

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERJUANGAN  
MELAWAN PENJAJAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V SD NU BANGIL**

**SKRIPSI**

Oleh:  
Rizki Nur Hidayah  
NIM 12140011



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Januari, 2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERJUANGAN  
MELAWAN PENJAJAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V SD NU BANGIL**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Rizki Nur Hidayah

NIM 1210011



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Januari, 2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERJUANGN  
MELAWAN PENJAJAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NU BANGIL**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Rizki Nur Hidayah  
NIM. 12140011**

**Disetujui Pada Tanggal, 25 November 2016**

**Oleh :  
Dosen Pembimbing,**

  
**Abdul Ghofur, M.Ag  
NIP. 19730415200511004**

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

  
**DR. Muhammad Walid, MA  
NIP. 1973082232000031022**

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI PERJUANGAN  
MELAWAN PENJAJAH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SD NU BANGIL**

## SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Nur Hidayah (12140011)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Januari 2017 dan  
dinyatakan LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807 07200801 102 1

Sekertaris Sidang

Abdul Ghofur, M.Ag

NIP. 197304 15200501 100 4

Pembimbing

Abdul Ghofur, M.Ag

NIP. 197304 15200501 100 4

Penguji Utama

Dra. Hj. Siti Annijat Maimunah, M.Pd

NIP. 19570927 198203 200 1

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 1965040311998

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala hidayah-Nya dan syafa'at Rasul-Nya

Penulis persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat saya cintai dan taati yaitu Bapak dan Ibu tercinta

### **Bapak Nur Cholis dan Ibu Mahmudah**

Yang senantiasa mendukung baik material maupun mental penulis dan senantiasa mengiringi tiap langkah penulis dengan do'a tiada henti dengan penuh kelembutan dan kesabaran.

### **Adik Tersayang**

Elmi Marisa

Semoga karya ini bisa menjadikan motifasi untuk rajin belajar dan melakukan hal yang baik.

### **Terima Kasihku**

Untuk Guru-guruku, dosen-dosenku terimakasih telah mendidik dengan

ikhlas hingga saya menjadi manusia dewasa yang memperoleh berbagai ilmu

pengetahuan dan pengalaman yang berarti dan berharga.

Teman temanku, Husna, Atim, Fira, Yanti, Lilis, Defi, Imah, Lutfiyah, Hasnah, yang selalu

mendukung dan menghiburku serta, bersyukur sekali bisa bersama kalian.

### **Almamaterku tercinta**

**Universitas Islam Negeri Malauna Malik Ibrahim Malang**

## HALAMAN MOTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٦﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٧﴾

05. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,06.  
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.



Abdul Ghofur, M.Ag  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Rizki Nur Hidayah  
Lamp : 1 berkas

Malang, 25 November 2016

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

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

Nama : Rizki Nur Hidayah  
NIM : 12140011  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD NU Bangil

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

*Wassalamu,alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Abdul Ghofur, M.Ag**  
**NIP. 19730415200511004**

## SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 25 November 2016

Hormat saya,



**Rizki Nur Hidayah**  
NIM. 12140011

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V di SD NU Bangil”

Shalawat dan salam mudah-mudahan tetap terlimpah kepada baginda Rasulullah, para keluarga, sahabat dan pengikutnya yang telah membawa kita dari alam kegelapan dan kebodohan menuju alam ilmiah yaitu Dinul Islam.

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

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perkenalkan penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Nur Cholis dan Mahmudah (Bapak dan Ibu tercinta) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendoakan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Abdul Ghofur M.Ag selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberi pengarahan dan bimbingan serta petunjuk-petunjuk yang berguna kepada penulis sehingga dalam penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Ninja Panju Purwita M.Pd, Anik Rahmania M.Pd dan Saidah Misdiana S.Pd yang telah bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan media serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
8. Kadar M.Pd selaku kepala sekolah SD NU Bangil yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang beliau pimpin serta seluruh dewan guru SD NU Bangil.

10. Elmi Marisa yang selalu memberikan dukungan serta waktunya untuk membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT Melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan skripsi ini yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif demi menyempurnakan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berikan semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan penulisan ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan.

Malang, 25 November 2016



Rizki Nur Hidayah

12140011

## HALAMAN TRANSLITERASI

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

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian .....	11
Tabel 2.1 : Ruang Lingkup Pembelajaran.....	41
Tabel 3.1 : Kualifikasi Tingkat Kriteria Kelayakan Berdasarkan Prosentase.....	63
Tabel 4.1 : Kriteria Penskoran Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran IPS dan Siswa .....	73
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Ahli Isi (Sebelum revisi) ...	74
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Ahli Isi (Sesudah revisi)....	75
Tabel 4.4 : Kritik dan Saran Ahli Isi Materi terhadap Multimedia Interaktif .....	77
Tabel 4.5 : Revisi Produk.....	78
Tabel 4.6 : Hasil Penilaian Multimedia oleh Ahli Media (sebelum revisi) .....	79
Tabel 4.7 : Hasil Penilaian Multimedia oleh Ahli Media (sesudah revisi) .....	80
Tabel 4.8 : Kritik dan Saran Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif .....	82
Tabel 4.9 : Revisi Multimedia berdasarkan Ahli Desain .....	83
Tabel 4.10 : Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran .	85
Tabel 4.11 : Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran terhadap Multimedia Interaktif	87
Tabel 4.12 : Hasil Penilaian Uji Coba Awal .....	87
Tabel 4.13 : Perhitungan Hasil Penilaian Lapangan .....	89
Tabel 4.14 : Hasil Penilaian Lapangan .....	91
Tabel 4.15 : Hasil Penilaian Lapangan pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> Kelas V .....	93
Tabel 4.12 : Hasil Statistik pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Langkah-langkah Model Pengembangan.....	52
Gambar 4.1 : Halaman Depan.....	66
Gambar 4.2 : Halaman Petunjuk .....	67
Gambar 4.3 : Halaman Menu.....	68
Gambar 4.4 : KD/Indikator .....	69
Gambar 4.5 : Halaman Video.....	69
Gambar 4.6 : Halaman Materi .....	71
Gambar 4.7 : Halaman Evaluasi .....	70
Gambar 4.8 : Halaman Profil Pengembang.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Bukti Konsultasi
- Lampiran II : Surat Izin Penelitian
- Lampiran III : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran IV : Identitas Subjek Validasi
- Lampiran V : Penilaian Ahli Materi
- Lampiran VI : Penilaian Ahli Desain
- Lampiran VII : Penilaian Ahli Pembelajaran IPS
- Lampiran VIII : Hasil Uji Lapangan
- Lampiran IX : Hasil Pre-Test dan Post-Test
- Lampiran X : Nama- nama Siswa kelas V SD NU Bangil
- Lampiran XI : Dokumentasi Pembelajaran
- Lampiran XII : Biodata Mahasiswa

## Daftar Isi

<b>Halaman Sampul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Halaman Persembahan</b> .....	<b>iv</b>
<b>Halaman Moto</b> .....	<b>v</b>
<b>Halaman Nota Dinas</b> .....	<b>vi</b>
<b>Halaman Pernyataan</b> .....	<b>vii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>viii</b>
<b>Pedoman Transliterasi</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xii</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<b>xiv</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>xv</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>xviii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Asumsi Pengembangan .....	8
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian .....	10
I. Definisi Operasional.....	13
J. Sistematika Pembahasan .....	14

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Media Pembelajaran .....	16
1. Definisi Media Pembelajaran .....	16
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	18
3. Manfaat Media Pembelajaran .....	19
4. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	20
B. Kajian Multimedia Interaktif.....	22
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	22
2. Tujuan Penggunaan Multimedia .....	23
3. Model-model Multimedia Interaktif .....	24
C. Kajian Hasil Belajar .....	28
1. Aspek Kognitif .....	29
2. Aspek Afektif .....	31
3. Aspek Psikomotor .....	32
D. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	34
1. Hakikat dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial .....	34
2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial .....	35
3. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial .....	37
4. Sarana Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	40
E. Materi Perjuangan Melawan Penjajah .....	40
1. Ruang Lingkup Materi Perjuangan Melawan Penjajah .....	40
2. Arti penting Materi Perjuangan Melawan Penjajah .....	41
3. Karakteristik Materi Perjuangan Melawan Penjajah.....	42
4. Rangkuman Materi Perjuangan Melawan Penjajah .....	42

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	50
B. Model Pengembangan .....	51
C. Prosedur Pengembangan .....	52
D. Validasi Produk.....	55
E. Uji Coba Produk.....	57

**BAB IV HASIL PENGEMBANGAN**

A. Hasil Pengembangan Media Pelajaran .....	66
B. Hasil Analisis Kemenarikan Produk .....	89
C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar.....	92

## **BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

- A. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Melawan Penjajah Siswa Kelas V SD NU Bangil ..... 98
- B. Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dalam Kegiatan Pembelajaran ..... 109

## **BAB VI PENUTUP**

- A. Kesimpulan Hasil Pengembangan ..... 112
- B. Saran ..... 113

**DAFTAR PUSTAKA ..... 115**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## ABSTRAK

**Nur Hidayah, Rizki. 2017.** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD NU Bangil. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Abdul Ghofur M.Ag.

---

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS karena merupakan mata pelajaran yang kurang diminati karena banyaknya materi yang penuh dengan hafalan sehingga banyak siswa yang tidak tertarik, tidak bersemangat, serta kurang memperhatikan guru saat pelajaran, dan pemahaman siswa pun berkurang. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan hasil belajar siswa ini dapat ditingkatkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain dan kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dan menganalisis perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, dengan model Borg & Gall dengan tahapan yaitu potensi atau masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk akhir.

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memenuhi kriteria valid dengan prosentase hasil uji coba oleh ahli materi 87%, ahli desain media 86%, ahli pembelajaran 93% dan hasil uji coba lapangan adalah 88%. Hasil belajar siswa rata-rata *pre-test* adalah 45,19 dan nilai *post-test* adalah 76,15. Pada *uji t* manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,660 > 2,060$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil. Dengan demikian, bahan ajar berbasis multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

**Kata Kunci** : pengembangan, media pembelajaran, multimedia, multimedia interaktif, IPS, kelas V SD.

## ABSTRACT

**Nur Hidayah, Rizki. 2017.** Development of Learning Media Based on Interactive Multimedia of Struggle Content Against Occupiers to Improve Learning Outcomes of Student Class V in Elementary School NU Bangil. Thesis, teacher education of islamic elementary school department, tarbiyah science and education faculty, the State Islamic University Maulana Malik Ibrahim Malang, advisor: Abdul Ghofur M.Ag.

---

This research is motivated by the lack of student interest in learning, especially in social studies because it is a subject that is less desirable because the large amount of material that is filled with memorizing so many students are not interested, not excited, and less attention to the teacher during the lesson, and the students' understanding was reduced. Through the development of learning media based interactive multimedia is expected to improve learning outcomes of students.

This research aims to determine the design and feasibility of learning media based on interactive multimedia, and analyze the differences in the learning outcomes of fifth grade students in Elementary School NU Bangil.

This type of research is Research and Development (R & D), with a model Borg & Gall with stages namely potential or problems, data collection, product design, design validation, design revisions, product testing, product revision, practical utility testing and revision of the final product.

The result of the development of learning media based on interactive multimedia fills up valid criteria with the percentage of test results by materials experts 87%, media design experts 86%, learning experts 93% and the results of field trials is 88%. The results of students' average pre-test is 45.19 and post-test score is 76.15. In manual *t test* with significance level of 0.05 is obtained  $t_{count} > t_{table}$  namely  $4.660 > 2.060$  which means that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so there is a significant difference to the media developed. From the results obtained shows that the products developed can affect learning outcomes fifth grade students of Elementary School NU Bangil. Thus, teaching materials based on interactive multimedia eligible for use in social studies learning.

**Keywords :** Development, Learning Media, Multimedia, Interactive Multimedia, Social Studies, Class V Elementary School.

## ملخص البحث

نور هداية, رزق. 2017. " تطوير وسائل التعليم بالوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على مادة الجهاد لمكافحة المستعمرين لترقية نتائج طلاب فصل الخامس بمدرسة الابتدائية لنهضة العلماء باعيل". بحث جامعي, قسم تربية المعلمين لمدرسة الابتدائية, كلية تربية و المعلمين, جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج, المشرف: عبد الغفور الماجستر.

والدافع وراء هذا البحث بسبب عدم وجود اهتمام الطلاب، وخاصة في الدراسات الاجتماعية لأنه درس الذي هو أقل جاذبية بسبب كثرة المواد التي هي شغلها مع الحفظ حتى لا يهتمها الطلاب ، و لا يتحمس، وقلة الإهتمام أثناء الدرس، وانخفاض فهم الطلاب. من خلال تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على وسائل الإعلام التعلم يمكن أن تحسن نتائج الطلاب في التعلم.

وتهدف هذا البحث لمعرفة تصميم وسائل الاعلام والتعلم القائم على الوسائط المتعددة التفاعلية، وتحليل الفرق إلى نتائج تعلم الطلاب فصل الخامس بمدرسة الابتدائية لنهضة العلماء باعيل هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير مع نموذج برج وغال مع المراحل التي محتملة أو المشاكل، وجمع البيانات، وتصميم المنتجات، والمصادقة التصميم، والمراجعات تصميم، واختبار المنتجات، ومراجعة المنتج، واختبار المرافق وإعادة النظر في المنتج النهائي.

ونتيجة تطوير الوسائط وخبراء التصميم 86% المتعددة التفاعلية معايير وسائل الإعلام التعلم صالحة مبنية مع نسبة نتائج الاختبار خبراء المواد بنسبة 87% خبراء التعلم 93% وكانت نتائج التجارب الميدانية 88%. وكانت نتائج المتوسط الطلبة كانت 45.19 واختبار ما قبل وبعد بدرجة 76.15 في اختبار الخط ت مع مستوى المعنوية (0.05) تم الحصول  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $2.060 < 4.660$  مما يعني أن  $H_0$  رفض وقبلت  $H_a$ ، حتى يكون اختلافا كبيرا في وسائل الإعلام المتقدمة. من النتائج التي تم الحصول عليها تظهر أن المنتجات المتقدمة يمكن أن تؤثر على نتائج تعلم الطلاب فصل الخامس بمدرسة الابتدائية لنهضة العلماء باعيل. و بالإضافة، تفاعلية المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة مؤهلة للاستخدام في التعلم والدراسات الاجتماعية.

الكلمة الرئيسية : التطوير, الوسائل التعليمية، والوسائط المتعددة، والوسائط المتعددة التفاعلية, فصل الخامس  
بمدرسة الإبتدائية.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) orisinalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

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

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi yang menuntut manusia untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas sehingga peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia tersebut dengan pendidikan. Oleh karena itu dibutuhkan sistem pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Sistem Pendidikan Nasional berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menetapkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu

pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan dan muatan lokal.<sup>1</sup>

Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan 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 masalah yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.<sup>2</sup>

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat membangun sikap peduli dalam diri peserta didik. Sikap peduli tersebut dapat ditunjukkan dengan peduli terhadap sesama dan peduli terhadap lingkungan. Jika peserta didik memiliki rasa peduli tersebut, maka dapat mengurangi terjadinya permasalahan sosial. Berdasarkan hal tersebut, betapa pentingnya pemberian mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di setiap satuan pendidikan.

Untuk mempelajari ilmu sosial bagi siswa sekolah dasar banyak siswa mengalami kesulitan karena tidak ada media penunjang dalam proses pembelajaran. Sedangkan tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang mampu memotivasi siswa dalam belajar. Dan

---

<sup>1</sup> Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta: Depdiknas,2003)

<sup>2</sup> Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS* (Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca, 2016), hlm. 10.

anak yang masih berada pada tingkatan sekolah dasar, mereka menginginkan hal-hal yang konkret dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan wawancara dengan ibu Saidah Misdiana, S.Pd, beliau menjelaskan tentang:

“Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), merupakan mata pelajaran yang kurang diminati karena banyaknya materi yang penuh dengan hafalan yang membuat siswa mengantuk dan bosan. Sehingga siswa belajarnya kurang aktif. menyebabkan para siswa yang masih berada pada tingkatan sekolah dasar menganggap mata pelajaran ini kurang menarik. Sehingga kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Dan selama saya mengajar IPS media yang saya gunakan hanya buku paket, atlas dan gambar-gambar dan memakai media interaktif pernah dilaksanakan tapi itu jarang ”.<sup>3</sup>

Padahal penguasaan materi IPS sangat penting karena untuk diaplikasikan dalam kegiatan sehari-hari di lingkungan sosial. Keadaan di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS kurang diminati siswa karena mereka menganggap materi IPS itu penuh dengan hafalan-hafalan sehingga pembelajaran IPS di sekolah tidak bisa berjalan lancar dan maksimal.

Pembelajaran IPS khususnya pada materi sejarah yang cenderung monoton dan memaksa siswa untuk menghafal peristiwa-peristiwa di masa lampau, membuat siswa semakin tidak tertarik dalam mempelajari materi sejarah. Kurangnya media pembelajaran IPS yang atraktif, interaktif dan modern yang mampu menarik minat siswa dalam mata pelajaran ini.

---

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS SDNU Bangil Ibu Saidah Misdiana, S.Pd dan beberapa siswa, pada tanggal 20 Juli 2016

Pembelajaran materi IPS yang sangat banyak dengan porsi waktu yang kurang sehingga tidak seluruh materi bisa disampaikan secara detail dan lengkap, keadaan dilapangan menunjukkan pembelajaran IPS di sekolah tidak berjalan secara maksimal, sehingga penguasaan materi IPS juga masih sangat terbatas.

Materi perjuangan melawan penjajah merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPS yang memiliki indikator sebagai berikut (a) menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara kedalam kekuasaan pemerintah Belanda, (b) menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat, (c) menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda, (d) menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia, (e) menceritakan sebab dan akibat pergerakan tenaga romusha oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia. Agar siswa dapat memahami materi dengan baik maka diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media untuk memahami konsep materi tersebut. Hal ini dikarenakan kelebihan multimedia interaktif dapat meningkatkan partisipasi pengguna.

Keterampilan membaca pada materi perjuangan melawan penjajah sangat dibutuhkan karena sebagai prasyarat untuk memahami isi dari materi tersebut. Dalam proses pembelajaran, kompetensi membaca sangat diperlukan, tetapi merupakan hal yang paling membosankan bagi siswa. Di sini guru seharusnya berperan dalam proses belajar mengajar, guru

diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik bagi siswa. Penugasan guru terhadap berbagai metode pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran IPS. Dengan penggunaan metode yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu, mempunyai fungsi mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran IPS. Media harus mendukung isi materi pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip dan konsep dalam IPS.

Multimedia ini merupakan suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafis, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan dengan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.<sup>4</sup> Multimedia ini sangat efektif digunakan yang dirancang semenarik mungkin sehingga menambah ketertarikan peserta didik untuk menjalankan media tersebut multimedia ini dapat dijalankan sendiri oleh peserta didik tanpa harus ada panduan dari guru atau pendidik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif maka pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul: *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*

---

<sup>44</sup> Dony Ariyus, *Keamanan Multimedia* (Yogyakarta: Andi, 2009), hlm 2

*Pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD NU Bangil”*

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Bangil?
2. Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Bangil?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui deskripsi desain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Bangil.
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD NU Bangil.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan menjadi alternatif sumber belajar siswa kelas V pada materi perjuangan melawan penjajah. Hasil dari penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdapat dua manfaat yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif secara khusus antara lain :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khazanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan secara khusus memberikan langkah-langkah bagi pengembang media pembelajaran prodi PGMI.
  - b. Pengembangan ini mampu membuat guru berinovasi dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi sekolah : sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran dan kreatifitas siswa.
  - b. Bagi guru : Sebagai hasil pengembangan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada materi

Perjuangan Melawan Penjajah kepada siswa dengan lebih menarik dan efisien

- c. Bagi Peneliti : Mengembangkan kemampuan intelektual dan kreatifitas dalam mendesain multimedia pembelajaran interaktif melalui pengembangan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya : memungkinkan dilakukannya penelitian dan pengembangan terhadap hasil produk media pembelajaran IPS lebih lanjut lagi.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah sebagai berikut :

1. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang didesain semenarik mungkin, siswa lebih senang membaca dan hasil belajar siswa lebih meningkat dalam pelajaran materi perjuangan melawan penjajah.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
3. Guru bidang studi masih kesulitan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
4. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup dalam pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah dengan program Adobe Flash Profesional pada siswa kelas V SD NU Bangil. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan yakni media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa sebuah multimedia interaktif yang menampilkan teks, gambar, lagu serta video pada komputer.
2. Media pembelajaran yang akan disajikan dalam materi perjuangan melawan penjajah disesuaikan dengan materi pelajaran IPS kelas 5 SD/MI.
3. Menggunakan variasi huruf yang sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipahami.
4. Warna yang dominan muncul adalah warna cerah yang cocok untuk dunia anak.
5. Media pembelajaran menekankan media gambar disertai penggabungan suara sehingga secara tidak langsung siswa akan mengenali gambar tokoh-tokoh pahlawan tersebut.

6. Spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah berupa CD interaktif dalam media tersebut dilengkapi dengan soal latihan yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa.

#### H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti menemukan skripsi dari Universitas Islam Negeri Malang tentang pengembangan multimedia pembelajaran ataupun tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diantaranya :

1. Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi. 2014 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Jenis Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang.

Penelitian terdahulu dari hasil skripsi Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi ini memfokuskan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi jenis sumber daya alam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang.<sup>5</sup>

2. Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, 2013 Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VI MIN Rejoso.

---

<sup>5</sup> Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Jenis Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang*”.Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

Penelitian terdahulu dari hasil skripsi Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga ini memfokuskan tentang pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VI MIN Rejoso, antara lain Multimedia Interaktif.<sup>6</sup>

3. Nanda Septiana 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pemahaman Konsep Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SD NU Bangil.

Penelitian terdahulu dari Skripsi Nanda Septia ini memfokuskan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada pemahaman konsep pesawat sederhana siswa kelas V SD NU Bangil.<sup>7</sup>

**Tabel 1.1: Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian**

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas penelitian ini
Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, <i>Pengembangan Media Pembelajaran</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tentang Jenis Sumber Daya Alam.</li> <li>• Subjek</li> </ul>	Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mata pelajaran yang dikembangkan yakni mata pelajaran IPS pada

<sup>6</sup> Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, "*Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VI MIN Rejoso*", Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2013.

<sup>7</sup> Nanda Septiana, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pemahaman Konsep Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SD NU Bangil*. Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.

<p><i>Berbasis Multimedia Interaktif Materi Jenis Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang.</i></p> <p>Skripsi 2014.</p>	<p>interaktif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk yang dihasilkan, yakni multimedia pembelajaran interaktif</li> </ul>	<p>penelitiannya siswa IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimedia yang dikembangkan adalah materi pembelajaran .</li> </ul>	<p>Standar Kompetensi Perjuangan Melawan Penjajah Model Brog and Gall pengembangan yang digunakan yaitu , penelitian ini ingin mengembangkan multimedia interaktif yang didesain . Pengembangan multimedia ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di SD NU Bangil V yang juga menjadi subjek penelitian dan pengembangan ini. Multimedia ini didesain sedemikian rupa, sehingga diharapkan dapat memudahkan dan menambah semangat belajar peserta didik dalam memahami dan mempelajari standar kompetensi tersebut. Selain itu, multimedia ini di desain secara sederhana agar semua kalangan terutama siswa kelas V SD/MI dapat mengoperasikannya secara mandiri, sehingga memungkinkan para siswa untuk belajar mandiri. Multimedia ini juga dilengkapi dengan materi yang berisi rangkuman materi tentang standar kompetensi yang diambil, dimana media ini</p>
<p>Yha Yhan Ardadea Deka Iswangga, Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VI MIN, Rejoso, Skripsi.</p> <p>2013</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan Multimedia Interaktif</li> <li>• Untuk meningkatkan Motivasi dan prestasi Belajar Siswa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tentang Tata Surya</li> <li>• Untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa</li> <li>• Subjek penelitiannya siswa kelas VI MIN Rejoso</li> <li>• Model Dick and Carry</li> </ul>	<p>Memudahkan dan menambah semangat belajar peserta didik dalam memahami dan mempelajari standar kompetensi tersebut. Selain itu, multimedia ini di desain secara sederhana agar semua kalangan terutama siswa kelas V SD/MI dapat mengoperasikannya secara mandiri, sehingga memungkinkan para siswa untuk belajar mandiri. Multimedia ini juga dilengkapi dengan materi yang berisi rangkuman materi tentang standar kompetensi yang diambil, dimana media ini</p>
<p>Nanda Septiana, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pemahaman Konsep</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengembangkan media pembelajaran interaktif</li> <li>• Di SD NU Bangil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi tentang Pesawat Sederhana.</li> <li>• Untuk meningkatkan pemahaman Konsep.</li> </ul>	<p>Memudahkan dan menambah semangat belajar peserta didik dalam memahami dan mempelajari standar kompetensi tersebut. Selain itu, multimedia ini di desain secara sederhana agar semua kalangan terutama siswa kelas V SD/MI dapat mengoperasikannya secara mandiri, sehingga memungkinkan para siswa untuk belajar mandiri. Multimedia ini juga dilengkapi dengan materi yang berisi rangkuman materi tentang standar kompetensi yang diambil, dimana media ini</p>

<i>Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SD NU Bangil. Skripsi 2015.</i>			akan membantu siswa dalam memecahkan soal evaluasi tersebut.
--	--	--	--

Berdasarkan kajian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentang materi Sumber Daya Alam, Tata Surya dan pesawat sederhana. Jadi dalam pengembangan ini peneliti menciptakan sebuah produk yang dengan materi perjuangan melawan penjajah dengan penggunaan suara yang sesuai dengan gambar sehingga siswa mudah memahami materi dengan baik dan didesain sedemikian rupa, sehingga diharapkan dapat memudahkan dan menambah semangat belajar peserta didik

### **I. Definisi Operasional**

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

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam ungkapan lain, pengembangan berarti proses untuk menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

#### **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya.

### 3. Multimedia Interaktif

Multimedia pembelajaran adalah penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer yang menghasilkan manfaat lebih bagi pengguna akhir dari salah satu dari unsur media dapat memberikan secara individu.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya

## J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan, memuat tentang (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) orisinalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka memuat tentang kajian terdahulu dan kajian teori yang meliputi (a) kajian media pembelajaran, (1) definisi media pembelajaran, (2) fungsi media pembelajaran, (3) manfaat media pembelajaran, (4) klasifikasi media pembelajaran, (b) Kajian Multimedia Interaktif (1) pengertian multimedia interaktif, (2) tujuan penggunaan

multimedia, (3) model-model multimedia interaktif, (c) Kajian Hasil Belajar, (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif (3) aspek psikomotor (d) Kajian Ilmu Pengetuhan Sosial (1) hakikat dan tujuan ilmu pengetahuan sosial, (2) karakteristik IPS, (3) konsep ilmu pengetahuan sosial, sarana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, (e) Materi Perjuangan Melawan Penjajah, (1) ruang lingkup materi perjuangan melawan penjajah, (2) arti penting materi perjuangan melawan penjajah, (3) karakteristik materi perjuangan melawan penjajah, (4) rangkuman materi perjuangan melawan penjajah.

BAB III Metode Pengembangan yang memuat tentang (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) validasi produk (e) uji coba produk (f) jenis data.

BAB IV Hasil Pengembangan yang Memuat Tentang (a) hasil pengembangan media pembelajaran (b) data kemenarikan multimedia interaktif, (c) pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar.

BAB V Pembahasan yang di dalamnya berisi (a) analisis pengembangan media pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah siswa kelas V SD NU Bangil, (b) analisis tingkat keefektifan pengembangan produk.

BAB VI Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi tentang (a) kesimpulan hasil pengembangan dan (b) saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab II ini akan membahas, (a) kajian media pembelajaran, (1) definisi media pembelajaran, (2) fungsi media pembelajaran, (3) manfaat media pembelajaran, (4) klasifikasi media pembelajaran, (b) Kajian Multimedia Interaktif (1) pengertian multimedia interaktif, (2) tujuan penggunaan multimedia, (3) model-model multimedia interaktif, (c) Kajian Hasil Belajar, (1) aspek kognitif, (2) aspek afektif (3) aspek psikomotor (d) Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (1) hakikat dan tujuan ilmu pengetahuan sosial, (2) karakteristik IPS, (3) konsep ilmu pengetahuan sosial, sarana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, (e) Materi Perjuangan Melawan Penjajah, (1) ruang lingkup materi perjuangan melawan penjajah, (2) arti penting materi perjuangan melawan penjajah, (3) karakteristik materi perjuangan melawan penjajah, (4) rangkuman materi perjuangan melawan penjajah.

#### A. Kajian Media Pembelajaran

##### 1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata yang memiliki arti “medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (Association for Education

and Communication technology/AECT) membatasi media dari segala bentuk dari saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan informasi.<sup>8</sup>

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. Gerlach & Ely, Mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, potografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

Media atau bahan adalah perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (hardware) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan atau informasi tertentu yang berfungsi untuk mempermudah dan memperjelas dalam penyampaian pesan tersebut.<sup>10</sup>

Menurut Miarso pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang

---

<sup>8</sup> Arief S Sadirman, dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada , 2010), hlm . 6

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm 3

<sup>10</sup> Arif Sadirman, Op. Cit, hlm 19

disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>11</sup> Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide dan sebagainya.<sup>12</sup> Dengan media pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak bosan dan pada akhirnya akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Selain itu bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.<sup>13</sup>

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antar peserta didik dan sumber belajar.
- d. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetisnya.

---

<sup>11</sup> Minarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* ( Jakarta: Prenda Media dan Pustekkom Diknas, 2005), hal. 458

<sup>12</sup> Susilana Rudi & Cepi Riyani, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 6

<sup>13</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 2

- e. Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>14</sup>

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran adalah<sup>15</sup>

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk tiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Oemar Hamalik manfaat media pembelajaran sebagai berikut<sup>16</sup>

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.

<sup>14</sup> Roymond H. Simamora, *Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009), hlm. 66.

<sup>15</sup> Nana Sujana dan ahmad Rivai Op. Cit hlm 3

<sup>16</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT.CITRA ADITYA BAKTI, 1989), hlm. 15.

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih baik dalam belajar.

#### 4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari, antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>17</sup>

Berikut ini akan diuraikan klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk, yaitu<sup>18</sup>

- a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

---

<sup>17</sup> Azhar Arsyad, Op. Cit hlm 4

<sup>18</sup> Ibid 2008 hlm 79-101

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/ latihan, jurnal, majalah dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis Audio-visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

e. Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-Managed Instruction (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar pemanfaatannya meliputi penyajian

informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampaian utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

## **B. Kajian Multimedia Interaktif**

### **1. Pengertian Multimedia Intraktif**

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media bisa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi. Multimedia adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafis, suara, animasi, video dan sebagainya, yang disampaikan dengan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.<sup>19</sup>

Menurut Vaughan multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.<sup>20</sup>

Phillips (1997) mengartikan multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer terutama yang berkaitan dengan bagian informasi. Komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan

---

<sup>19</sup> Dony Ariyus, op, cit. hlm. 2

<sup>20</sup> Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya* (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm 2

video. Beberapa atau semua komponennya diatur dalam beberapa program yang koheren.<sup>21</sup>

Multimedia memiliki beberapa objek, di antaranya:

- a. Teks, bentuk yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan informasi.
- b. Grafis, bentuk berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.
- c. Sound, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pendengaran.
- d. Video, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pengelihatian.
- e. Hybrid, bentuk campuran atau penggabungan objek multimedia seperti Audio Video.
- f. Animasi, berupa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga muncul pergerakan.

## 2. Tujuan Penggunaan Multimedia

Menurut Sutopo, multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam bidang pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya, tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut :

- a. Multimedia dalam penggunaanya dapat meningkatkan efektifitas dari penyampaian suatu informasi.

---

<sup>21</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 129.

- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indra, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indra penting manusia, seperti : Penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara.<sup>22</sup>

### 3. Model-model Multimedia Interaktif

Menurut Arsyad terdapat empat bentuk pembelajaran multimedia yang biasanya digunakan untuk mendeskripsikan cara-cara pembelajaran dengan bantuan TIK yang dapat dilakukan dalam bidang apapun, yaitu:

- a. Model *drills*: model *drills* dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

Program dalam model *drills* menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan

---

<sup>22</sup> Irvano, Pentingnya Multimedia Dalam Kehidupan Sehari-Hari (<https://irfano.wordpress.com>, diakses 20 November 2016 jam 00.52 wib)

penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal yang diajukan.

Secara umum tahapan penyajian model *drills* adalah sebagai berikut:

- 1) Penyajian masalah-masalah dalam bentuk latihan soal pada tingkat tertentu dari kemampuan-kemampuan dan *performance* siswa.
- 2) Siswa mengerjakan soal-soal latihan.
- 3) Program merekam penampilan siswa, mengevaluasi, kemudian memberikan umpan balik.
- 4) Jika jawaban yang diberikan siswa benar program menyajikan materi selanjutnya dan jika jawaban siswa salah program menyediakan fasilitas untuk mengulangi latihan (*remidial*) yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.<sup>23</sup>

- b. Model tutorial: pembelajaran berbasis computer model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak computer yang berisi materi pelajaran. Model tutorial dalam CBI pola

---

<sup>23</sup> Munir, Op. Cit., hal 69-70

dasarnya mengikuti pembelajaran berprogram tipe *branching* dimana konten kurikulum/ materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh computer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. (Nana Sudjana & Ahmad Rivai). Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Model simulasi : model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui pencitraan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- d. Model games instruction : model permainan di kembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan” di mana peserta didik akan diharapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan instructional games.

Dilihat dari kaidah pembelajaran, meningkatkan kadar hasil belajar yang tinggi, sangat ditunjang oleh penggunaan media pembelajaran. Melalui potensi media potensi indra peserta didik dapat diakomodasi sehingga kadar hasil belajar akan meningkat. Salah satu aspek media yang

digunakan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media teks, gambar, animasi, video.

Penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan, di antaranya:

- a. Komputer multimedia bisa menggabungkan animasi, video, dan audio serta teks dan grafik secara bersamaan, serta berkemampuan untuk berinteraksi sehingga proses pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan cepat dicerna siswa.
- b. Sistem multimedia memungkinkan pihak pengajar untuk mempresentasikan dan memberikan materi kepada siswa dengan menarik sehingga memudahkan pembelajaran.
- c. Pendidikan juga bisa dilakukan di rumah.
- d. Berbagai institusi perguruan tinggi bisa melaksanakan program pendidikan jarak jauh.

Kelebihan dan kelemahan pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Kelebihan pembelajaran berbasis multimedia antara lain:

- a. Lebih menaraik minat siswa.
- b. Lebih efektif dan efisien
- c. Lebih praktis
- d. Materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya.

Adapun kekurangan pembelajaran multimedia diantaranya:

- a. Biayanya lebih mahal
- b. Guru belum terampil menggunakan multimedia
- c. Ketersediaan perangkatnya masih terbatas.

### C. Kajian Hasil Belajar

Seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Perubahan tingkah laku tersebut tidak muncul begitu saja, tetapi sebagai akibat dari usaha orang tersebut. Oleh karena itu, proses terjadinya perubahan tingkah laku dengan tanpa adanya usaha tidak disebut belajar.

Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya<sup>24</sup>.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah melakukan usaha untuk memenuhi kebutuhannya. Usaha tersebut dipengaruhi kondisi dan situasi tertentu, yaitu pendidikan dan latihan dalam suatu jenjang pendidikan. Pengukuran prestasi belajar dapat dilakukan dengan tes dan evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa. untuk melakukan evaluasi diperlukan adanya evaluasi yang objektif, menyeluruh dan berkesinambungan.

---

<sup>24</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.406

Dalam sistem pendidikan nasional rumuskan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan menggunakan klasifikasi hasil belajar dan Benjamin S Bloom yang ranah kognitif, ranah efektif dan ranah psikomotoris.

### **1. Aspek kognitif**

Evaluasi aspek kognitif, mengukur pemahaman konsep yang terkait dengan percobaan yang dilakukan untuk aspek pengetahuan. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes tertulis yang relevan dengan materi pokok tersebut.

Aspek kognitif dapat berupa pengetahuan dan keterampilan intelektual yang meliputi: pengamatan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Klasifikasi tujuan kognitif oleh Bloom domain kognitif terdiri atas enam bagian sebagai berikut:

#### **a. Pengetahuan/knowledge**

Mengacu kepada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar.

#### **b. Pemahaman**

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berfikir yang rendah.

c. Penerapan

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan, dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari pada pemahaman.

d. Analisis

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor penyebab dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi daripada aspek pemahaman maupun penerapan.

e. Sintesis

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur dan bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

f. Evaluasi

Mengacu kepada kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berfikir yang tinggi.

## 2. Aspek Afektif

Evaluasi aspek afektif berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek. Evaluasi aspek afektif dalam hal ini digunakan untuk penilaian kecakapan hidup meliputi kesadaran diri, kecakapan berfikir rasional, kecakapan sosial, dan kecakapan akademis. Aspek ini belum ada patokan yang pasti dalam penilaiannya.

Klasifikasi tujuan afektif dalam lima kategori sebagai berikut :

a. Penerimaan

Mengacu kepada kesukarelaan dan kemampuan memperhatikan dan memberikan respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

b. Pemberian respon

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini siswa menjadi tersangkut secara aktif, menjadi peserta dan tertarik.

c. Penilaian

Mengacu pada nilai atau pentingnya kita mengikat diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak, atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap” dan “apresiasi”.

d. Pengorganisasian

Mengacu kepada penyatuan nilai. Sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam falsafah hidup.

e. Karakterisasi

Mengacu pada karakter dan gaya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang dengan teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini bisa ada hubungannya dengan ketentuan pribadi, sosial dan emosi siswa.

### 3. Aspek Psikomotor

Pengukuran keberhasilan pada aspek psikomotor ditunjukkan pada keterampilan dalam merangkai alat keterampilan kerja dan ketelitian dalam mendapatkan hasil. Evaluasi dari aspek keterampilan yang dimiliki oleh siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai teknik praktikum. Aspek ini menitikberatkan pada unjuk kerja siswa.

Klasifikasi tujuan psikomotor terbagi dalam lima kategori sebagai berikut :

a. Peniruan

Terjadi ketika siswa mengamati suatu gerakan. Mulai memberikan respons serupa dengan yang diamati. Mengurangi

koordinasi dan control otot-otot syaraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

b. Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahannya, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini siswa menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

c. Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi, dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respons-respons lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan dibatasi sampai pada tingkat minimum.

d. Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dengan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal diantara gerakan-gerakan yang berbeda.

e. Pengalamiahan

Menuntut tingkah laku yang ditampilkan dengan paling sedikit mengeluarkan energi fisik maupun psikis. Gerakannya dilakukan secara rutin. Pengalamiahan merupakan tingkat kemampuan tertinggi dalam domain psikomotorik<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Ibid, . hlm.3.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Faktor-faktor internal yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menjadi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmani) dan aspek psikologis (bersifat rohani).

- 1) Aspek fisiologis dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
- 2) Aspek Psikologis dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa.

#### **D. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **1. Hakikat dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dasar konseptual tentang hakikat dan tujuan pendidikan IPS, perlu dirumuskan secara jelas untuk memberikan arah konseptual bagi pengembangannya. IPS atau Studi Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Yulia Siska, op.cit, hal. 7

Tujuan pendidikan IPS secara teoritik tidak hanya terdapat dalam kurikulum secara eksplisit, namun tumbuh dalam berbagai konsepsi pemikiran yang dikembangkan para pakar. Para ahli sering merumuskan tujuan pendidikan IPS dengan mengaitkannya dengan mempersiapkan para pelajar menjadi warga negara yang baik. Ini merupakan pengaruh dari model pendidikan IPS sebagai “*citizenship education*”

Tujuan lain yang mencerminkan pendekatan rasionalitas dalam pendidikan IPS antara lain mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Di Indonesia terdapat dua tujuan dilihat dari kepentingan peserta didik, yaitu memberikan bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan studi ke tingkat yang lebih tinggi dan membekali wawasan sosial budaya untuk mempertajam pemikiran apresiasi nilai dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Dari dua dimensi inilah hendaknya tujuan pendidikan IPS dikembangkan sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.

## 2. Karakteristik IPS

Menurut Sapira mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik social studies adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai tingkat perkembangan masyarakat.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Nana Sudjana, *dasar-dasar proses belajar mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm 55

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

- a. Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaat lingkungan.
- b. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia.
- c. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang *integrated* (terpadu), *correlated* (berhubungan) sampai yang *separated* (terpisah).
- d. Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan negara, fungsional, humanistik, sampai yang struktural.
- e. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- f. Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut *democratic quotient* dan *citizenship quotient*,
- g. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Karakteristik lain yang juga merupakan ciri mata pelajaran IPS adalah digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam

rangka menjawab permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah maupun lanjutan.<sup>28</sup>

### 3. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial

#### a. Interaksi

Interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, sehingga manusia harus mampu melakukan interaksi dengan pihak lain. Interaksi dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal. Di dalam interaksi harus memiliki setidaknya tiga unsur yaitu komunikator, komunikan dan interaksi.

#### b. Saling ketergantungan

Setiap orang dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu manusia harus menghargai manusia lainnya, sebab baik secara langsung maupun tidak langsung, seseorang akan memerlukan bantuan orang lain.

#### c. Kesenambungan dan perubahan

Ilmu sejarah mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Masa lampau memiliki pengertian yang sangat luas, bisa berarti satu abad yang lalu, puluhan tahun yang lalu, sebulan yang lalu, sehari yang lalu atau sedetik yang lalu, bahkan waktu sekarang ketika sedang membaca tulisan ini akan menjadi masa lampau. Kita harus menyadari bahwa rangkaian peristiwa sejarah sejak adanya manusia sampai sekarang adalah peristiwa yang berkelanjutan atau

---

<sup>28</sup> Yulia Siska, op. Cit, hlm 14-15

berkesinambungan (continuity). Sejumlah nilai, simbol dan kebiasaan yang lahir dari satu generasi senantiasa dapat terpelihara dan disosialisasikan kepada generasi berikutnya.

d. Keragaman

Keragaman adalah suatu kondisi dalam masyarakat dimana terdapat perbedaan-perbedaan dalam berbagai bidang terutama suku bangsa, ras, agama, ideologi, budaya (masyarakat yang majemuk). Keragaman dalam masyarakat adalah sebuah keadaan yang menunjukkan perbedaan yang cukup banyak macam atau jenisnya dalam masyarakat. Jika diperhatikan disekitar kehidupan kita, maka akan tampak bahwa setiap orang memiliki karakteristik sendiri-sendiri.

e. Konflik dan Konsensus

Konflik dan konsensus dua kegiatan laksana pedang bermata dua. Konflik merupakan suatu gejala yang umumnya muncul sebagai akibat dari interaksi manusia dalam hidup bermasyarakat. Konflik akan timbul ketika terjadi persaingan baik individu maupun kelompok. Faktor penyebab konflik, perbedaan individu, perbedaan latar belakang kebudayaan, perbedaan kepentingan dan perubahan nilai. Di dalam masyarakat senantiasa ada konflik yang ditimbulkan oleh berbagai sebab. Dan Konsensus menekankan pendapat bahwa bagian-bagian dari organisasi sosial, nilai-nilai, norma-norma, peranan-peranan, dan lembaga-lembaga (institusi) adalah kesatuan yang erat secara keseluruhan. Masyarakat mempunyai tujuan yang sama sepakat

tentang apa yang benar dan apa yang tidak benar, dan digunakan dalam membantu perangkat kegiatan satu sama lain. Antropologi menganalisis konflik dari segi manusianya.

f. Pola

Pola-pola interaksi sosial sangat kompleks. Interaksi atau proses sosial (hubungan timbal-balik yang dinamis di antara unsur-unsur sosial) dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pola interaksi asosiatif dan pola interaksi disosiatif. Pola interaksi asosiatif merupakan proses-proses yang mendorong dicapainya akomodasi, kerjasama dan asimilasi, yang pada giliran selanjutnya menciptakan keteraturan sosial. Pola interaksi disosiatif merupakan proses-proses yang mengarah kepada terciptanya bentuk-bentuk hubungan sosial yang berupa persaingan (kompetisi), kontroversi ataupun konflik (pertikaian), yang pada giliran berikutnya menghambat terjadinya keteraturan sosial. Setiap pribadi atau masyarakat memiliki pola hidup tersendiri. Pola hidup yang dijalani selama bertahun-tahun akan melahirkan karakteristik tertentu.

g. Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian,

bangunan, dan karya seni. Setiap generasi mengalami perubahan dan menerima peninggalan-peninggalan budaya dari generasi sebelumnya.

#### **4. Sarana Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pada hasil di lapangan, bahwa kurikulum tidak secara rinci menyebutkan jenis media dan alat pembelajaran. Media dan alat bantu pembelajaran untuk strategi pembelajaran IPS baru terbatas pada media dan alat cetak seperti buku, gambar, dan peta. Media yang banyak digunakan untuk keduanya adalah buku paket.

Alat pelajaran untuk strategi pembelajaran IPS masih terbatas dan sangat tertinggal oleh pelajaran IPA. Studi ini mengungkapkan bahwa kreatifitas guru masih kurang untuk membuat alat pelajaran.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dan peserta didik dalam strategi pembelajaran IPS adalah buku. Oleh karena itu, pengembangan media pelajaran pada strategi pembelajaran IPS sangatlah diperlukan untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik.

#### **E. Materi Perjuangan Melawan Penjajah**

##### **1. Ruang Lingkup Materi Perjuangan Melawan Penjajah**

Dalam kurikulum ruang lingkup pendidikan IPS di Sekolah Dasar dibatasi oleh ilmu, ilmu sosial khususnya geografi dan sejarah yang ada di lingkungan siswa itu sendiri yang ditujukan untuk melatih keterampilan sosial siswa di keluarga, masyarakat dan negara.

Ruang lingkup materi Perjuangan Melawan Penjajah pada kelas 5 adalah pada semester 2. Yang terdiri dari Standar kompetensi (SK):

Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Materi pokok: (a). Perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. (b). Masa pendudukan Belanda di Indonesia

**Tabel 2.1 Ruang Lingkup Pembelajaran**

SK/KD	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
2.Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan Kemerdekaan Indonesia.	Perjuangan melawan penjajah (Pendudukan Belanda dan Jepang Di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> <li>•menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara kedalam kekuasaan pemerintahan Belanda dan Jepang.</li> <li>• menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat.</li> </ul>
2.1 Mendeskripsikan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda dan Jepang</li> <li>• menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah pada Era Kebangkitan Nasional</li> <li>• Menjelaskan kembali tentang Organisasi organisasi bentukan Jepang</li> </ul>

## 2. Arti penting Materi Perjuangan Melawan Penjajah

Dalam materi ini siswa dibimbing untuk lebih mengenal sejarah perjuangan pahlawan Indonesia pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Serta mengetahui gambar foto pahlawan dan mengetahui sejarah perjuangannya. Dalam pelajaran ini juga mengembangkan sikap peduli, percaya diri dan rasa ingin tahu, keterampilan berkomunikasi, keterampilan mencari informasi, dan memiliki pengetahuan tentang perjuangan melawan penjajah.

## 3. Karakteristik Materi Perjuangan Melawan Penjajah

- a. Menjelaskan peristiwa tentang penjajahan Belanda dan Jepang
- b. Menceritakan peristiwa perjuangan tokoh dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang yaitu dengan membangkitkan seluruh rangsangan alat indra yaitu dengan di setiap slide teks tiap materi menunjukkan adanya rekaman suara dan penampilan gambar pada setiap peristiwa perjuangan tokoh yang sangat cocok pada materi tersebut.
- c. Mengetahui proses terjadinya masa pendudukan Belanda dan Jepang yang telah di sajikan pada media serta dampak positif dan negatif pada masa penjajahan Jepang dengan menampilkan video .
- d. Menyediakan sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai.<sup>29</sup> Dengan fitur-fitur yang sudah dirancang semudah mungkin untuk bisa di operasikan pada siswa SD/MI kelas V, dan guru

---

<sup>29</sup> Ali Rahman, *Karakteristik Media Pembelajaran* (<http://maopaadadisini.blogspot.co.id>) di akses pada tanggal 17 November 2016 pukul 20.00

kelas. Dengan tampilan yang menarik minat belajar siswa kelas V SD/MI.

#### 4. Rangkuman Materi Perjuangan Melawan Penjajah

Bangsa Belanda pernah menguasai Indonesia lebih dari 300 tahun. Dalam kurun waktu itu, berkali-kali rakyat Indonesia mengadakan perlawanan. Pada bagian ini kita akan membahas tentang kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia, bentuk-bentuk penindasan Bangsa Belanda, dan perjuangan menentang penjajahan Bangsa Belanda.

##### a. Kedatangan Bangsa Belanda ke Indonesia

Indonesia terkenal sebagai negara penghasil rempah-rempah berkualitas sehingga bangsa Eropa datang ke Indonesia seperti Portugis, Spanyol, Belanda dan Inggris. Rela berlayar untuk mencari rempah-rempah.

##### b. Lahirnya VOC

Gubernur pertama VOC adalah Pieter Both. Saat Jan Pieterszoon Coen menjadi Gubernur Jendral, VOC dipindahkan ke Batavia (sekarang Jakarta) karena dianggap letaknya strategis. VOC memiliki hak-hak monopoli yang diberikan pemerintah Belanda, yaitu sebagai berikut:

- 1) Mencetak uang dan memungut pajak
- 2) Membuat perjanjian, menyatakan perang, dan perdamaian dengan raja-raja
- 3) Membuat senjata dan mendirikan benteng.
- 4) Mengangkat dan memberhentikan pegawai.

Selain itu VOC juga menggunakan politik “adu domba” untuk menguasai kerajaan-kerajaan di Indonesia

c. Sistem Kerja Paksa dan Penarikan Pajak

1) Kerja Paksa

Napoleon Bonaparte, yaitu Kaisar Perancis berhasil menaklukkan Belanda pada abad ke 18 ia mengangkat Herman Williem Dandels sebagai Gubernur Jendral Belanda di Indonesia. Dandels mempertahankan pulau Jawa dari serangan Inggris. Untuk itu, Dandels memerintahkan pembangunan jalan raya dari Anyer (Banten) hingga Panarukan (Jawa Timur) dengan panjang Jalan Raya Pos sekitar 1.000 km. Jalan tersebut dapat mempermudah pergerakan tentara Belanda apabila terjadi peperangan. Agar pembangunan cepat ia memerintahkan untuk kerja rodi. Kerja Rodi adalah kerja paksa tanpa mendapatkan upah. Akibatnya banyak rakyat yang menderita dan meninggal. Setelah mendengar kekejamannya. Napoleon memanggil pulang Dandels kemudian menggantikannya dengan Gubernur Jendral Jansen.

2) Tanam Paksa

Pada masa gubernur Jendral Van Den Boch, rakyat dipaksa untuk menanam tanaman yang laku di pasaran dunia, yaitu teh, kopi, tebu dan tembakau dengan harga yang ditetapkan oleh Belanda. Sistem ini dinamakan tanam paksa. Tujuannya adalah untuk mengisi kas negara yang habis akibat perang. Akibatnya banyak rakyat menderita mati

kelaparan. Sebaliknya, kas Belanda kembali terisi dengan adanya sistem tanam paksa.

d. Perjuangan dalam Mengusir Penjajah Belanda

Perjuangan melawan penjajah awalnya perjuangan dilakukan melalui perang kedaerahan. Namun setelah ada kesadaran mereka bersatu perjuangan dilakukan secara nasional. Perjuangan pun dilakukan melalui organisasi dan menggunakan cara damai.

1) Perjuangan rakyat Aceh

Perlawanan rakyat Aceh dipimpin oleh Tengku Cik Ditiro Panglima Polim, Tengku Umar, dan Istrinya Cut Nyak Dien. Rakyat Aceh menggunakan taktik perang gerilya, yaitu masuk ke hutan-hutan agar tidak mudah ditangkap. Belanda mengirim Dr. Snouck Hurgronje untuk mempelajari kehidupan rakyat Aceh agar dapat memenangkan perang. Hasil penelitian menyebutkan bahwa ulama dan pemimpin adat berperan penting dalam kehidupan masyarakat Aceh. Belanda membentuk pasukan antigerilya yang bernama Marose. Akhirnya Belanda bisa menundukkan Aceh.

2) Perjuangan rakyat Sumatra Utara

Perlawanan rakyat Sumatra Utara dipimpin oleh raja Tapanuli, yaitu Sisingamaraja XII. Perang antara rakyat Tapanuli dengan Belanda terjadi akibat keinginan Belanda untuk menguasai Tapanuli. Belanda di bawah pimpinan Kapten Hans Christofel menyerang Pak-Pak. Akibat ini serangan Sisingamaraja XII gugur.

### 3) Perjuangan rakyat Sumatra Barat

Belanda menjalankan politik adu domba terhadap Kaum Padri yang ada di daerah Minangkabau. Akibatnya, terjadi perang antara kedua kaum tersebut yang disebut perang Padri. Setelah menyadari tindakan adu domba mereka bersatu. Tuanku Imam Bonjol berhasil ditangkap dan diasingkan di daerah lain. Tuanku Imam Bonjol meninggal di daerah pengasingannya di Manado.

### 4) Perjuangan rakyat Jawa

Perlawanan rakyat Jawa di daerah Yogyakarta dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Perang terjadi karena Belanda ingin membangun rel, kereta membangun patokan di atas makam leluhur tanpa izin. Belanda menerapkan taktik benteng stesel dalam peperangan. Dalam memimpin peperangan Pangeran Diponegoro dibantu oleh Kiai Modjo dan Sentot Prawirjo.

Belanda merasa kesulitan menaklukkan Pangeran Diponegoro, menggunakan cara licik yang berpura-pura mengajak Pangeran Diponegoro berunding tapi pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke daerah lain hingga akhirnya ditahan di Benteng Fort Rotterdam dan meninggal di Makasar.

### 5) Perjuangan rakyat Kalimantan Selatan

Perlawanan rakyat Kalimantan selatan dipimpin oleh Pangeran Antasari. Belanda berusaha menguasai kerajaan Banjar dengan cara memonopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan.

Akibatnya, terjadi perlawanan rakyat di bawah pimpinan Pangeran Antasari. Namun pada tahun 1802 Pangeran Antasari meninggal dunia akibat penyakit cacar.

#### 6) Perjuangan rakyat Bali

Di wilayah perairan Bali berlaku Hukum Tawang Karang. Berdasarkan hukum tersebut Kerajaan Buleleng berhak memiliki kapal yang terdampar di wilayahnya. Belanda menolak menyerahkan kapalnya yang terdampar di wilayah Bali. Dan Belanda juga menyuruh raja Buleleng untuk menghapus hukum tersebut dan mengakui kekuasaan Belanda dan menyebabkan terjadi peperangan Bali dipimpin oleh I Gusti Ketut Jelantik berperang di sekitar Benteng Jagaraga. Disebut juga dengan Perang Puputan Jagaraga. Perlawanan Bali berakhir dengan dikuasainya Benteng Jagaraga oleh Belanda.

#### 7) Perjuangan rakyat Maluku

Maluku termasuk daerah utama penghasil rempah-rempah. Di Maluku terdapat pelayaran Hongi untuk mengawasi perdagangan gelap. Belanda melalui Van den Berg memaksa rakyat Maluku untuk kerja rodi dan menjadi tentara Belanda di Jawa. Rakyat Maluku di bawah pimpinan Thomas Matulesy (Patimura) menyerang Belanda di Benteng Duurstede. Namun, Patimura berhasil ditangkap Belanda.<sup>30</sup>

#### e. Kedatangan Bangsa Jepang ke Indonesia

<sup>30</sup> Nahi R dan Irma MKA, *ESPS Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V* (Jakarta: Erlanga, 2015) hal. 108-114.

Kemenangan Jepang terhadap Belanda di sambut Baik oleh rakyat Indonesia. Hal ini dimanfaatkan Jepang untuk menarik simpatik antara lain dengan:

- 1) Mengizinkan pengibaran bendera Merah Putih
- 2) Mengizinkan rakyat menyanyikan lagu Indonesia Raya.
- 3) Memperbolehkan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari.

Tindakan Jepang tersebut dilakukan dengan beberapa alasan, yaitu:

- 1) Jepang ingin menguasai kekayaan alam di Indonesia.
- 2) Rakyat Indonesia dapat membantu Jepang melawan Sekutu.

f. Bentuk Penjajahan Jepang di Indonesia

Tindakan Jepang dalam menjajah Indonesia ternyata lebih kejam dari pada Belanda. Jepang merampas seluruh hasil bumi Indonesia. Akibatnya, rakyat mengalami kelaparan dan banyak yang meninggal akibat tidak tersedianya obat untuk mengobati penyakit. Rakyatpun berpakaian compang camping dan memakai karung Goni.

Tidak hanya itu, rakyat Indonesia diperintahkan melakukan kerja paksa yang dalam bahasa Jepang disebut Romusha. Mereka bekerja tanpa diberi upah untuk melakukan pekerjaan berat seperti membangun jalan raya, jembatan, benteng dan lapangan udara. Mereka tidak hanya bekerja di Indonesia tetapi juga dikirim di luar negeri sebagai tenaga kerja perkebunan.

g. Perlawanan Rakyat Terhadap Jepang

Kekejaman Jepang selama menjajah Indonesia memunculkan perlawanan dari rakyat yaitu :

- 1) Perlawanan rakyat aceh di Cot Plieng yang dipimpin oleh Tengku Abdul Jalil.
- 2) Perlawanan rakyat Tasikmalaya dibawah pimpinan K.H Zainal Mustafa yang menolak membungkukkan badan untuk menghormati kaisar Jepang
- 3) Perlawanan tentara PETA di Blitar yang di pimpin oleh Supriyadi.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Ibid. , 118-120

## BAB III

### METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas terkait tentang: (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) validasi produk (e) uji coba produk.

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* yaitu, sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik di lapangan/sekolahan.<sup>32</sup>

Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi perjuangan melawan penjajah untuk kelas V dalam mendukung kegiatan belajar materi ilmu pengetahuan sosial.

Produk ini diharapkan menjadi sebuah jembatan yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi bahkan sumber pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Oleh karena itu, salah satu cara yang mudah ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa

---

<sup>32</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang difokuskan pada materi perjuangan melawan penjajah.

## **B. Model Pengembangan**

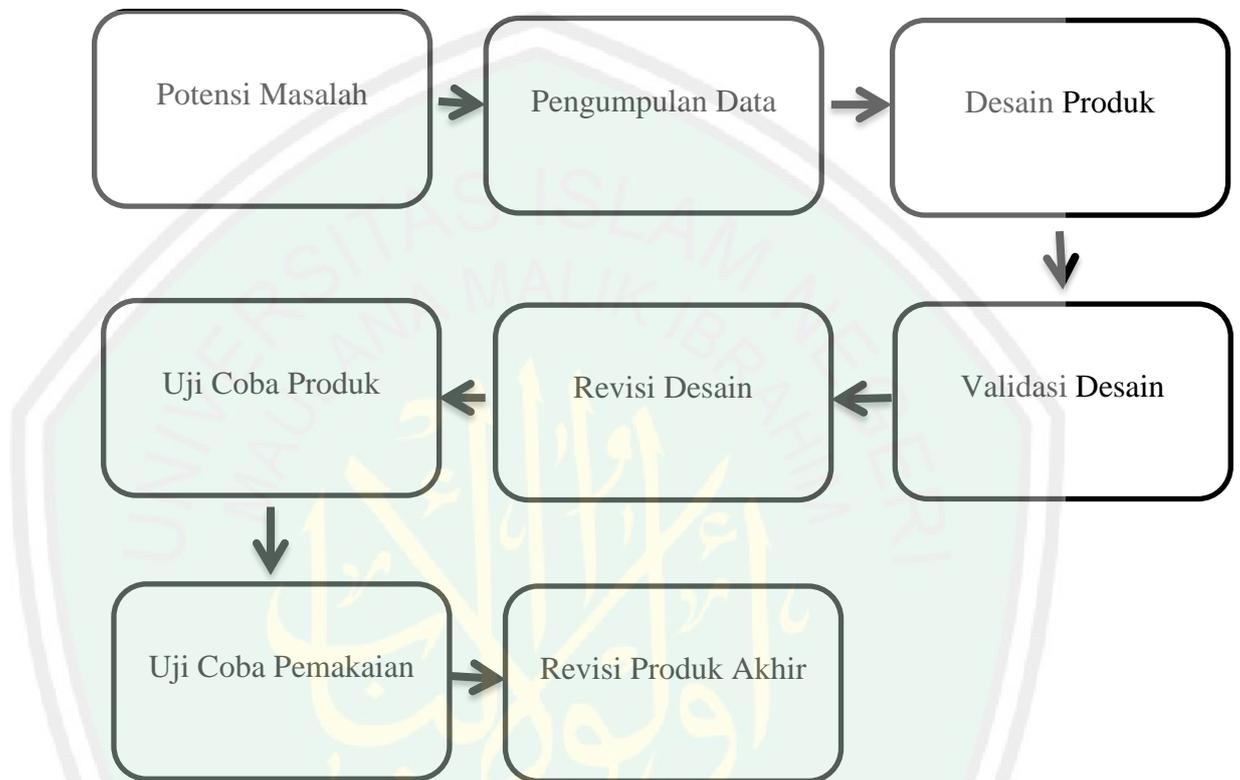
Suatu model dapat diuraikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian.<sup>33</sup>

Suatu model dapat diartikan sebagai sesuatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan suatu informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana atau mudah. Dengan model, seseorang akan lebih memahami sesuatu dari pada melalui penjelasan-penjelasan panjang. Sebuah model dalam penelitian dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut peneliti. Model dapat juga memiliki kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti tertentu yang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan atau (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, apakah berupa bahan ajar, media, atau produk-produk lain. Ada beberapa model konseptual dan prosedural.

---

<sup>33</sup> Punaji Setyosari, op. Cit, hlm 199-200

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas sepuluh langkah, sebagai berikut:



Gambar 3.1

Langkah-langkah model pengembangan

### C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pedoman penelitian pengembangan menurut Borg and Gall sebagaimana diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah yang diintruksikan dalam model pedoman pengembangan tersebut meliputi:

### 1. Potensi Masalah

Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti melakukan observasi langsung terhadap proses pembelajaran di sekolah untuk memperoleh data tentang kesulitan-kesulitan pembelajaran dan kondisi nyata dan langsung di sekolah.

### 2. Pengumpulan Data

Setelah menemukan informasi masalah yang terjadi di lapangan. Maka peneliti membuat perencanaan tentang tujuan yang akan di capai dalam pembelajaran. Tujuan tersebut untuk mengetahui pada kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti pembelajaran. Kemampuan tersebut bisa diamati secara operasional sehingga dapat diamati dan diukur dengan tes atau alat ukur lainnya.

### 3. Desain Produk

Setelah melakukan tahap pengumpulan data dan perencanaan, langkah selanjutnya merupakan langkah pokok dari kegiatan sisten desain pembelajaran IPS yaitu langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Maka peneliti mulai membuat produk yang berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah. Tahap pembuatan produk ini dimulai dari pembuatan produk desain sampai hasil desain yang akan dihasilkan berupa *softcopy* yang berada di CD. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

materi perjuangan melawan penjajah materi perjuangan melawan penjajah untuk kelas V SD.

#### 4. Validasi Desain

Uji coba awal dilakukan pada 2 ahli/pakar, yaitu ahli pengembangan media dan ahli pengembangn produk. Untuk memperoleh validitas sebuah produk yang di kembangkan oleh peneliti.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain ini dilakukan berdasarkan hasil validasi peneliti melakukan perbaikan pada produk pengembangan sesuai hasil validasi dari ahli media dan ahli pembelajaran.

#### 6. Uji Coba Produk

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk direvisi agar ketika diuji cobakan dilapangan produk menjadi tepat sasaran. Uji coba dilakukan kepada 3 orang siswa kelas V SD NU Bangil. Dengan yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

#### 7. Uji Coba Pemakaian

Setelah dilakukan revisi awal, produk pengembangan perlu untuk direvisi agar ketika diuji cobakan dilapangan produk menjadi tepat sasaran. Uji coba ini dilakuakan pada seluruh siswa kelas V SD NU Bangil . dalam uji coba lapangan ini perlu mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah memakai produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah, dengan memberikan soal Pre-Test dan Post-Test terkait soal IPS. Kemudian

mempersiapkan angket dan memberikan angket kepada seluruh siswa kelas V SD NU untuk mengukur sejauh mana kemenarikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah ini dalam pembelajaran.

#### 8. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila masih ada kekurangan pada produk yang dikembangkan.

### **D. Validasi Produk**

#### 1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi media, validasi materi dan juga validasi isi. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator sehingga dapat mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media.

#### 2. Subjek Validasi

Subjek validasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi ilmu pengetahuan sosial (IPS) tentang materi perjuangan melawan penjajah adalah ahli materi, ahli desain media pembelajaran, dan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD NU Bangil. Berikut penjelasan terkait dengan subjek uji coba:

a. Ahli Materi (isi)

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi sejarah. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang setidaknya:

- 1) Menguasai karakteristik materi IPS di SD/MI khususnya perjuangan melawan penjajah
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia sebagai penguji produk media pembelajaran IPS kelas V SDNU Bangil

b. Ahli Desain Media

Ahli desain media yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif ini, pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli materi akan tetapi, ahli media harus orang yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain media pembelajaran. Ahli desain media pembelajaran memberikan komentar terhadap kelayakan media pembelajaran.

c. Ahli Pembelajaran atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif matapelajaran ilmu pengetahuan sosial materi perjuangan melawan penjajah.

Adapun kriteria guru IPS kelas V adalah sebagai berikut:

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

#### **E. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah:

##### **1. Desain Uji Coba**

Tahap uji coba desain ini yaitu dengan tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap ini di jelaskan sebagai berikut:

###### **a) Tahap Konsultasi**

Pada tahap konsultasi ini, pengembang melakukan beberapa kegiatan yaitu dengan bimbingan kepada dosen pembimbing dan melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media pembelajaran yang kurang. Kemudian pengembang melakukan perbaikan multimedia interaktif berdasarkan konsultasi yang telah dilakukan.

#### b) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap validasi ahli, pengembang melakukan kegiatan yaitu dengan memberikan hasil media yang telah dikembangkan kepada ahli materi/isi, ahli desain dan ahli guru bidang studi IPS, kemudian diberikan tanggapan dan penilaian terhadap hasil media yang telah dikembangkan. Pengembang melakukan analisis dan tanggapan penilaian selanjutnya melakukan perbaikan berdasarkan tanggapan dan penilaian dari beberapa ahli.

#### c) Tahap Uji Coba Lapangan

Pada kegiatan ini, peneliti melakukan uji tahap lapangan. Evaluasi dilakukan untuk memperoleh masukan yang digunakan untuk memperbaiki kualitas produk, berikut penjelasan terkait dengan kegiatan pengembangan.<sup>34</sup>

### 2. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah adalah ahli isi bidang studi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran untuk diujicobakan kepada siswa kelas V SD NU Bangil, jumlah subjek peneliti adalah 26 siswa.

### 3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dari penyebaran

---

<sup>34</sup> Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), hlm.106-107

angket dan hasil dari pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan produk media interaktif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut penjelasannya:

- a. Penilaian penelitian oleh ahli isi/materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
- b. Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan media.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media interaktif hasil pengembangan (*pre-test* dan *post-test*).

Data kualitatif dikumpulkan melalui:

- a. Wawancara dengan guru kelas terkait dengan informasi pembelajaran di SD NU Bangil.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian ahli yang diperoleh melalui hasil wawancara dari ahli materi/isi, ahli media, ahli pembelajaran dan siswa kelas V SD NU Bangil.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya berupa hasil wawancara, angket, dan test perolehan hasil belajar.

Masing-masing instrumen akan dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Pedoman Wawancara**

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Saidah Misdiana, selaku guru kelas V SD NU Bangil, peserta didik atau siswa untuk mengetahui

tanggapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada proses pembelajaran dilakukan. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>35</sup>

Pedoman wawancara berisi pertanyaan yang bisa mencakup fakta, data, konsep, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

b. Angket

Angket adalah alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan untuk mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada responden untuk \mendapat tanggapan secara tertulis. Angket merupakan sebuah set pertanyaan yang secara logis berhubungan dengan masalah penelitian, setiap pertanyaan merupakan jawaban yang mempunyai makna dalam menjawab permasalahan penelitian. Pengisian angket dapat dilakukan langsung oleh responden, dan jika responden tidak mampu mengisi sendiri dapat diisikan oleh petugas dengan membacakan pertanyaan pada angket.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan tanggapan dan saran dari subjek validator ahli dan subjek

---

<sup>35</sup> Ibid, . hlm.317

sasaran uji coba, selanjutnya digunakan untuk revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan antara lain:

- a) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran interaktif.
  - b) Angket penilaian atau tanggapan ahli media pembelajaran.
  - c) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS SD NU Bangil.
  - d) Angket penilaian atau tanggapan melalui uji coba lapangan (*field evaluation*).
- c. Tes Pencapaian Hasil Belajar

Tes pedoman hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Sedangkan tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-tes* dengan hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia Interaktif.<sup>36</sup>

## 5. Teknik Analisis Data

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

---

<sup>36</sup> Arief, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hlm.483

## 1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan SK-KD dan indikator untuk menyusun isi multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

## 2. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba, data diperoleh dari penilaian angket penilaian terbuka dan angket penilaian tertutup untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan.

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran IPS kelas V, untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

### Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$  = jumlah jawaban tertinggi

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar

pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi penilaian:<sup>37</sup>

**Tabel 3.1**

**Kualifikasi Tingkat Kriteria Kelayakan Berdasarkan Presentase**

Persentase (%)	Kategori
$84\% < skor \leq 100\%$	Sangat Layak, tidak perlu revisi.
$68\% < skor \leq 84\%$	Layak, tidak perlu revisi.
$52\% < skor \leq 68\%$	Cukup Layak, perlu revisi.
$36\% < skor \leq 52\%$	Kurang Layak, perlu revisi.
$20\% < skor \leq 36\%$	Tidak Layak, revisi total.

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian mulai dari 68-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi, sampai mencapai kriteria valid.

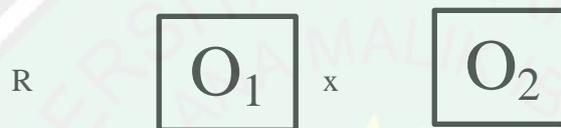
### 3. Analisis Hasil Tes

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk mengukur perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan

<sup>37</sup> Sugiono, Op. Cit, hlm 252

sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before-after*). penggunaan desain eksperimen (*before-after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan remedial. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut.<sup>38</sup>

**Gambar 3.3 Desain Eksperimen**



Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai sebelum perlakuan (*pre-test*)

X : Treatment

O<sub>2</sub> : Nilai sesudah perlakuan (*post-test*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achivement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media perkembangan interaktif. Materi perjuangan melawan penjajah. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test untuk mengetahui signifikansi peningkatan hasil belajar. Rumus uji t dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut:<sup>39</sup>

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

<sup>38</sup> Sugiyono, op. Cit, . hlm.303

<sup>39</sup> Subana dkk, *Statistik Pendidikan*, (Bandung: Pustaka setia, 2005), hlm.131-132

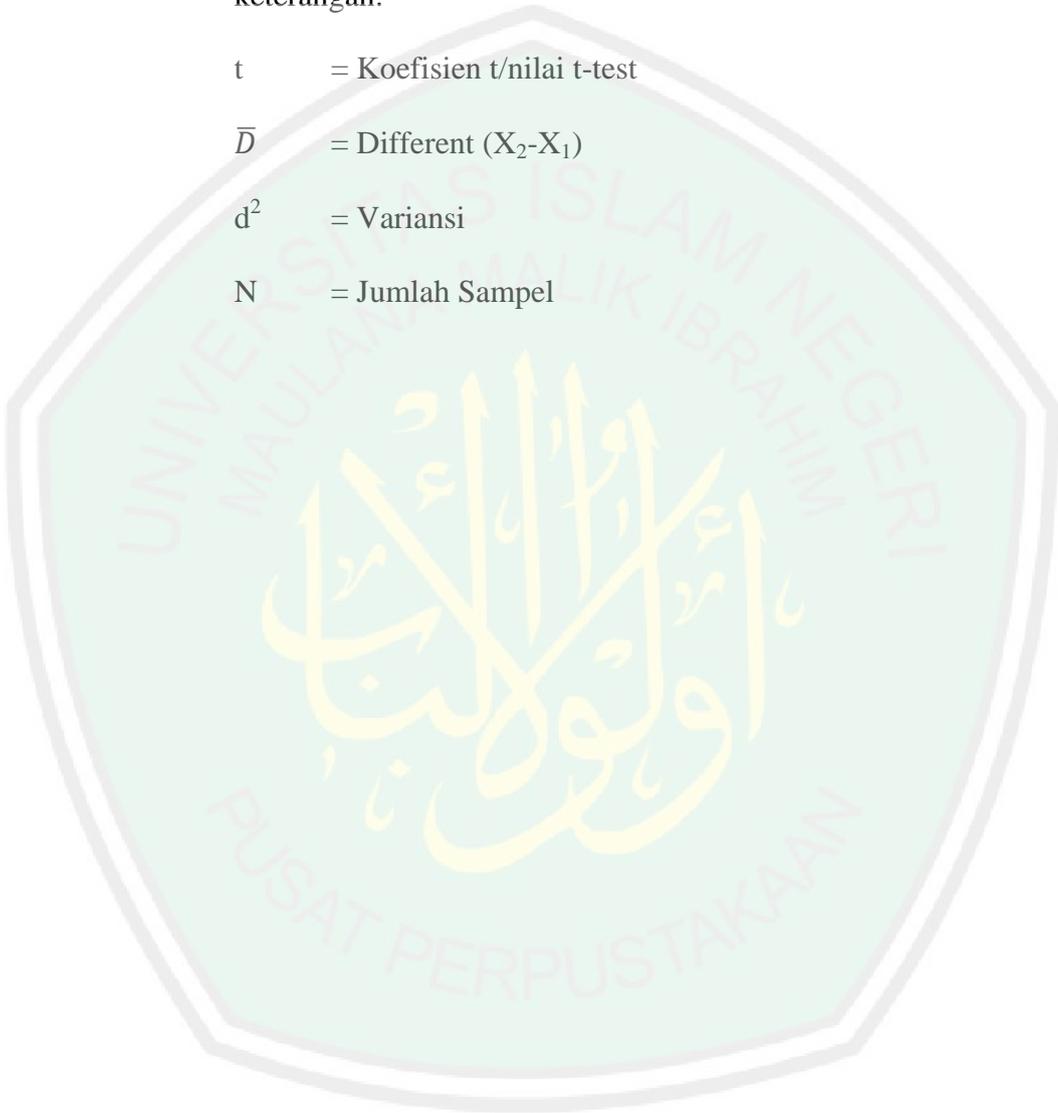
keterangan:

$t$  = Koefisien t/nilai t-test

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

$d^2$  = Variansi

$N$  = Jumlah Sampel



## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini akan dipaparkan 3 hal terkait dengan data penelitian, diantaranya adalah (a) hasil pengembangan media pembelajaran (b) data kemenarikan multimedia interaktif, (c) pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar. Hasil penelitian disajikan secara berturutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS, dan uji coba lapangan pada siswa kelas V SD NU Bangil.

#### A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

##### 1. Deskripsi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

Media pembelajaran yang dihasilkan pada pengembangan ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat di lihat. Adapun uraian lebih lanjut adalah sebagai berikut:

##### a. Halaman Depan



Gambar 4.1 Halaman Depan

Halaman depan atau halaman pembuka dari media pembelajaran berisi judul, Judul media tersebut ditayangkan sebagai halaman pembuka. Cover awal terdiri dari judul bahan ajar disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu materi “Perjuangan Melawan Penjajah” , *background* disesuaikan dengan isi materi yang ada dalam bahan ajar, hal ini dimasukkan agar siswa mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari bahan ajar tersebut untuk memulai maka mengklik tombol masuk untuk masuk ke halaman awal media pembelajaran multimedia interaktif

#### **b. Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran**

Halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran berisi jenis-jenis tombol pengoprasian media pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan penggunaan dalam pengoprasian media pembelajaran.



**Gambar 4.2 Halaman Petunjuk**

### c. Tampilan Menu

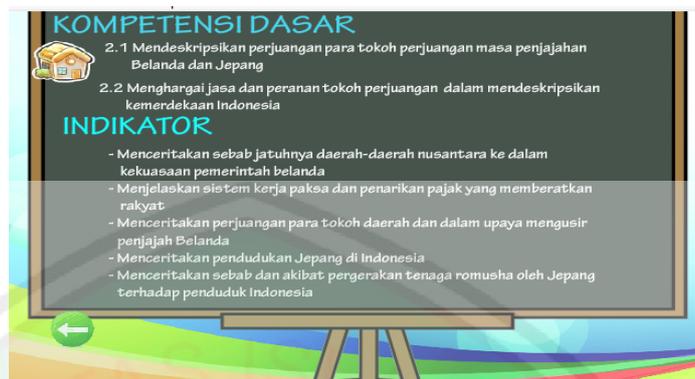
Halaman tampilan menu merupakan halaman yang berisi dari menu-menu yang tersedia dalam media pembelajaran. Adapun menu tersebut terdiri dari menu KD/Indikator, refleksi, materi, kegiatan, rangkuman, evaluasi dan profil.



**Gambar 4.3 Halaman Tampilan Menu**

### d. KD/Indikator

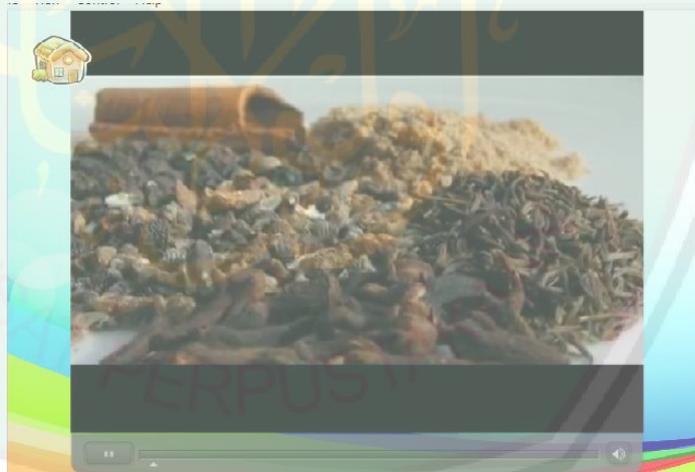
Pada menu ini KD dan Indikator pada pembelajaran berisi tentang Perjuangan Melawan Penjajah diantaranya perjuangan melawan penjajahan Belanda, dan perjuangan melawan Jepang.



Gambar 4.4 Halaman KD dan Indikator

e. Refleksi yang berisi video pembelajaran perjuangan para tokoh.

Menu selanjutnya yaitu refleksi.pada menu ini refleksi berisi tentang video pembelajaran Perjuangan para tokoh.



Gambar 4.5 Halaman Video

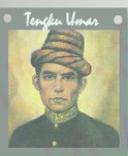
f. Materi



### Perjuangan Rakyat Aceh

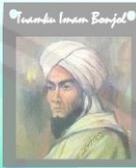
Perlawanan rakyat Aceh dipimpin oleh Tengku Cik Ditiro Panglima Polim, Tengku Umar, dan Istrinya Cut Nyak Dien. Rakyat Aceh menggunakan taktik perang gerilya, yaitu masuk ke hutan-hutan agar tidak mudah ditangkap. Belanda membentuk pasukan antigerilya yang bernama Marose. Akhirnya Belanda bisa menundukkan Aceh.





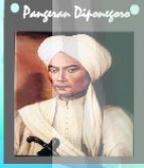
### Perjuangan Rakyat Sumatera Barat

Belanda menjalankan politik adu domba terhadap Kaum Padi yang ada di daerah Minangkabau. Akibatnya, terjadi perang antara kedua kaum tersebut yang disebut perang Padi. Setelah menyadari tindakan adu domba mereka bersatu. Tuanku Imam Bonjol berhasil ditangkap dan diasingkan di daerah lain. Tuanku Imam Bonjol meninggal di daerah pengasingannya di Manado.



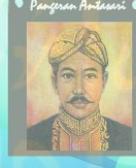
### Perjuangan Rakyat Jawa

Perlawanan rakyat Jawa di daerah Yogyakarta dipimpin oleh Pangeran Diponegoro. Perang terjadi karena Belanda ingin membangun rel, kereta, membangun patokan di atas makam leluhur tanpa izin. Belanda merasa kesulitan menaklukkan Pangeran Diponegoro, menggunakan cara licik yang berpura-pura mengajak Pangeran Diponegoro berunding tapi pangeran Diponegoro ditangkap dan diasingkan ke daerah lain hingga akhirnya ditahan di Benteng Fort Rotterdam dan meninggal di Makassar.



### Perjuangan Rakyat Kalimantan Selatan

Perlawanan rakyat Kalimantan selatan dipimpin oleh Pangeran Antasari. Belanda berusaha menguasai kerajaan Banjar dengan cara memonopoli perdagangan dan mencampuri urusan kerajaan. Akibatnya, terjadi perlawanan rakyat di bawah pimpinan pangeran antasari. Namun pada tahun 1932 Pangeran Antasari meninggal dunia akibat penyakit cacar.




### Gerakan Tiga A

**Pemimpin:** Syamsudin  
Semboyan Gerakan Tiga A adalah Jepang pelindung Asia, dan Jepang cahaya Asia.

**Tujuan**  
mencari simpati rakyat Indonesia

**Tokoh Pendiri**  
Gerakan Tiga A



### Jawa Hokokai (Perhimpunan Kebaktian Jawa)

**Pemimpin:** Femerintah militer Jepang  
**Tujuan**  
Mengerahkan rakyat untuk melakukan Romusha

**Tokoh Pendiri**  
Jawa Hokokai





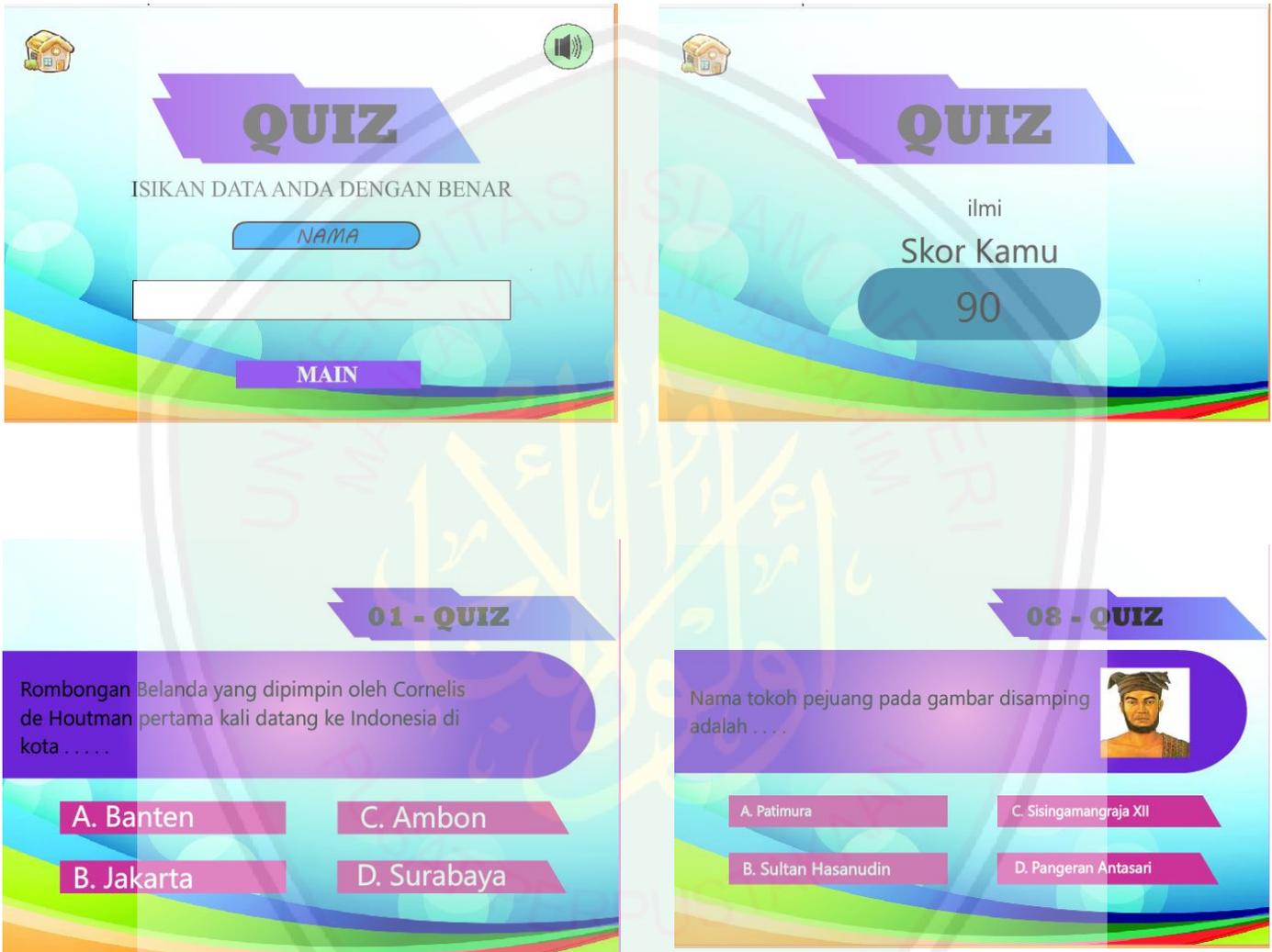
**Gambar 4.6 Halaman Materi**

Pada menu materi ini berisi tentang keseluruhan materi perjuangan para tokoh, yang terdiri dari pembahasan untuk kedatangan bangsa Belanda di Indonesia, lahirnya VOC, sistem kerja paksa dan penarikan pajak, perjuangan para tokoh, kedatangan bangsa Jepang di Indonesia, bentuk penjajahan Jepang di Indonesia, Perlawanan rakyat terhadap Jepang. Pada materi ini juga dilengkapi dengan animasi dan gambar sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran dari masing-masing pembahasan.

**g. Evaluasi**

Pada menu kuis (evaluasi) berisi latihan soal evaluasi dari materi yang dipelajari. Kumpulan soal yang sesuai dengan materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Soal ini terdapat dalam setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pengguna harus menjawab soal dengan cara

mengklik pilihan A, B, C, dan D sampai selesai untuk mengetahui skor dan dapat mengukur pemahaman.



Gambar 4.7 Halaman Kuis (Evaluasi)

#### h. Profil Pengembang

Profil pengembang terdiri dari data-data terkait informasi tentang biodata pengembang.



**Gambar 4.8 Halaman Profil**

## 2. Penyajian Validasi

Pengambilan data validasi melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator ahli yang terdiri dari satu validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas V di SD NU Bangil. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

**Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Pembelajaran Bidang Study IPS, dan Siswa Kelas V SD/MI**

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat Tepat

Penyajian data dari analisis penilaian berupa angket dari ahli media, ahli materi, dan guru pembelajaran adalah sebagai berikut:

### a. Hasil Validasi Ahli Isi

#### 1) Data kuantitatif

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi adalah berupa media pembelajaran yang divalidasi isi oleh Ibu Anik Rahmania M.Pd selengkapnya pada tabel 4.2 dan 4.3

**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Ahli Isi (sebelum revisi)**

No	Pertanyaan	X	X1	Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Sangat valid	Tidak Revisi
2.	Ketetapan judul unit dengan uraian materi tiap unit	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan dalam uraian media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
5.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran.	4	5	80%	Sangat valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi IPS	4	5	80%	Sangat valid	Tidak Revisi
8.	Ketetapan rumusan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Sangat valid	Tidak Revisi
9.	Kejelasan uraian materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10.	Kemenarikan pengemasan media	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	pembelajaran					
11.	Keruntutan penyajian materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12.	Konsistensi format media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALIS KESELURUHAN</b>		<b>48</b>	<b>60</b>	<b>80%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Keterangan :

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

x : Skor jawaban dari validator oleh ibu Anik Rahmania M.Pd sebagai ahli materi

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 80%. jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor ini termasuk dalam kriteria valid

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Ahli Isi (sesudah revisi)**

No	Pertanyaan	X	X1	Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
2.	Ketetapan judul unit dengan uraian materi tiap unit	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan dalam uraian media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kemudahan bahasa dipahami dalam media	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	pembelajaran					
5.	Kesesuaian jenis-jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi IPS	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
8.	Ketetapan rumusan tujuan pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
9.	Kejelasan uraian materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10.	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
11.	Keruntutan penyajian materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
12.	Konsistensi format media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALIS KESELURUHAN</b>		<b>52</b>	<b>60</b>	<b>87%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Keterangan :

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

x : Skor jawaban dari validator oleh ibu Anik Rahmania M.Pd  
sebagai ahli materi

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 87%. jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor ini termasuk dalam kriteria valid

## 1. Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli isi Ibu Anik Rahmania M.Pd selengkapnya bisa dilihat pada tabel 4.4

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Isi Materi Terhadap Multimedia Interaktif**

Nama Subjek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Aniek Rahmania M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjajahan Belanda, dijabarkan masa pemerintah berdasarkan gubernur jendral yang memerintah</li> <li>• Masa penjajahan Jepang, dikongkritkan dengan gambar-gambar periode Jepang.</li> <li>• Ditambah dengan masa-masa pemerintahan.</li> <li>• Ditambah dengan gambar-gambar dan video.</li> </ul>

Berdasarkan tabel kritik dan saran telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan media ini memerlukan 2 kali revisian. Validasi pada ahli materi oleh Ibu Anik Rahmania M.Pd. pertama dilakukan pada tanggal 23 Mei 2016 dari menambah materi penjajahan Belanda, dijabarkan masa pemerintah berdasarkan gubernur jendral yang memerintah, menambah masa penjajahan Jepang dikongkritkan dengan gambar-gambar periode Jepang, menambah dengan Masa-masa pemerintah dan menambah gambar

dan video. Sehingga pada tanggal 15 juni 2016 dilakukan revisi dan hasilnya disetujui oleh ahli materi dengan catatan desain ditata.

## 2. Revisi Produk

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

**Tabel 4.5 Revisi Produk**

No	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Penjajahan Belanda, dijabarkan masa pemerintahan berdasarkan gubernur jenderal yang memerintah	Hanya ada masa pemerintahan Herman Wiliam Deandels	1. Masa gubernur Pieter Both. 2. Masa gubernur Jan Pieterszoon Coen. 3. Masa gubernur Herman Wiliam Deandels 4. Masa gubernur Van den Bosch
2.	Masa penjajahan Jepang, dikonkretkan dengan gambar-gambar periode Jepang	Hanya ada penjelasan tanpa ada gambar-gambar periode jepang.	Sudah diberi gambar dengan lengkap dan jelas
3	Ditambah Video	Belum ada video	Sudah diberi video

Semua data dari hasil *review*, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif kelas V.

### **b. Hasil validasi Ahli Desain Media Pembelajaran**

#### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli media oleh Ibu Ninja Panju Purwita M.Pd selengkapnya bisa dilihat pada tabel 4.6 dan 4.7

**Tabel 4.6 Hasil Penilaian Multimedia oleh Ahli Media (sebelum direvisi)**

No	Pertanyaan	X	XI	Prosentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tampilan multimedia pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	3	5	60%	Cukup Valid	Direvisi
3	Kejelasan suara pada media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Fasilitas pada multimedia ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
5	Desain multimedia ini sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V MI	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6	Gambar pada multimedia ini sesuai dengan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Gambar pada multimedia ini dapat menarik minat belajar siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI	3	5	60%	Cukup Valid	Direvisi
9	Desain warna pada multimedia ini sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas V SD/MI	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

	media pembelajaran					
<b>ANALIS KESELURUHAN</b>	<b>39</b>	<b>50</b>	<b>78%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>	

Keterangan :

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

x : Skor jawaban dari validator oleh ibu Ninja sebagai ahli materi

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 78%. jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

**Tabel 4.7 Hasil Penilaian Multimedia oleh Ahli Media (sesudah direvisi)**

No	Pertanyaan	X	XI	Prosentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Tampilan multimedia pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan gambar pada media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Kejelasan suara pada media pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
4	Fasilitas pada multimedia ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
5	Desain multimedia ini sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V MI	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi

6	Gambar pada multimedia ini sesuai dengan materi	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Gambar pada multimedia ini dapat menarik minat belajar siswa	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Desain warna pada multimedia ini sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas V SD/MI	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
<b>ANALIS KESELURUHAN</b>		<b>43</b>	<b>50</b>	<b>86%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Keterangan :

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

x : Skor jawaban dari validator oleh ibu Ninja sebagai ahli materi

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 86%. jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

## 2) Data Kualitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli desain oleh Ibu Ninja Panju

Purwita M.Pd. selengkapnya bisa dilihat pada tabel 4.8

**Table 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Media terhadap Multimedia Interaktif**

Nama Subjek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Ninja Panju Purwita M.Pd.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol untuk kembali/back ke halaman sebelumnya belum ada.</li> <li>2. Penataan gambar dan keterangan tulisan belum tertata rapi.</li> <li>3. Sebaiknya gambar dan tulisan ditata rapi dan menarik</li> <li>4. Ukuran font agar diperbesar.</li> <li>5. Untuk paragraf sebaliknya jangan pake rata kanan agar siswa bisa membaca lebih mudah.</li> <li>6. Pemilihan warna dasar dengan font/tulisan usahakan harus kontras agar <i>lebih</i> jelas waktu dibaca.</li> </ol>

Berdasarkan tabel kritik dan saran telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan media ini memerlukan 2 kali revisi.

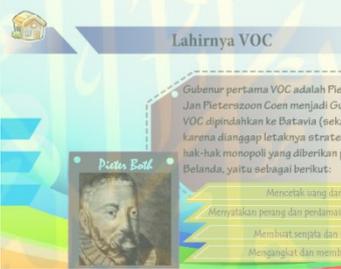
Validasi pada ahli materi oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd. pertama dilakukan pada tanggal 18 Mei 2016 dari menambah tombol untuk kembali/back ke halaman sebelumnya, menata gambar dan keterangan tulisan ditata rapi, merubah ukuran font agar diperbesar, merubah ukuran paragraf sebaiknya jangan pakai rata kanan agar siswa bisa membaca dengan mudah. Sehingga pada tanggal 9 Juni 2016

dilakukan revisi dan hasilnya disetujui oleh ahli materi dengan catatan desain ditata.

### 3) Revisi Produk

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

**Table 4. 9 Revisi Multimedia Berdasarkan Ahli Desain**

No.	Point yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tombol untuk kembali/ back ke halaman sebelumnya belum ada.		
2.	Penataan gambar dan keterangan tulisan belum tertata rapi.		
3.	Ukuran font agar diperbesar		
4.	Sebaiknya gambar dan tulisan	-	-

	ditata rapi dan menarik		
5	Untuk paragraf sebaliknya jangan pake rata kanan agar siswa bisa membaca lebih mudah.	-	-
6	Pemilihan warna dasar dengan font/tulisan usahakan harus kontras agar lebih jelas waktu dibaca.	-	-

Semua data dari hasil *review*, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif kelas V.

### c. Hasil Validasi Ahli Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V

#### 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas V oleh ibu Saidah Misdiana, S.Pd selengkapnya bisa di lihat di tabel 4.10

**Tabel 4.10 Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran**

No	Pertanyaan	X	X1	Prosentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
2.	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi perjuangan melawan penjajah.	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
3.	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran IPS	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
5.	Apakah isi materi yang dikemas dalam multimedia ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa.	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian antara isi materi dengan KD dan Indikator	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7.	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran IPS	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8.	Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan	4	5	80%	Sangat valid	Tidak Revisi

	materi dalam media pembelajaran.					
9.	Evaluasi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
10.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
11.	Materi yang dikemas dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat valid	Tidak Revisi
12.	Kelengkapan isi materi yang terdapat di media pembelajaran yang dikembangkan	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
	<b>ANALISIS KESELURUHAN</b>	<b>53</b>	<b>60</b>	<b>88%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Keterangan :

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

x : Skor jawaban dari validator oleh ibu Saidah Misdiana sebagai ahli materi

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 88%. jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli materi Ibu Saidah Misdiana S.Pd selengkapnya bisa dilihat pada tabel 4.11

**Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Terhadap Multimedia Interaktif**

Nama Subjek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Saidah Misdiana S.Pd	Multimedia sudah bisa dipakai sebagai media pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil analisis ahli pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bisa dipakai sebagai media pembelajaran IPS. Berdasarkan wawancara dengan ibu Saidah Misdiana S.Pd yaitu ahli pembelajaran penggunaan media berbasis multimedia bisa diterapkan karena ada fasilitas lab dan LCD untuk bahan ajar jenis multimedia interaktif. Penggunaannya juga bisa membuat siswa lebih aktif dan bisa belajar secara mandiri.

#### d. Uji Coba Awal

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa kelas V SD NU Bangil. Angket ini diberikan ketika uji coba awal yaitu kepada 3 siswa dan mendapat hasil penilaian sebagai berikut :

**Tabel 4.12 Hasil Penelitian Uji Coba Awal**

No	Pertanyaan	Respon			$\sum x$	$\sum x^2$	P (%)	Keterangan
		1	2	3				
1	Media ini dapat memudahkan belajar	4	4	4	12	15	80%	Menarik

	siswa							
2	Setelah menggunakan media ini siswa dapat diberikan semangat.	4	4	5	13	15	86%	Sangat Menarik
3	Multimedia ini sangat menarik untuk dipelajari siswa.	5	5	4	14	15	93%	Sangat menarik
4	Menggunakan multimedia ini timbul rasa ingin tahu dan memahami setiap materi pelajaran.	4	4	5	13	15	86%	Sangat Menarik
5	Huruf dan ukuran huruf dalam multimedia ini sangat mudah untuk di baca.	4	5	5	14	15	86%	Sangat Menarik
6	Kejelasan materi dalam media pembelajaran.	4	4	4	12	15	80%	Menarik
7	Petunjuk penggunaan media sangat jelas dan mudah dipahami	5	4	5	14	15	93%	Sangat Menarik
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	4	12	15	80%	Menarik
9	Materi dalam media interaktif ini, siswa dapat mengerjakan soal-soal dalam evaluasi.	4	4	4	12	15	80%	Menarik
10	Saya merasa senang saat menggunakan media interaktif	5	5	5	15	15	100%	Sangat Menarik
	<b>Jumlah</b>	43	43	45	131	150	87%	Sangat Menarik

Keterangan :

Responden

1. Siswa kelas V SD NU Bangil bernama Salsabila Rahmadini

2. Siswa kelas V SD NU Bangil bernama Irwansyah
3. Siswa kelas V SD NU Bangil bernama Gaitsya Zahira

Dari data diatas menunjukkan rata-rata pada uji coba awal menunjukkan multimedia dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan prosentase 87%.

#### B. Data kemenarikan multimedia interaktif

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat kemenarikan pada media pembelajaran IPS. Pemberian agket kemenarikan diberikan kepada 26 siswa kelas V yang sudah diberikan perlakuan (treatment) dan posttest. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas V.

**Tabel 4.13 Perhitungan Hasil Penilaian Lapangan**

Subyek siswa	Aspek Penilaian										$\sum N$	$x_1$	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
<b>1</b>	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	44	50	88	Sangat Menarik
<b>2</b>	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	43	50	86	Sangat Menarik
<b>3</b>	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	42	50	84	Sangat Menarik
<b>4</b>	5	5	4	3	5	4	4	4	5	5	44	50	88	Menarik
<b>5</b>	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>6</b>	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	45	50	90	Sangat Menarik
<b>7</b>	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	45	50	90	Menarik

<b>8</b>	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>9</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	42	50	84	Sangat Menarik
<b>10</b>	4	4	5	3	5	4	3	4	4	4	40	50	80	Menarik
<b>11</b>	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	45	50	90	Sangat Menarik
<b>12</b>	4	4	5	4	4	5	5	4	3	5	42	50	84	Sangat Menarik
<b>13</b>	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44	50	88	Sangat Menarik
<b>14</b>	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>15</b>	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>16</b>	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>17</b>	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>18</b>	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	41	50	82	Menarik
<b>19</b>	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	44	50	88	Sangat Menarik
<b>20</b>	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>21</b>	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	45	50	90	Sangat Menarik
<b>22</b>	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	46	50	92	Sangat Menarik
<b>23</b>	5	4	4	5	4	5	3	5	4	4	43	50	86	Sangat Menarik
<b>24</b>	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	44	50	88	Sangat

														Menarik
<b>25</b>	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	43	50	86	Sangat Menarik
<b>26</b>	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	44	50	88	Sangat Menarik
$\sum x$	115	112	114	113	115	117	110	121	112	122	1151			Sangat Menarik
$\sum x_1$	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	1300			Sangat Menarik
<b>%</b>	88	86	88	87	88	90	84	93	86	93	<b>88</b>		<b>88</b>	Sangat Menarik

Dari tabel perhitungan di atas, dapat di perjelas lagi dengan tabel di bawah ini.

**Tabel 4.14 Hasil Penilaian Lapangan**

No	Pernyataan	P (%)	Tingkat kemenarikan
1	Media ini dapat memudahkan belajar siswa	88	Sangat menarik
2	Setelah menggunakan media ini siswa dapat diberikan semangat	86	Sangat menarik
3	Bahwa multimedia ini sangat menarik untuk dipelajari siswa.	88	Sangat menarik
4	Setelah tertarik timbul rasa ingin tahu dan memahami setiap materi pelajaran.	87	Sangat menarik
5	Jenis huruf dan ukuran huruf dalam multimedia ini sangat mudah untuk di baca.	88	Sangat menarik
6	Kejelasan materi dalam media pembelajaran.	90	Sangat menarik
7	Petunjuk penggunaan media sangat jelas dan mudah dipahami	84	Sangat menarik
8	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	93	Sangat menarik
9	Setelah mempelajari materi dalam media interaktif ini, siswa dapat mengerjakan soal-soal	86	Sangat

	dalam evaluasi.		menarik
<b>10</b>	merasa senang saat menggunakan media interaktif	83	Sangat menarik
	Jumlah	88	Sangat menarik

**Keterangan:**

**P** = Kelayakan

$\sum X$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$  = Jumlah jawaban tertinggi

% = Konstanta

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka pengamatan yang dilakukan oleh Uji coba lapangan keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

Adapun data kualitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan yang tertera di dalam angket. Masukan dan saran yang disampaikan oleh responden uji lapangan akan diterima dan dijadikan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

**C. Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar**

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SD NU Bangil pada penilaian hasil lapangan yang dilakukan pada tanggal 18 -20 Juli 2016 akan diisikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.15 Hasil Penilaian Lapangan pada *pre-test* dan *post-test* Kelas V**

No.	Nama	Hasil Belajar	
		<i>Pre-tes</i>	<i>Post-tes</i>
1.	Anandita Firma	50	90
2.	Aulita Salsabila	40	70
3.	Amaliya Nur Hidayah	55	80
4.	Arini Jaunarini	55	70
5.	Dinda	40	80
6.	Eka Khusnul	20	70
7.	Eva Syarifah	65	80
8.	Andi Farel Marranno	80	80
9.	Gaitsya Zahira	30	60
10.	Indris Bayu	45	85
11.	Irwansyah	50	75
12.	Muhammad Vemas	40	80
13.	Muhammad Raihan	35	70
14.	Muhammad Salsabils	55	90
15.	Mamluatul Ilmiyah	75	90
16.	Muhammad Anwarul	35	70
17.	Muhammad Navkal	60	60
18.	Nisrina	40	80
19.	Natidatul Chasanah	40	80
20.	Putri Auriya Patrisia.	20	65
21.	Rahmad R	45	75
22.	Salsabila Rahmadini	50	75
23.	Syauba Syahbania	40	80
24.	Wardatun Nafisa	35	80
25.	Yulinda Dwi Pratiwi	55	65
26.	Zahra Robiatul	50	80
<b>Jumlah</b>		<b>1175</b>	<b>1980</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>45,19</b>	<b>76.15</b>

Berdasarkan data tabel 4.11 hasil penilaian lapangan pada nilai *pre-test* adalah 45,19 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 76,15 hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari pada nilai *pre-test*. Jadi ada perbedaan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini.

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dengan signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk membuktikan signifikansi perbedaan penggunaan media yang dikembangkan dengan media lama atau yang dipakai disekolah.

### Langkah 1. Membuat $H_a$ dan $H_0$ dalam bentuk kalimat

$H_a$  = Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil pada materi perjuangan melawan penjajah

$H_0$  = Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil pada materi perjuangan melawan penjajah.

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

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

Keterangan:

t = Koefisien t/nilai t-test

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

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah Sampel

### Langkah 3. Menentukan kriteria uji t.

- Ha diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka signifikan artinya Ha diterima dan  $H_0$  ditolak.

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

### Langkah 2. Membuat Tabel Perhitungan

Tabel 4.16 Hasil Statistik pada Post-Test

No Responden	Nilai		$X_1 - X_2 = d$		$d^2$
	Pre Test ( $X_1$ )	Post Test ( $X_2$ )			
1	50	90	-40	40	1600
2	40	70	-30	30	900
3	55	80	-25	25	625
4	55	70	-15	15	225
5	40	80	-40	40	1600
6	20	70	-50	50	2500
7	65	80	-15	15	225
8	50	80	-30	30	900
9	30	60	-30	30	900
10	45	85	-40	40	1600
11	50	75	-25	25	625
12	40	80	-40	40	1600
13	35	70	-35	35	1225
14	55	90	-35	35	1225
15	75	90	-15	15	225
16	35	70	-35	35	1225
17	60	60	-0	0	0
18	40	80	-40	40	1600
19	40	80	-40	40	1600
20	20	65	-45	45	2025
21	45	75	-30	30	900
22	50	75	-25	25	625
23	40	80	-40	40	1600
24	35	80	-45	45	2025
25	55	65	-10	10	100
26	50	80	-30	30	900
$\sum N = 26$	$\bar{X} = 1175$	$\bar{X} = 1980$	$\sum d = 805$		$\sum d^2 = 28575$

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

$$= \frac{805}{26}$$

=30,9

#### Langkah 4. Menghitung tes rata-rata

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

$$t = \frac{30,9}{\sqrt{\frac{28575}{26(26-1)}}}$$

$$t = \frac{30,9}{\sqrt{\frac{28575}{650}}}$$

$$t = \frac{30,9}{6,630}$$

$$t = 4,660$$

diperoleh  $t_{hitung} = 4,660$

#### Langkah 5 . Menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (db) =  $N - 1$   
 $= 26 - 1 = 25$
- Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0.05
- Maka  $t_{tabel} = 2060$
- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka hasilnya signifikan, artinya  $H_0$

Diterima

- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka hasilnya non signifikan, artinya  $H_a$   
 ditolak

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

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

Atau  $4,660 > 2,060$

Maka :  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

### **Langkah 6. Kesimpulan**

$H_a$  = media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil pada materi perjuangan melawan penjajah DITERIMA

$H_0$  = media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil pada materi perjuangan melawan penjajah. DITOLAK

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan menunjukkan ada perbedaan signifikan pada pemahaman materi perjuangan melawan penjajah pada siswa kelas V. Peningkatan hasil belajar pada materi perjuangan melawan penjajah disebabkan karena pemberian perlakuan berupa media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif kepada siswa kelas V. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diberikan memberikan peningkatan pada hasil belajar materi perjuangan melawan penjajah bagi siswa kelas V SD NU Bangil.

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan. Pembahasan dalam pengembangan ini dibagi menjadi tiga pokok pikiran yang meliputi: (a) analisis hasil pengembangan media pembelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah siswa kelas V SD NU Bangil. (b) Analisis keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

#### A. Analisis Hasil Pengembangan Produk.

##### 1. Analisis Hasil Pengembangan Media Pembelajaran IPS Materi Perjuangan Melawan Penjajah Siswa kelas V SD NU Bangil

Pengembangan media pembelajaran IPS ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi perjuangan melawan penjajah.

Dalam pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik dapat mempelajari materi ajar yang ada dalam CD/VCD interaktif dilengkapi dengan kuis untuk latihan. Disini pendidik menyusun media yang dikonversi ke dalam bentuk atau format digital. Menggunakan CD interaktif, peserta didik dapat menggunakan secara berulang-ulang, individual atau kelompok hingga materinya dapat dipahami. Peserta didik juga dapat melakukan evaluasi terhadap pencapaian

belajar melalui kuis yang disediakan secara interaktif. Sebagaimana jenis bahan ajar lainnya, prinsip utama dalam pembuatan bahan ajar harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Sebagaimana jenis bahan ajar yang lainnya, prinsip utama dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Media tersebut juga dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan maupun tanpa bantuan guru. Artinya bahan ajar tersebut dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.

Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memenuhi berbagai macam karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda antar siswa satu dengan siswa yang lainnya dalam satu kelas. Hal ini sesuai dengan prinsip multimedia yaitu prinsip perbedaan individual.<sup>40</sup> Sehingga diharapkan media berbasis multimedia sebagai media yang mampu membuat kegiatan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran juga akan dapat mudah tercapai.

Prosedur pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Tahap analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi pokok bahasan pada materi perjuangan melawan penjajah.
- b. Tahap analisis situasi sekolah dasar.
- c. Tahap desain dengan mengumpulkan data untuk memperoleh bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan produk.
- d. Mendesain kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan.

---

<sup>40</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.119

- e. Tahap pengembangan produk dengan melakukan penyusunan media yang dikembangkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
- f. Tahap evaluasi dengan mengkaji produk kepada para ahli meliputi ahli materi, ahli desain media, dan ahli bidang studi untuk memperoleh kesesuaian produk baik dari segi materi, maupun desain. Melakukan revisi dengan mengkaji data hasil evaluasi dan produk pengembangan ini kemudian dilakukan penyempurnaan secara bertahap.

Kelebihan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dengan media pembelajaran lain adalah sebagai berikut:

- a. Multimedia Interaktif ini di desain berdasarkan karakteristik siswa pengguna sehingga dapat digunakan secara mandiri.
- b. Multimedia interaktif di desain sebagai media penunjang pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah disesuaikan dengan kurikulum 013, sehingga dapat digunakan untuk kurikulum sebelumnya maupun selanjutnya.
- c. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan petunjuk pemakaian, sehingga pembaca dapat mengerti cara memakai produk ini.
- d. Materi yang disajikan sesuai dengan KI-KD sehingga multimedia interaktif ini dapat tersusun secara sistematis. Selain itu, dilengkapi dengan evaluasi, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menentukan dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan.

- e. Multimedia ini disusun secara sistematis yang sesuai dengan tahapan pembuatan media. Sehingga membantu siswa belajar dengan aktif tanpa penjelasan dari guru.
- f. Pada setiap pembahasan dalam multimedia disajikan menggunakan gambar-gambar yang mendukung sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya.
- g. Pada setiap slide media pembelajaran terdapat latar suara yang sesuai dengan materi. Sehingga siswa mudah dalam mempelajari materi pembelajaran.

Adapun kekurangan dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah dikembangkan adalah hanya terbatas pada satu materi saja yaitu perjuangan melawan penjajah. Selain itu, materi yang dibahas masih terbilang kurang mendetail.

## **2. Analisis Validitas Produk**

### **a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

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

- 1) Menguasai karakteristik materi IPS di SD/MI khususnya perjuangan melawan penjajah

- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.
- 3) Bersedia sebagai penguji produk media pembelajaran IPS kelas V SDNU Bangil

Pengembangan multimedia interaktif ini telah melalui beberapa proses tahapan analisis dari ahli materi atau isi, sehingga materi yang disajikan pada multimedia interaktif ini sesuai dengan SK, KD, indikator dan karakteristik siswa. Penilaian oleh ahli materi dilakukan berdasarkan dengan angket yang ditetapkan oleh pengembang.

Data dari angket tanggapan pertama yang diisi oleh Ibu Aniek Rahmania M.Pd sebagai ahli materi, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{60} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh presentase sebesar 80% berada pada kualifikasi sangat valid tetapi media pembelajaran sedikit revisi. Bahan ajar perlu di revisi karena materi pada multimedia interaktif untuk menyesuaikan periodisasi sejarah Indonesia.

Sedangkan data dari angket tanggapan kedua yang diisi oleh Ibu Aniek Rahmania M.Pd sebagai ahli materi, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan multimedia sebagai berikut:

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

$$P = \frac{52}{60} \times 100\% \\ = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh prosentase sebesar 87%. Sesuai dengan tabel konversi skala, prosentase tingkat pencapaian 87% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga buku ajar tidak perlu dilakukan revisi.

Menurut validator ahli isi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang disajikan menarik dan dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa sehingga bisa memotivasi belajar kepada siswa. Sedangkan evaluasi menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

#### **b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran.**

Praktisi media ini merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menguasai karakteristik materi IPS di SD/MI khususnya perjuangan melawan penjajah
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.

- 3) Bersedia sebagai penguji produk media pembelajaran IPS kelas V SDNU Bangil
- 4) Harus memiliki kemampuan dalam bidang desain pembelajaran.

Data dari angket tanggapan pertama yang diisi ibu Ninja Panju Purwita M.Pd sebagai ahli media, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{50} \times 100\% \\ = 74\%$$

Hasil dari perhitungan di atas, diperoleh prosentase sebesar 74% berada pada kualifikasi valid. Multimedia ini perlu adanya perbaikan, karena ada beberapa bagian multimedia ini seperti cover depan di ubah sesuai gambar materi campuran, di atas dikasih gambar tokoh, dikasih kode lagi dan penelitian ulang tulisan. Sehingga pengembang perlu analisis saran, tanggapan dan komentar dari ahli media kemudian media pembelajaran di perbaiki dan kembali konsultasi ke ahli media.

Berikut data dari angket tanggapan kedua yang diisi oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd sebagai ahli media, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

= 86%

Hasil dari perhitungan di atas, diperoleh presentase sebesar 86% berada pada kualifikasi valid. Multimedia ini berada pada kualifikasi sangat valid sehingga multimedia tidak perlu dilakukan revisi. Multimedia ini sedikit perlu di perbaiki hanya pada pemilihan warna dasar dengan font/tulisan usahakan agar kontras agar mudah untuk di baca. Penggunaan model dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan keadaan siswa ukuran warna yang berbeda sesuai karakter siswa sekolah dasar dan terakhir multimedia keseluruhan dinilai menarik dan sesuai dengan jiwa pada jenjang anak sekolah dasar.

#### c. Analisis Hasil Validasi Guru Kelas V

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

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

Data dari angket tanggapan yang diisi oleh ibu Saida Misdiana S.Pd sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{53}{60} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 88% berada pada kualifikasi valid, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dianggap bisa digunakan dalam pembelajaran dikarenakan karena sudah bisa diterapkan karena adanya fasilitas lab dan LCD untuk bahan ajar jenis multimedia interaktif. Penggunaanya juga bisa membuat siswa lebih aktif dan belajar mandiri.

- 1) Tingkat kemudahan media dalam belajar siswa dalam pembelajaran diperoleh prosentase 88%. Dari hal ini menunjukkan bahwa dalam belajar menggunakan multimedia ini. Karena bahasa yang digunakan sederhana, materi yang disesuaikan KD yang ada sehingga multimedia ini memudahkan siswa untuk dalam belajar.
- 2) Tingkat rasa semangat saat menggunakan media dalam pembelajaran diperoleh prosentase 86%. Dikarenakan multimedia ini memiliki warna yang mencolok dan tata letak pada gambar sangat menarik sehingga siswa senang belajar menggunakan multimedia ini.
- 3) Ketertarikan dengan media interaktif saat digunakan dalam pembelajaran diperoleh dengan prosentase 88%. Multimedia ini menarik karena cover pada multimedia sangat sesuai dengan materi, warna pada media disesuaikan dengan karakteristik siswa

dan ukuran gambar yang di tata menarik karena dengan gambar, video dan game yang dapat memberikan ketertarikan untuk menunjang pengetahuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia ini menarik bagi siswa.

- 4) Tingkat rasa ingin tahu dan memahami setiap materi pelajaran diperoleh dengan prosentase 87%. Multimedia ini berisi tentang materi sejarah yang mana terdapat kuis yang dimana dalam kuis tersebut ada perolehan skor untuk memberikan rasa ingin tahu anak dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu sangat tinggi.
- 5) Jenis huruf dan ukuran huruf dalam multimedia ini sangat mudah untuk di baca diperoleh dengan prosentase 88%. Huruf pada media ini sudah di sesuaikan dengan jenjang kelas. Huruf yang digunakan tidak berukuran kecil dan tidak berukuran besar, tetapi huruf yang digunakan berukuran sedang, karena huruf berukuran sedang tidak membuat siswa malas membaca dan melihat. Pemilihan spasi telah disesuaikan. Sehingga tulisan pada media pembelajaran ini enak di pandang oleh mata dan di baca juga. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf pada multimedia telah sesuai dengan siswa SD kelas V. Hal ini menunjukkan jenis huruf dan ukuran huruf sangat mudah dipahami.
- 6) Kejelasan materi dalam media pembelajaran diperoleh dengan prosentase 90%. Kejelasan dalam media ini sangat jelas

dikarenakan seluruh materi yang terdapat pada SK/KD yang sudah di jelaskan secara ringkas dan rinci dalam materi tersebut. Hal ini menunjukkan kejelasan materi dalam media pembelajaran sangat jelas.

- 7) Petunjuk penggunaan media sangat jelas dan mudah dipahami diperoleh dengan prosentase 84%. Dimana setiap item petunjuk yang terdapat di dalam media sudah terpenuhi dari segi menu-menu sudah ada gambar atau instruksi yang berbeda sehingga mudah di pahami.
- 8) Bahasa yang digunakan mudah dipahami diperoleh dengan prosentase 86%. Bahasa yang digunakan pada multimedia ini tidak menggunakan bahasa yang tinggi yang sulit di pahami oleh siswa dan tidak menggunakan bahasa yang formal, tetapi bahasa yang digunakan pada media ini adalah bahasa yang semiformal dan bahasa yang sederhana. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami bahan pelajaran dengan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa pada media ini mudah dipahami oleh siswa tanpa bertanya kepada orang lain.
- 9) Setelah mempelajari materi dalam media interaktif ini siswa dapat mengerjakan soal-soal dalam evaluasi. diperoleh dengan prosentase 93%. Menggunakan media ini sangat menentukan anak untuk belajar mandiri bisa dikerjakan di manapun sehingga siswa mudah untuk mengerjakan soal-soal pada materi.

10) Merasa senang saat menggunakan media interaktif diperoleh dengan prosentase 88%. Multimedia digunakan sangat menyenangkan karena dalam multimedia terdapat penggabungan aplikasi antara teks, gambar, video dan animasi sehingga membuat siswa merasa senang dalam mengoperasikan multimedia tersebut.

Berdasarkan tabel 4.13, angket tanggapan yang diisi oleh 26 subjek uji coba yaitu siswa kelas V SD NU Bangil, dapat dihitung secara keseluruhan prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1151}{130} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil prosentase sebesar 88%. Sesuai dengan tabel konversi skala, prosentase tingkat pencapaian 88% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi.

#### **B. Efektifitas pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi perjuangan melawan penjajah.**

Efektivitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah dapat dinyatakan dengan beberapa kriteria media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda.
3. Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan.
4. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar.
5. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
6. Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pada data di tabel 4.10 yakni hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas V SD NU Bangil menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* 45,19 dan *post-test* 76,15 yang dilihat berdasarkan *mean post-test*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebanyak 30,96. Sekaligus diperkuat analisis *t-test* yang menunjukkan  $t_{hitung} = 4,660$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,060$  kesimpulannya maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemakaian media pembelajaran flash player pada mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah. Dapat dikatakan

bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah mampu secara efektif dan menarik meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD NU Bangil.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD NU Bangil, karena multimedia interaktif mudah digunakan oleh siswa, bahasa yang digunakan juga mudah, bahasa yang digunakan sederhana materi yang disajikan sesuai dengan SK, KD, dan indikator yang dikembangkan, gambar yang disajikan pada media sesuai dengan materi, video yang terdapat juga sesuai dengan materi, sehingga mempermudah siswa belajar. Sehingga media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi perjuangan melawan penjajah kelas V semester II di SD NU Bangil dapat merubah pengetahuan siswa dengan meningkatkan hasil belajar siswa.

## BAB VI

### PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang dua hal, diantaranya adalah (a) kesimpulan hasil pengembangan dan (b) saran-saran kajian pengembangan khususnya tentang media pembelajaran. Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk dan saran pengembangan kelanjutan pokok.

#### A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif Kelas V SD NU Bangil ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah kelas V berbasis multimedia interaktif. Hasil pengembangan ini dapat mengisi ketersediaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya media yang berbasis multimedia interaktif untuk dijadikan acuan atau rujukan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran IPS dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Hal ini terbukti pada dengan prosentase rata-rata perolehan hasil validasi oleh ahli isi/materi menunjukkan 87% menyatakan valid, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan 86%, menyatakan sangat valid dan hasil validasi oleh ahli pembelajaran menunjukkan 88% menyatakan sangat valid, hasil

kemenarikan juga menunjukkan 88% menyatakan sangat valid. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan dapat menambah motivasi belajar siswa.

2. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran. Nilai hasil analisis yang diperoleh nilai hasil belajar siswa dengan nilai pre test 45,19 dan setelah menggunakan media pembelajaran ini para siswa menunjukkan peningkatan nilai post test dengan rata-rata 76,15, maka dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif secara signifikan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih baik dari hasil tanpa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Dengan demikian pengembangan pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi perjuangan melawan penjajah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD NU Bangil dikatakan memiliki kualitas baik. Hal ini dikarenakan penggunaan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Saran**

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial pada jenjang tingkat pendidikan SD/MI. Produk

pengembangan ini hanya sebatas pada pokok bahasan perjuangan melawan penjajah dan hanya sebatas penjajahan Belanda dan Jepang, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lanjutan dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan Sosial dengan basis multimedia interaktif lainnya yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini tidak melakukan tahap deseminasi (penyebaran) produk. Namun, bila dikehendaki untuk proses desiminasi maka perlu dipertimbangkan lagi, yaitu sebaiknya dilakukan revisi lagi sesuai dengan karakteristik pengguna lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Parnadi Kartiwi, Wiwit. 2014. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Jenis Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Haji Malang*". Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arief. 2007. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariyus, Dony. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori & Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT.Citra Aditiya Bakti.
- Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS SDNU Bangil Ibu Saidah Misdiana, S.Pd dan beberapa siswa, pada tanggal 20 Juli 2016
- Irvano, *Pentingnya Multimedia Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. diakses 20 November 2016 jam 00.52 wib <https://irfano.wordpress.com>.
- Iswangga, Yha Yhan Ardadea Deka 2013. "*Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Tata Surya untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa kelas VI MIN Rejoso*", Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- R, Nahi dan Irma MKA. 2015. *ESPS Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlanga.
- Rahman, Ali, *Karakteristik Media Pembelajaran* di akses pada tanggal 17 November 2016 pukul 20.00 <http://maoapaadadisini.blogspot.co.id>.

- Rudi, Susilana & Cepi Riyani. 2008. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penelitian*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sadirman, Arief S dkk. 2010 *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .
- Setyosari, Punaji. 2010. *metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Septiana, Nanda 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pemahaman Konsep Pesawat Sederhana Siswa Kelas V SD NU Bangil.*” Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Simamora, Roymond H. *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjna, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sukmadinata Syaodih, Nana. 2007.. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Subana dkk. 2005. *Statistik Pendidikan*, Bandung: Pustaka setia,
- Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Jakarta: Depdiknas.
- Yusufhadi, Minarso. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* Jakarta: Prenda Media dan Pustekom Diknas.

The logo is a shield-shaped emblem with a light green background and a white border. It features the text 'UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG' around the top and 'PUSAT PERPUSTAKAAN' at the bottom. In the center, there is a yellow calligraphic design.

# LAMPIRAN - LAMPIRAN

# LAMPIRAN I



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

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Nama : Rizki Nur Hidayah  
 NIM : 12140011  
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada Materi Perhitungan Melawan Pengaruh untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas V SD Negeri Bangsi  
 Dosen Pembimbing : Abdul Ghofur M. Ag

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	11 Okt 2016	BAB I	
2.	20 Okt 2016	BAB II	
3.	26 Okt 2016	BAB III	
4.	3 Nov 2016	BAB IV	
5.	9 Nov 2016	BAB V	
6.	14 Nov 2016	BAB VI	
7.	22 Nov 2016	DAFTAR PUSTAKA	
8.	24 Nov 2016	LAMPIRAN	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, ..... 20.....  
 Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 197308232000031002



## LAMPIRAN II



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1982/2016 24 Juni 2016  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala SD NU Bangil Pasuruan  
di  
Pasuruan

*Assalamu'alaikumWr. Wb.*

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

Nama : Rizki Nur Hidayah  
NIM : 12140011  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Perjuangan Melawan Penjajah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V diSD NU Bangil Pasuruan

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



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

### LAMPIRAN III



**LEMBAGA PENDIDIKAN MAARIF NU CABANG BANGIL  
SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA BANGIL**  
NSS:102051914006 NPSN:20519497  
TERAKREDITASI "A"

Badan Hukum Perkumpulan Nahdlatul Ulama No.AHU-119.Ah.01.08/2013  
Jl. Untung Surapati 366 Kiduldalem Bangil Pasuruan 67153  
Telp./Fax.(0343) 745784 e-mail : sdnubangil@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

No:SDNU/032/B6-A3/VII/2016

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : KADAR, S.Pd  
NIP : 19660101 200012 1 008  
Jabatan : Kepala sekolah  
Unit Kerja : SD Nahdlatul Ulama Bangil

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : RIZKI NUR HIDAYAH  
NIM : 12140011  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester-Th. Akademik : Genap- 2015/2016  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia  
Interaktif pada Materi Peruangan Melawan Penjajah untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD NU Bangil  
Pasuruan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangil, 18 Juli 2016

SD Nahdlatul Ulama Bangil  
Kepala Sekolah



## LAMPIRAN IV

### IDENTITAS SUBJEK VALIDATOR AHLI

NO	NAMA	JABATAN	VALIDATOR
1	Aniek Rahmania, M.Pd	Dosen P.IPS	Ahli Materi Sejarah
2	Ninja Panju Purwita, M.Pd	Dosen PGMI	Ahli Media dan Desain
3	Saidah Misdiana, S.Pd	Guru IPS SD NU Bangil	Ahli IPS dan Sejarah

## LAMPIRAN V

### LAMPIRAN V

#### INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK AHLI ISI

##### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V pada standar kompetensi Perjuangan Melawan Penjajah di SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama : ANIEC RAHMANIAH  
NIP : 1972 03 20 2009 01 2 004  
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Pendidikan : ILMU - ILMU SOSIAL  
Alamat : JL. JOYOAGUNG 65 I/1 MERJOSARI - MALANG

##### B. Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (✓) pada kolom skor penilaian.
  - Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
  - Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

- Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
  - Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
  - Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
  4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

**Lembar Validasi**

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku					✓
2	Ketepatan judul unit dengan uraian materi tiap unit				✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam uraian media pembelajaran				✓	
4	Kemudahan bahasa dipahami dalam media pembelajaran				✓	
5	Kesesuaian jenis – jenis dan bentuk penilaian aspek pengetahuan dan unjuk kerja dalam media pembelajaran				✓	
6	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Kesesuaian isi uraian pembelajaran dengan karakteristik materi IPS					✓
8	Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran					✓
9	Kejelasan uraian materi				✓	
10	Kemenarikan pengemasan media pembelajaran				✓	
11	Keruntutan penyajian materi				✓	
12	Konsistensi format media pembelajaran				✓	

**C. Lembar kritik dan saran**

**1. Kritik**

- o Penjezhan Belanda, diperkerkan masa pemerintahan berdasarkan Gubernur Jenderal yg memerintah.
- o Masa penjezhan Jepang, dikonkretkan dg gambar & periode Jepang.

**2. Saran**

- o Ditambah dg masa-masa pemerintahan
- o Ditambah dg gambar & video.

Malang, 15/5.....2016

ANIEK RAHMANIAH  
NIP. 1972 03 202009 012604

## LAMPIRAN VI

### LAMPIRAN VI

#### INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK AHLI MEDIA

##### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V pada standar kompetensi Perjuangan Melawan Penjajah di SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli media. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli media.

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd  
NIP :  
Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI  
Alamat : VILA BUKIT SENGKALING BLOK AE NO. 3 MALANG

##### B. Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
  - Skor 1 : sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah
  - Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah

- Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah
  - Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
  - Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah
3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
  4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengukur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

**Pertanyaan-pertanyaan angket**

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan multimedia pembelajaran				✓	
2.	Kejelasan gamabar pada media pembelajaran				✓	
3.	Kejelasan suara pada media pembelajaran					✓
4.	Fasilitas pada multimedia ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi					✓
5.	Desain multimedia ini sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas V MI				✓	
6.	Gambar pada multimedia ini sesuai dengan materi				✓	
7.	Gambar pada multimedia ini dapat menarik minat belajar siswa				✓	
8.	Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI				✓	
9.	Desain warna pada multimedia ini sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas V SD/MI					✓
10.	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran				✓	

**C. Lembar kritik dan saran**

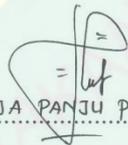
1. Kritik

Pemilihan warna dasar dengan font/tulisan usahakan harus kontras agar lebih jelas waktu dibaca.

2. Saran

Lanjutkan penulisan skripsi dan semoga sukses

Malang, 9 JUNI 2016

  
NINJA PANJU PURWITA, M-Pd  
NIP.

## LAMPIRAN VII

### LAMPIRAN VII

#### INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU BIDANG STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS V

##### A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V pada standar kompetensi perjuangan melawan penjajah di SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terutama pada standar kompetensi menghargai peran tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Nama : SAIDAH MISDIANA, S.Pd  
 NIP : -  
 Instansi : SDNU - BANTIL  
 Pendidikan : S1 PGSD  
 Alamat : Jl. Raya Bakalan NO. 10 PASAK-BEJI PASURUAN

##### B. Petunjuk pengisian angket

Adapun petunjuk pengisian anhket sebagai berikut :

1. Sebelum mengisi angket yang telah tersedia, dimohon Bapak/Ibu Terlebih dahulu memahami isi media pembelajaran.
2. Berilah tanda cek (√) pada kolom skor penilaian.
  - Skor 1 : Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas tidak menarik, sangat tidak mudah.
  - Skor 2 : kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

- Skor 3 : cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
  - Skor 4 : tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
  - Skor 5 : sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.
3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.
  4. Pengisian angket ini bertujuan untuk mengatur kevalidan produk yang telah dikembangkan sehingga kecermatan dalam penelitian produk sangat diharapkan.

**Lembar Validasi**

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku				✓	
2	Memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi perjuangan melawan penjajah.					✓
3	Membuat siswa aktif dalam pembelajaran IPS				✓	
4	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
5	Apakah isi materi yang dikemas dalam multimedia ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa				✓	
6	Kesesuaian antara isi materi dengan KD dan Indikator				✓	
7	Kesesuaian antara isi latihan dengan tujuan pembelajaran IPS				✓	
8	Kesesuaian penggunaan gambar atau ilustrasi dengan materi dalam media pembelajaran.				✓	
9	Evaluasi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPS					✓
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
11	Materi yang dikemas dalam media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran					✓
12	Kelengkapan isi materi yang terdapat di media pembelajaran yang dikembangkan				✓	

**C. Lembar kritik dan saran**

1. Kritik



2. Saran



Malang, 13 JUNI 2016

  
Saidah Misbana, S.Pd  
NIP.

## LAMPIRAN VIII

### LAMPIRAN VIII

#### INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN OLEH SISWA

##### A. Pengantar

Adik, selain buku ajar yang sudah adik gunakan sebelumnya saat pembelajaran, masih banyak berbagai bentuk sumber belajar yang bisa adik gunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh multimedianya secara langsung.

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V pada standar kompetensi Perjuangan Melawan Penjajah di SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Adik sebagai siswa kelas V agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai pengguna multimedia pembelajaran. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar Perjuangan Melawan Penjajah. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai pengguna multimedia pembelajaran.

Nama : Mamluatul Ilmiyah  
Kelas : V  
Sekolah : SD NU Bangil

##### 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 angka 1, 2, 3, 4 atau 5 pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah multimedia ini dapat memudahkan Adik dalam belajar?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

2. Apakah dengan menggunakan multimedia ini dapat memberi semangat dalam belajar Adik?

1	2	3	<del>4</del>	5
Sangat tidak semangat	Kurang semangat	Cukup semangat	Semangat	Sangat semangat

3. Apakah multimedia ini mudah digunakan?

1	2	3	<del>4</del>	5
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

4. Apakah multimedia ini menarik untuk dipelajari?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

5. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf dalam multimedia ini mudah untuk kamu baca?

1	2	3	<del>4</del>	<del>5</del>
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

6. Apakah dengan menggunakan multimedia ini dapat memberi semangat dalam belajar Adik?

1	2	3	<del>4</del>	5
Sangat tidak memberi semangat	Kurang memberi Semangat	Cukup memberi semangat	memberi semangat	Sangat memberi Semangat

7. Selama mempelajari buku ini, apakah adik menemui kata-kata yang sulit?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat Sering menemukan kata-kata yang sulit	Sering menemukan kata-kata yang sulit	Cukup menemukan kata-kata yang sulit	Menemukan kata-kata yang sulit	Tidak menemukan kata-kata yang sulit

8. Apakah multimedia ini menarik untuk dipelajari?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

9. Apakah bahasa yang digunakan dalam multimedia ini bisa Adik pahami?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

10. Selama menggunakan multimedia, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua untuk mempelajarinya?

1	2	3	4	<del>5</del>
Sangat memerlukan bantuan orang lain	Sering memerlukan bantuan orang lain	Cukup memerlukan bantuan orang lain	Kadang – kadang memerlukan bantuan orang lain	Tidak memerlukan bantuan orang lain

## LAMPIRAN IX

### LAMPIRAN IX



### SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) (PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH)

Nama : Mamluatu Ilmiyah	No. Absen : 15
Kelas : V	Nilai : 75

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d yang kamu anggap sebagai jawaban yang benar!

- Rombongan Belanda yang dipimpin oleh Cornelis de Houtman pertama kali datang ke Indonesia di kota . . . .  
 a. Banten  
 b. Jakarta  
 c. Ambon  
 d. Surabaya
- Gubernur jendral pertama VOC adalah . . .  
 a. Piter Both  
 b. J.P. Coen  
 c. Van den Bosch  
 d. Van Der Capellen
- Tujuan utama yang mendorong berdirinya VOC adalah . . .  
 a. Menghindari persaingan dagang  
 b. Untuk memonopoli perdagangan di Indonesia  
 c. Untuk mengisi kekosongan kas negeri Belanda  
 d. Mempererat hubungan antar pedagang Belanda
- Jalan raya Anyer Panurukan memiliki jarak . . .  
 a. 1.800  
 b. 1.500  
 c. 1.200  
 d. 1.000
- Patimura berasal dari . . .  
 a. Maluku  
 b. Sulawesi Selatan  
 c. Kalimantan Selatan  
 d. Sumatra Selatan



6. Perlawanan rakyat Jawa di daerah Yogyakarta dipimpin oleh . . .

- a. Pangeran Diponegro
- b. Pangeran Antasari
- c. Tuanku Imam Bonjol
- d. I Gusti Ketut Jelantik



7. Kerja paksa zaman Jepang di sebut . . .

- a. Rodi
- b. Romusa
- c. Heiho
- d. Keibodan

8. K. H Zainal Mustofa merupakan tokoh pejuang melawan Jepang di . . .

- a. Cirebon
- b. Indramayu
- c. Tasikmalaya
- d. Singapura

9. Tujuan utama Jepang membentuk Gerakan Tiga A adalah . . .

- a. Menyenangkan hati Kaisar Jepang
- b. Menarik simpati bangsa Indonesia
- c. Menyiapkan tentara untuk melawan sekutu
- d. Meningkatkan semangat kebangsaan bangsa Indonesia

10. Hal positif yang diperoleh bangsa Indonesia dari penjajah Jepang adalah . . .

- a. Kemampuan berdagang
- b. Keahlian di bidang militer
- c. Kemampuan mengolah makanan
- d. Keterampilan mendesain bangunan

II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!

1. Perang yang melibatkan Tuanku Imam Bonjol dan kaum adat disebut \_\_\_\_\_  
Perang tawang Karang
2. Sebutkan aturan dari tanam Paksa rakyat menanam teh, karet dan tembakau \_\_\_\_\_

Selamat Mengerjakan

3. Isilah tabel di bawah ini

Gambar	Nama Tokoh	Daerah Asal
	cut nyak dien	Aceh $\frac{1}{2}$ .
	sing singamaraja	sumatra Barat X
	Pangeran Diponegoro	sumatra utara X

4. Sebutkan tiga penderitaan rakyat pada masa penjajahan Jepang \_\_\_\_\_

Memberi pekerjaan tanpa upah

5. Apa tujuan Jepang membentuk organisasi Putera \_\_\_\_\_

menggerakkan rakyat untuk melakukan Romusa

Selamat Mengerjakan



**SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)  
(PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAH)**

Nama : Mamluatu Ilmiyah	No. Absen : 15
Kelas : V	Nilai : 90

**I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d yang kamu anggap sebagai jawaban yang benar!**

1. Kongsi dagang yang dimiliki Belanda disebut ...

- a. Heiho
- b. VOC
- c. PETA
- d. PUTRA

2. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut

- 1) Mencetak uang sendiri
- 2) Mendirikan benteng
- 3) Mendirikan tempat ibadah
- 4) Mengadakan perjanjian dengan raja-raja
- 5) Memberi potongan harga kepada pembeli rempah-rempah

Hak-hak yang diberikan pemerintah Belanda kepada VOC ditunjukkan oleh pernyataan nomor ...

- a. 1,2 dan 3
- b. 1,2 dan 4
- c. 2,3 dan 4
- d. 3,4 dan 5

3. Pembangunan jalan raya dari Anyer hingga Panurukan dilakukan pada masa Gubernur ...

- a. Jan Piterzoon
- b. Van den Boch
- c. Daendles
- d. Jansen

4. Nama lain dari Thomas Matulesi adalah ...

- a. Sultan Hasanudin
- b. Anton Brok
- c. Kapten Patimura
- d. Sultan Ageng Tirtayasa

**Selamat Mengerjakan**

5. Nama tokoh pejuang pada gambar disamping adalah

...

- a. Patimura
- b. Sultan Hasanudin
- c. Sisingamangraja XII
- d. Pangeran Antasari



6. Perang yang melibatkan Tuanku Imam Bonjol dan kaum adat disebut ...

- a. Perang Puputan
- b. Perang Padri
- c. Perang Aceh
- d. Perang Pak-pak



7. Penyebab terjadinya Perang Puputan Jagaraga adalah ...

- a. Belanda menyerobot tanah milik Kerajaan Buleleng
- b. Belanda menolak Hukum Tawang Karang Kerajaan Buleleng
- c. Belanda ikut campur dalam urusan Kerajaan Buleleng
- d. Kerajaan Buleleng tidak mau menjual rempah-rempah kepada Belanda

8. Peristiwa yang mengawali penjajahan Jepang di Indonesia adalah ...

- a. Jepang menjajah Belanda
- b. Belanda menyerah kepada Jepang
- c. Sekutu berkerja sama dengan Jepang
- d. Jepang menguasai markas utama Belanda

9. Salah satu cara Jepang menarik simpati rakyat Indonesia adalah ...

- a. Menghapuskan pajak tanaman perkebunan rakyat
- b. Mengizinkan pengibaran Bendera Merah Putih
- c. Mengajarkan bahasa Jepang di Sekolah Rakyat
- d. Meningkatkan semangat kebangsaan bangsa Indonesia

10. Hal positif yang diperoleh bangsa Indonesia dari penjajah Jepang adalah ...

- a. Kemampuan berdagang
- b. Keahlian di bidang militer
- c. Kemampuan mengolah makanan
- d. Keterampilan mendesain bangunan

**Selamat Mengerjakan**

**II. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan benar!**

1. Sebutkan tiga hak khusus yang dimiliki VOC) mencetak uang dan memumut pajak, membuat senjata dan mendirikan benteng
2. Pangeran Antasari memimpin perjuangan rakyat melawan Belanda di Kalimantan selatan
3. Lengkapi tabel di bawah ini

Gambar	Nama Tokoh	Daerah Asal
	Pangeran antasari	Kalimantan selatan
	Pangeran Diponegoro	asalnya jawa
	Patimura	Maluku

4. Bagaimana cara Jepang menarik simpatik rakyat mengizinkan rakyat menyanyikan lagu indonesia Raya
5. Apa tujuan dibentuknya Heiho (Pembantu Prajurit Jepang) membantu jepang dalam melawan sekutu

**Selamat Mengerjakan**

## LAMPIRAN X

### Nama-nama Siswa Kelas V SD NU Bangil

1. Anandita Firma
2. Aulita Salsabila
3. Amaliya Nur Hidayah
4. Arini Jaunarini
5. Dinda
6. Eka Khusnul
7. Eva Syarifah
8. Andi Farel Marranno
9. Gaitsya Zahira
10. Indris Bayu
11. Irwansyah
12. Muhammad Vemas
13. Muhammad Raihan
14. Muhammad Salsabils
15. Mamluatul Ilmiyah
16. Muhammad Anwarul
17. Muhammad Navkal
18. Nisrina
19. Natidatul Chasanah
20. Putri Auriya Patrisia.
21. Rahmad R.
22. Salsabila Rahmadini
23. Syauba Syahbania
24. Wardatun Nafisa
25. Yulinda Dwi Pratiwi
26. Zahra Robiatul

## LAMPIRAN XI

### DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



## LAMPIRAN XII

### BIODATA MAHASISWA

Nama : Rizki Nur Hidayah  
Nim : 12140011  
Tempat Tanggal Lahir : Pasuruan 25 Maret 1994  
Fak./Jur/Prog.Studi : FITK/PGMI  
Alamat Rumah : Jl. Cucut gang 2 No 225  
Bendomungal Bangil  
No. Telpon : 087856717651  
Email : [Rez\\_starR1@yahoo.com](mailto:Rez_starR1@yahoo.com)  
Riwayat Pendidikan : SDN Bendomungal 1  
MTsN Bangil  
MAN Bangil

