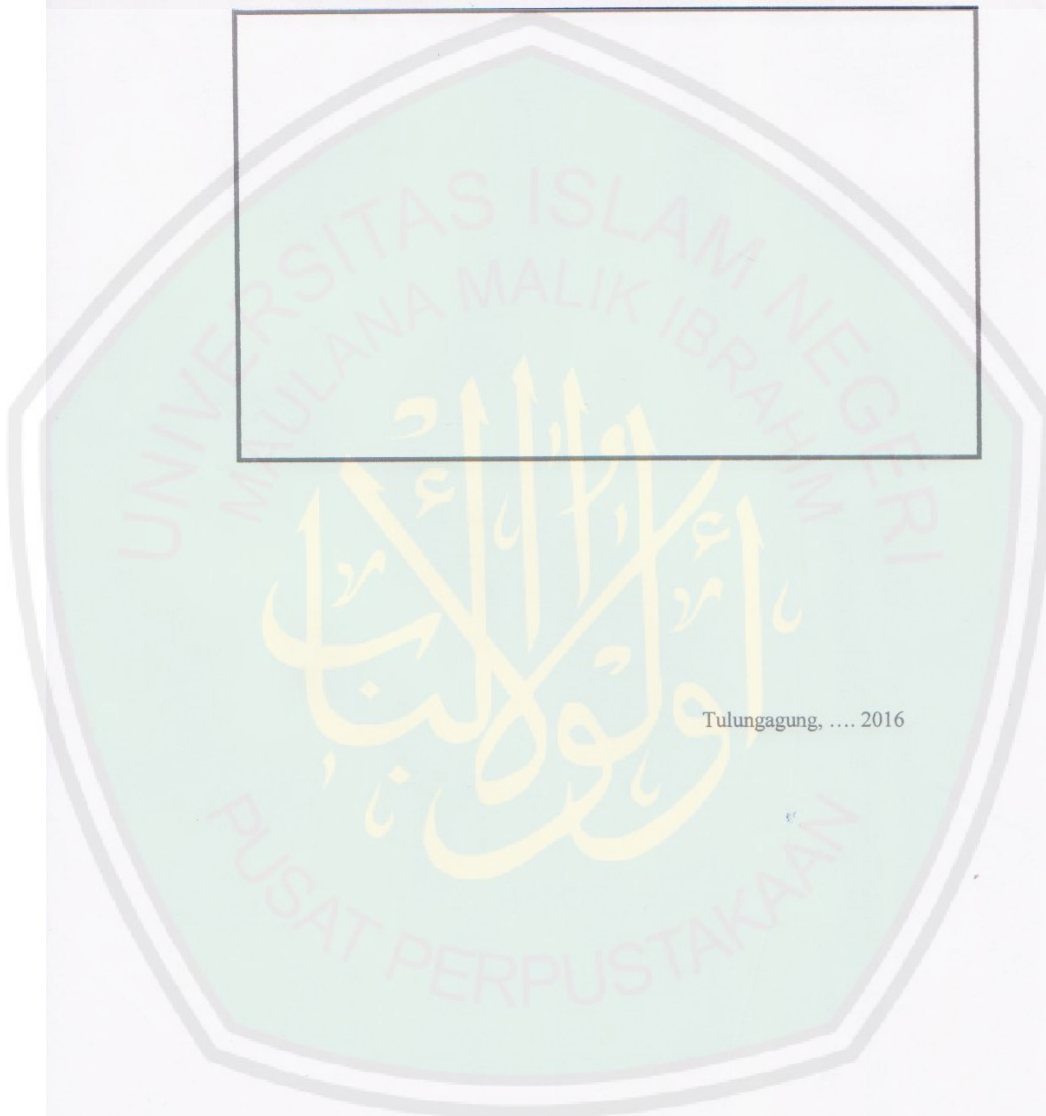
9. Menurut adik-adik, bagaimana video dan game yang ada di bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Sulit
- d. Sangat sulit

10. Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?

- a. Sangat memerlukan bantuan orang lain
- b. Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
- c. Tidak memerlukan bantuan orang lain
- d. Sangat membutuhkan bantuan orang lain

**D. Kritik dan Saran**



Tulungagung, .... 2016

Soal Pretest

60

MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG

Nama : *Faius Lutfi atun Nazirah*  
Kelas : *IB*  
No. Absen : *2*

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

1. Tetangga adalah orang yang rumahnya ....  
a. Sangat jauh dengan kita  
 b. Berdekatan dengan kita  
c. Lebih bagus daripada kita
2. Berikut yang termasuk kerja sama kecuali ....  
a. Berbelanja  
b. Gotong royong  
 c. Membersihkan rumah
3. Riko harus memindahkan meja  
Ia tidak dapat kerjakan tugas itu sendiri.  
Jadi Riko harus ....  
a. Meninggalkan pekerjaan itu  
 b. Meminta bantuan teman  
c. Membuang meja itu
4. Rumah tetanggamu kebanjiran. Ia sibuk membersihkan rumahnya yang terkena banjir.  
Jika melihat tetangga yang kesusahan sebaiknya kalian. . .  
 a. Membantunya  
b. Menonton  
c. Menertawakan
5. Keamanan lingkungan adalah tanggung jawab ....  
 a. Lurah  
b. Ketua RT  
c. Semua warga
6. Kita harus rukun dengan tetangga.  
Jika rukun dengan tetangga, hidup kita akan. . .  
 a. Aman dan damai  
b. Kacau dan sengasara  
c. Hancur berantakan

*Gambar*  
B = 6  
C = 4  
*esai*  
C = 2  
B = 3

7. Salah satu tugas warga saat kerja bakti membersihkan lingkungan adalah ....
  - a. Membuang sampah ke selokan
  - b. Mencorat-coret tembok rumah
  - c. Mencabut semua rumput liar
8. Jika kita bekerja sama, pekerjaan berat akan terasa ....
  - a. Lambat
  - b. Ringan
  - c. Sulit
9. Siskamling disebut juga ....
  - a. Jaga
  - b. Ronda
  - c. Siaga
10. Salah satu kerja sama untuk memberantas nyamuk demam berdarah adalah ....
  - a. Menumpuk barang bekas di jalan
  - b. Membersihkan selokan yang tersembut
  - c. Membakar sampah kertas dan daun

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!**

1. Contoh kerja sama di lingkungan tetangga adalah membantu tetanga yang terkena *musibah*
2. Keuntungan kerja sama adalah terciptaan *cita-cita*
3. Lingkungan yang kotor akan menimbulkan *sakit*
4. Kegiatan ronda dapat dilakukan oleh *semua warga*
5. Setiap warga harus menjaga kebersihan di *lingkungan*

100

Soal Postes

MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG

Nama : Ibnu  
Kelas : AB  
No. Absen : 4

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

1. Tugas kita ketika kerja bakti adalah . . . .  
a. Membantu  
b. Bermain  
c. Berwisata  
Granla  
B = 10  
S = 0
2. Tetangga kita sedang membangun rumah, sebaiknya kita . . . .  
a. Membiarkannya  
b. Membantunya  
c. Didiamkan saja  
Sai  
B = 5  
S = 0
3. Agar lingkungan tetap aman, warga melakukan . . . .  
a. Ronda  
b. Rapat  
c. Kerja bakti
4. Adi dan Nia saling membantu. Sikap itu sebaiknya kita . . . .  
a. Tiru  
b. Diamkan  
c. Jauhi
5. Ketika tetanggamu sakit yang seharusnya kamu lakukan adalah . . . .  
a. Menjenguknya  
b. Membiarkannya  
c. Bersenang-senang

6. Tempat ronda malam disebut . . . .

- a. Kantor desa
- b. Poskamling
- c. Rumah Pak RT

7. Berikut termasuk kerja sama di lingkungan tetangga kecuali...

- a. Membangun jembatan
- b. Membersihkan selokan
- c. Membersihkan kamar mandi pribadi

8. Kita harus rukun dengan tetangga.

Jika rukun dengan tetangga, hidup kita akan . . . .

- a. Aman dan damai
- b. Kacau dan sengasara
- c. Hancur berantakan

9. Berikut yang tidak termasuk manfaat kerja sama di lingkungan sekitar adalah

....

- a. Tumbuhnya rasa persaudaraan
- b. Tumbuhnya rasa tanggung jawab
- c. Tumbuhnya rasa permusuhan

10. Di bawah ini yang termasuk salah satu kerja sama adalah ....

- a. Membiarkan sampah
- b. Membersihkan selokan yang tersambat
- c. Membakar sampah kertas dan daun

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!**

- 1. Kemanan lingkungan menjadi tanggung jawab *semua warga*
- 2. Keuntungan kerja sama adalah terciptaan *ketukunan*
- 3. Diadakannya ronda adalah untuk *menjaga lingkungan warga*
- 4. Kerja bakti dapat meningkatkan rasa *lingkungan*
- 5. Setiap warga harus menjaga kebersihan di *lingkungan*

Soal Pretest

50

MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG

Nama : Zahraa chaerani putri  
Kelas : 2-B  
No. Absen : 20

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

1. Tetangga adalah orang yang rumahnya ....
  - a. Sangat jauh dengan kita
  - b. Berdekatan dengan kita
  - c. Lebih bagus daripada kita
2. Berikut yang termasuk kerja sama kecuali ....
  - a. Berbelanja
  - b. Gotong royong
  - c. Membersihkan rumah
3. Riko harus memindahkan meja  
Ia tidak dapat kerjakan tugas itu sendiri.  
Jadi Riko harus ....
  - a. Meninggalkan pekerjaan itu
  - b. Meminta bantuan teman
  - c. Membuang meja itu
4. Rumah tetanggamu kebanjiran. Ia sibuk membersihkan rumahnya yang terkena banjir.  
Jika melihat tetangga yang kesusahan sebaiknya kalian. . .
  - a. Membantunya
  - b. Menonton
  - c. Menertawakan
5. Keamanan lingkungan adalah tanggung jawab ....
  - a. Lurah
  - b. Ketua RT
  - c. Semua warga
6. Kita harus rukun dengan tetangga.  
Jika rukun dengan tetangga, hidup kita akan. . .
  - a. Aman dan damai
  - b. Kacau dan sengasara
  - c. Hancur berantakan

Ganda  
B = 6  
S = 4  
Esai  
B = 3  
S = 2  
98  
2  
50

7. Salah satu tugas warga saat kerja bakti membersihkan lingkungan adalah ....
  - a. Membuang sampah ke selokan
  - b. Mencorat-coret tembok rumah
  - c. Mencabut semua rumput liar
8. Jika kita bekerja sama, pekerjaan berat akan terasa ....
  - a. Lambat
  - b. Ringan
  - c. Sulit
9. Siskamling disebut juga ....
  - a. Jaga
  - b. Ronda
  - c. Siaga
10. Salah satu kerja sama untuk memberantas nyamuk demam berdarah adalah ....
  - a. Menumpuk barang bekas di jalan
  - b. Membersihkan selokan yang tersumbat
  - c. Membakar sampah kertas dan daun

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan benar!**

1. Contoh kerja sama di lingkungan tetangga adalah membantu tetanga yang terkena musibah
2. Keuntungan kerja sama adalah terciptaan *persaudaraan*
3. Lingkungan yang kotor akan menimbulkan *kecacauan*
4. Kegiatan ronda dapat dilakukan oleh *siskamling*
5. Setiap warga harus menjaga kebersihan di *lingkungan*

Soal Postest

70

MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG

Nama : Aulyaa

Kelas : II - a

No. Absen : 5

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!

1. Orang yang tinggal didekat kita selain saudara disebut . . .
  - a. Lingkungan
  - b. Tetangga
  - c. Perkampungan
2. Dengan tetangga, kita harus ....
  - a. Masa bodoh
  - b. Bertengkar
  - c. Bekerja sama
3. Kerja sama dilingkungan tetangga dilakukan untuk kepentingan. . . .
  - a. Bersama
  - b. Pemerintah
  - c. Pribadi
4. Kebersihan lingkungan adalah tanggung jawab ....
  - a. Sebuah keluarga
  - b. Semua warga
  - c. Seorang warga
5. Berikut manfaat siskamling kecuali. . . .
  - a. Aman dan tenteram
  - b. Bersih dan indah
  - c. Aman dan sejahtera
6. Warga desa Bandung melakukan kerja bakti membersihkan selokan. Mereka bekerja bakti dengan semangat. Kerja bakti antar warga ini dapat meningkatkan. . .
  - a. Keakraban
  - b. Perkelahian
  - c. Pertengkaran
7. Jika kita bekerja sama, pekerjaan akan cepat .....

- a. Datang
- b. Selesai
- c. Tiba

8. Siskamling adalah singkatan dari ....
- a. Sistem penjagaan lingkungan
  - b. Sistem keamanan di lingkungan
  - c. Sistem keamanan lingkungan
9. Salah satu bentuk kerja sama di lingkungan tetangga adalah ....
- a. Kerja lembur
  - b. Siskamling
  - c. Tawuran
10. Kerja sama dengan tetangga akan menambah ....
- a. Masalah
  - b. Kesulitan
  - c. Keakraban

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!**

1. Kerja bakti adalah kerja yang dilakukan secara *bersama*
2. Pekerjaan berat akan menjadi ringan jika dikerjakan *bersama*
3. Hansip adalah orang yang bertugas menjaga *keamanan*
4. Kerja bakti bertujuan untuk membersihkan *lingkungan*
5. Rumah Yaya satu gang dengan rumah Susan. Berarti Yaya adalah *... Susan. Keluarga susan*

## Uji Ahli dan Uji T

## 1. Validasi Ahli Materi

## b. Profil ahli materi

Berikut merupakan para ahli yang dijadikan validator materi/isi:

Tabel 1.1 Profil Ahli Materi

Kode	Nama Responden	Keterangan
$x_1$	Mohammad Yahya, Phd	Ahli Sosiologi
$x_2$	Moh. Miftahusyain, S.PdI, M.Sos	Ahli Sosiologi

## c. Hasil Validasi Ahli Materi

Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan.

Tabel 1.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skore	
		$x_1$	$x_2$
<b>A. Kesesuaian Tujuan</b>			
1.	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.	4	3
<b>B. Kelengkapan Materi</b>			
2.	Kelengkapan materi yang disajikan	4	3
3.	Kemudahan untuk mempelajari materi	4	3
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi	4	3
<b>C. Kesesuaian Materi</b>			
5.	Ketepatan urutan penyajian	4	3
6.	Ketepatan dalam materi	3	3
<b>D. Ketepatan Penggunaan Bahasa</b>			

7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	3	3
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, symbol/icon.	4	3
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4	3
<b>E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes</b>			
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi	4	3
11.	Relevansi evaluasi dengan materi	4	3
<b>F. Kemenarikan Media</b>			
12.	Daya tarik buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>	4	3
Jumlah		58	45
Skore Total		103	
Skor Maksimal		120	

## 2. Validasi ahli Desain/Media Pembelajaran

### a. Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Tabel 1.3 Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Kode	Nama	Keterangan
x1	Dr. Suhartono, M. Kom	Ahli desain/media pembelajaran
x2	Fresy Nugroho, ST, MT	Ahli desain/media pembelajaran

### b. Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap modul yang dikembangkan.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skore	
		x1	x2
<b>A. Aspek Kemenarikan</b>			
1.	Kejelasan petunjuk pengguna buku ajar IPS berbasis multimedia <i>pop up</i>	3	3
2.	Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar	3	3
3.	Keterbacaan teks atau tulisan	3	3
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	3
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi	3	2
6.	Penataan atau penyusunan <i>layout</i>	3	3
7.	Desain screen	3	3
8.	Komposisi layout dan template	3	3
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.	3	3
10.	Kemenarikan sajian animasi	3	3
11.	Ketepatan pemilihan warna pada background	3	4
12.	Keserasian warna pada background	3	4
13.	Keserasian warna background dengan teks	4	3
<b>B. Aspek Keefektifan</b>			
14.	Kemudahan memahami	3	3

	konsep		
15.	Keluasan muatan materi	3	4
16.	Pemberian motivasi belajar	3	4
17.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3	3
18.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	3
Jumlah		56	57
Skor Total		113	
Skor Maksimal		144	

### 3. Validasi Ahli Pembelajaran IPS Kelas II

#### a. Hasil Ahli Pembelajaran IPS Kelas II

##### Hasil Validasi ahli Pembelajaran IPS Kelas II

	Kriteria	Skore
<b>A. Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan</b>		
1.	Ketepatan penyampaian informasi	4
2.	Sistematika penyajian materi	4
3.	Pemberian motivasi belajar	3
4.	Pemberian pesan moral	3
5.	Kefektifan bahan ajar	4
6.	Penggunaan bahasa	4
7.	Penyajian kalimat	3
8.	Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI	4
<b>B. Aspek Isi/Materi</b>		
9.	Kesesuaian standar kompetensi/kompetensi	

	dasar dengan isi/materi	
10.	Kebenaran konsep	4
11.	Aktualisasi isi/materi	4
12.	Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan	4
13.	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi/materi	3
14.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi	3
<b>C. Aspek Tampilan</b>		
15.	Pemilihan jenis huruf	4
16.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
17.	Keterbacaan teks	4
18.	Tampilan gambar dan animasi	4
19.	Kejelasan warna gambar dan animasi	4
Total Skor		71
Skore maksimal		76

4. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

a. Profil Siswa Uji Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

(*Small Group Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x1	Alben Dzakwan T
2	x2	Fairus Lutviatun Nadhiroh
3	x3	Faza Nazzala Alnisa
4	x4	Ibnu Wahid Julian
5	x5	Ilham Cahya Maulana
6	x6	Irfan Ramadhani Zaky

b. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*):

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (*small group evaluation*)

No	Pertanyaan	Skor					
		X1	X2	X3	X4	X5	X6
1	Apakah bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik-adik dalam belajar?	4	4	3	4	4	4
2	Apakah dengan penggunaan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?	3	4	4	4	3	3
3	Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	3	4	3	4	3	3
4	Menurut adik, bagaimana soal-soal pada buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	4	4	4	4	3	3
5	Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	4	4	4	4	4	3
6	Menurut adik-adik, bagaimana warna buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	4	4	4	4	4	4
7	Bagaimana petunjuk yang terdapat	4	4	4	4	4	4

	dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?						
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar bisa dipahami?	4	4	4	3	4	3
9	Menurut adik-adik, bagaimana video dan game yang ada di bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	4	4	4	3	4	4
10	Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?	4	4	4	3	4	4
Skor Total		224					
Skor Maksimal		240					

Paparan data hasil penulisan uji kelompok kecil terhadap produk bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* kelas II MI Al- Azhaar Bandung Tulungagung dapat didiskripsikan sebagai berikut :

Paparan Data Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Butir Angket	Skor						$\sum x_i$	$\sum xi$	P (%)	Ket
				x1	x2	x3	x4	x5	x6				
1	Efektifitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik-adik dalam belajar?</li> </ul>	1, 2, dan 3	4	4	3	4	4	4	23	24	96%	Sangat Valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah dengan penggunaan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?</li> </ul>		3	4	4	4	3	3	21	24	87.5%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam buku ajar Ilmu Pngetahuan Sosial ini?</li> </ul>		3	4	3	4	3	3	20	24	83%	Valid
2	Kelengkapan Evaluasi/tes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menurut adik, bagaimana soal-soal pada buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>	4 dan 9	4	4	4	4	3	3	22	24	92%	Sangat valid

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menurut adik-adik, bagaimana video dan game yang ada di bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>		4	4	4	3	4	4	23	24	96%	Sangat valid
3	Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>	5 dan 6	4	4	4	4	4	3	23	4	96%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Menurut adik-adik, bagaimana warna buku Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>		4	4	4	4	4	4	24	24	100%	Sangat valid
4	Aspek Kebahasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar bisa dipahami?</li> </ul>	8	4	4	4	3	4	3	22	24	92%	Sangat valid
5	Ketepatan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>	7 dan 10	4	4	4	4	4	4	4	24	100%	Sangat valid

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?</li> </ul>		4	4	4	3	4	4	23	24	96%	Sangat valid
--	--	---	--	---	---	---	---	---	---	----	----	-----	--------------



## 5. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas eksperimen yaitu kelas II A yang berjumlah 15 anak.

### a. Profil Siswa uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Siswa Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x1	Alben Dzakwan T
2	x2	Fairus Lutviatun Nadhiroh
3	x3	Faza Nazzala Alnisa
4	x4	Ibnu Wahid Julian
5	x5	Ilham Cahya Maulana
6	x6	Irfan ramadhani Zaky
7	x7	Karina Aulia Achsan
8	x8	Masita Roikhatul Jannah
9	x9	M. Farrel Firmansyah
10	x10	M. Novem 'Alimulkahfi R
11	x11	M. Roihan Fathurrohman
12	x12	Nawaf Rahan
13	x13	Rehan Danish T.
14	x14	Zahraa Chaerani Putri
15	x15	Genza Tegar Prasetya N.



8	Apakah bahasa yang digunakan dalam buku ajar bisa dipahami?	4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3
9	Menurut adik-adik, bagaimana video dan game yang ada di bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4
10	Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4
Skor Total		570
Skor Maksimal		600

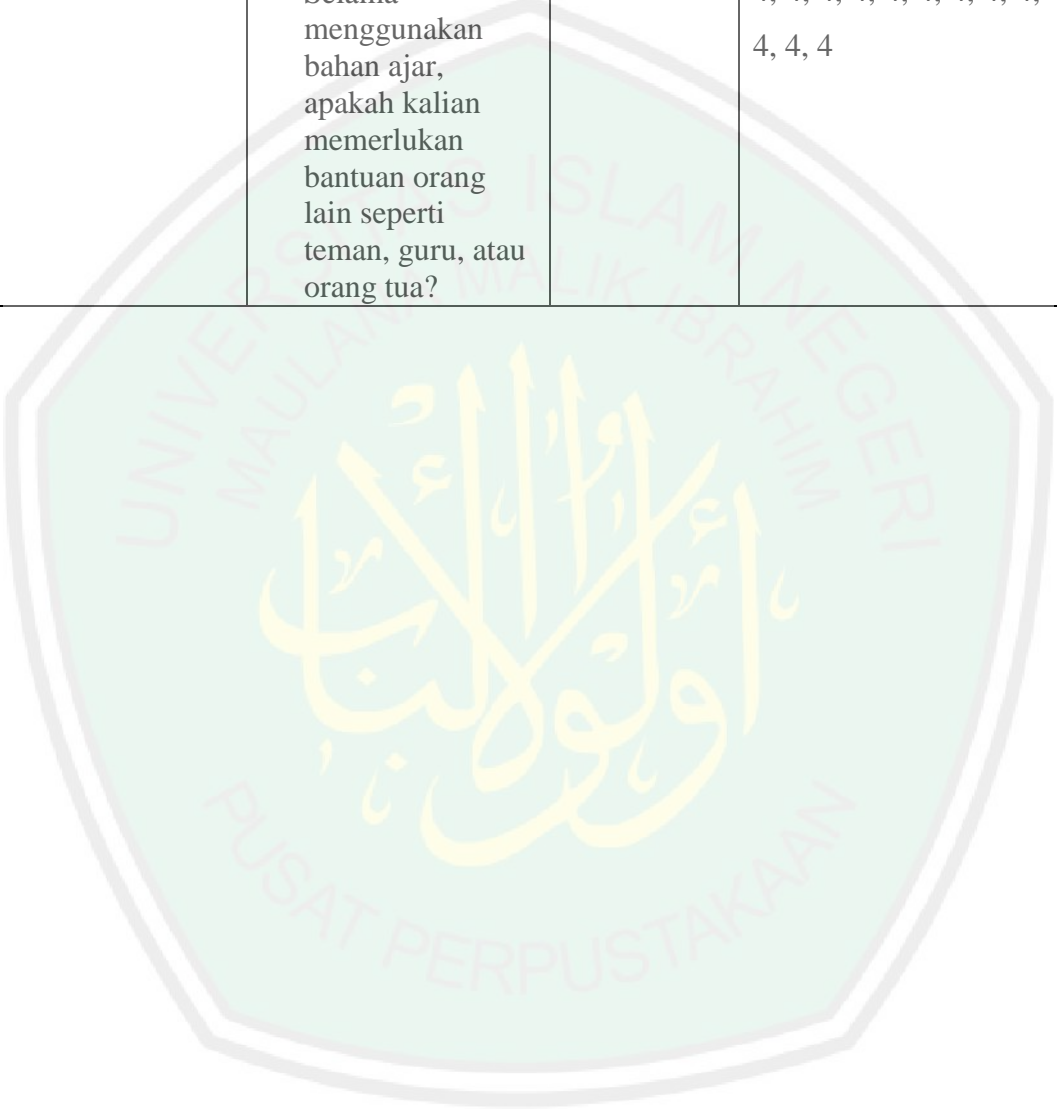
Paparan data hasil penulisan uji kelompok lapangan terhadap produk bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop Up* kelas II MI Al- Azhaar Bandung Tulungagung dapat didiskripsikan sebagai berikut :

#### Paparan Data Kelompok Lapangan

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Butir Angket	Skor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Keterangan
1	Efektifitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik-adik dalam belajar?</li> </ul>	1, 2, dan 3	4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4	58	60	97%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah dengan penggunaan bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?</li> </ul>		3, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 3.	53	60	88%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam buku ajar Ilmu Pngetahuan Sosial ini?</li> </ul>		3, 4, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4	52	60	87%	Sangat valid



5	Ketepatan Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?</li> </ul>	7 dan 10	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4	59	60	98%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?</li> </ul>		4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4	60	60	100%	Sangat valid



## 6. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Peneliti mengambil keseluruhan siswa yang berjumlah 30 dengan siswa di kelas kontrol sebanyak 15 siswa dan 15 siswa di kelas eksperimen. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut;

Nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas II A (Kelas Kontrol)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Afifa Hasna	55	50
2	Alya Alfiatus Zakiya	60	60
3	Anindya Rahma	70	80
4	Anindya Nadzirotul Husna	55	70
5	Aulya Rahmadhani	55	70
6	Bagus Ahmad Darussalam	70	90
7	Dilla Chelsea Adya Meyza	75	80
8	Fatimah Az Zahra	80	90
9	Hamam Hafizuddin	60	70
10	Ifada Zulfa Rahmadhani	70	90
11	Jovian Helga Kumara	45	50
12	Khalda Nur Maulidina	55	60
13	Muhammad Akhdannuha. F	50	70
14	Naila Wisdhanayanti	60	50
15	Naura Thalita Noviantary	40	40

Nilai *Pre-Test* dan *Pos-Test* Kelas II B (Kelas Eksperimen)

No	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Alben Dzakwan T	60	80
2	Fairus Lutviatun Nadhiroh	60	90
3	Faza Nazzala alnisa	76	100
4	Ibnu Wahid Julian	70	100
5	Ilham Cahya Maulana	60	90
6	Irfan Ramadhani Zaky	80	100
7	Karina Aulia Achsan	68	95
8	Masita Roikhatul Jannah	76	100
9	M. Farrel Firmansyah	70	90
10	M. Farhan Jauhari	80	100
11	M. Faza Zacky Assyafi'ie	50	75
12	M. Novem 'Alimulkahfi R	65	90
13	M. Raihan Fathurohman	75	100
14	Zahraa Chaerani Putri	50	95
15	Genza Tegar Presetya N.	60	90

7. Uji -t

Pada uji signifikansi efektifitas teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-t *independent samples t-test*, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa kelas II yang menggunakan bahan ajar IPS berbasis multimedia *Pop UP* (II A) dengan yang menggunakan buku ajar konvensional (II B). Maka untuk menguji hipotesis menggunakan perhitungan Uji-t *independent samples t-test* dengan hasil sebagai berikut:

- 1) Mencari Rata-rata kelompok eksperimen dan kelas kontrol

$$\bar{x}_1 = \sum 1: n1$$

Keterangan:

$$= 1395 : 15 \quad \bar{x}_1 \quad : \text{Rata-rata kelas eksperimen}$$

$$= 93 \quad \Sigma 1 \quad : \text{Jumlah seluruh nilai kelompok Eksperimen}$$

$$n_1 \quad : \text{Jumlah siswa}$$

Keterangan:

$$\bar{x}_2 = \Sigma 2 : n_2 \quad \bar{x}_2 \quad : \text{Rata-rata kelas kontrol}$$

$$= 1020 : 15 \quad \Sigma 2 \quad : \text{Jumlah seluruh nilai kelompok kontrol}$$

$$= 68 \quad n_2 \quad : \text{Jumlah siswa}$$

2) Mencari standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(x_1 - \bar{x})^2}{n_1 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{840}{15 - 1}}$$

$$= \sqrt{60}$$

$$= 7.74$$

$$S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(x_2 - \bar{x})^2}{n_2 - 1}}$$

$$= \sqrt{\frac{3640}{15 - 1}}$$

$$= \sqrt{260}$$

$$= 16.12$$

Keterangan :

$S_1$  = Standar deviasi kelompok eksperimen

$S_2$  = Standar deviasi kelompok kontrol

$x_1$  dan  $x_2$  = nilai responden

$\bar{x}_1$  = rata-rata nilai kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata nilai kelompok kontrol

$n_1$  = jumlah siswa kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah siswa kelompok kontrol

3) Mencari varians kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Mencari varians dengan mengkuadratkan standar deviasi

$$S_1^2 = \frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n_1 - 1}$$

$$= \frac{840}{15 - 1}$$

$$= 60$$

$$S_2^2 = \frac{\sum(x_2 - \bar{x})^2}{n_2 - 1}$$

$$= \frac{3640}{15 - 1}$$

$$= 260$$

4) Menghitung korelasi

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum(x_1 - \bar{x})^2 \sum(x_2 - \bar{x})^2}}$$

$$= \frac{1289}{\sqrt{840 \times 3640}}$$

$$= \frac{1289}{\sqrt{3057600}}$$

$$= \frac{1289}{1748,59}$$

$$= 0,73$$

Dari hasil perhitungan di atas diketahui bahwa;

Rata-rata :  $\bar{x}_1 = 93$                        $\bar{x}_2 = 68$

Standar deviasi :  $s_1 = 7,74$                        $s_2 = 16,12$

Varian :  $s_1^2 = 60$                        $s_2^2 = 260$

Korelasi : 0.73

5) Menentukan  $t_{tabel}$

a) Taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ )

b)  $Dk = n - 1 = 15 - 1 = 14$

c) Sehingga diperoleh data  $t_{tabel} = 2,14$

6) Menghitung t-tes berpasangan

$$\begin{aligned} t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\ &= \frac{93 - 68}{\sqrt{\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 2(0,73)\left(\frac{7,74}{\sqrt{15}}\right)\left(\frac{16,12}{\sqrt{15}}\right)}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 1,46\left(\frac{7,74}{\sqrt{15}}\right)\left(\frac{16,12}{\sqrt{15}}\right)}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{\left(\frac{60}{15} + \frac{260}{15}\right) - 1,46\left(\frac{7,74}{3,87}\right)\left(\frac{16,12}{3,87}\right)}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 1,46 \times (2 \times 4,16)}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{4 + 17,3 - 1,46 \times (2 \times 4,16)}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{4 + 17,3 - 1,46 \times 8,32}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{4 + 17,3 - 12,14}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{21,3 - 12,14}} \\ &= \frac{25}{\sqrt{9,16}} \\ &= \frac{25}{3,02} = 8,27 \end{aligned}$$

## Riwayat Hidup

**Lutfiatuz Zahro'**, anak ke 1 dari 2 bersaudara, anak dari Komaruddin, S Ag dan Marfia'ah yang telah lahir 24 tahun lalu di Tulungagung, 24 Juni 1992 dan masih tinggal bersama orang tua di Bandung kab. Tulungagung. Pernah menempuh pendidikan di MI Muhammadiyah Plus Bandung Tulungagung, MTs N Bandung Tulungagung dan MAN 2 Tulungagung. Kemudian melanjutkan kuliah Strata 1 (S1) prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang lulus di tahun 2014 dan melanjutkan sekolah di prodi yang sama yaitu Strata 2 (S2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.