

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS II PADA MATERI KEDUDUKAN DAN PERAN KELUARGA
DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL-ULUM**

MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Siti Amniyatil Qamariyah

NIM 12140126



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

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS II PADA MATERI KEDUDUKAN DAN PERAN KELUARGA DI
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL-ULUM MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar*

Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Siti Amniyatil Qamariyah

NIM 12140126



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

2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS II PADA MATERI KEDUDUKAN DAN
PERAN KELUARGA DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL ULUM
MALANG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Amniyatil Qamariyah (12140126)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 Maret 2017 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

H. Ahmad Sholeh, M. Ag

:

NIP 197608032006041 001

Sekretaris Sidang

Agus Mukti Wibowo, M. Pd

:

NIP 197807072008011 021

Pembimbing,

Dr. Marno, M. Ag

:

NIP 197208222002121 001

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, MA

:

NIP 197308232000031 002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang



Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Dengan senantiasa memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT. Taburan cinta kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta

Yang telah memberikan dukungan moral maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusus selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian abi uniku.

Segenap dosen-dosenku

Yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak bapak dan ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.

Sahabat dan teman tersayang

Tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua takkan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini. Dengan perjuangan dan kebersamaan kita pasti bisa!

MOTTO

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصْدِيقَ الَّذِي
بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

“Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman.” (QS. Yusuf: 111)



Dr. Marno, M.Ag

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Siti Amniyatil Qamariyah

Malang, 28 Desember 2016

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di
Malang

Asslamu 'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Siti Amniyatil Qamariyah

NIM : 12140126

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Ii Pada Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang**

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Marno M. Ag

NIP. 197208222002121001

v

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 30 Maret 2017



Siti Amniyatil Qamariyah

12140126

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Social Kelas II Pada Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang”* tepat pada waktunya. Penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan serta bimbingan, fasilitas dan kesempatan yang penulis dapatkan selama ini, untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M. Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan administrasi.
4. Dr. Marno, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap civitas akademika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pengetahuan dan jasanya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
6. H. Zainuddin, ST, S.Pd, M.pd, selaku kepala sekolah Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang yang memberikan kemudahan penulis dalam hal perijinan.
7. Nur Azizah S.Pd, selaku guru kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang yang telah berkenan melakukan kerja sama demi terselesainya penulisan ini.
8. Kedua orang tua, Umi Miswati dan Abi Madhari yang senantiasa memberikan petunjuk dan dorongan lewat tutur kata, perbuatan, dan doa yang tiada putus.

9. Adik-adikku dan semua keluarga yang selalu mendukung untuk tidak putus asa dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Semua temanku yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini., dan
11. Semua pihak yang telah membantu baik dengan perbuatan maupun dengan doa yang tidak bisa kusebut satu pesatu.

Tiada gading yang tidak retak, tiada karya yang sempurna, untuk itu sebagai sarana penyempurnaan kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 28 November 2016

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. vocal Diftong

أُ = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas	13
Tabel 3.1 kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	37
Tabel 3.2 kriteria Kelayakan Media Pembelajaran IPS	48
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Isi IPS	60
Tabel 4.2 Saran dan Komentar Ahli Materi	63
Tabel 4.3 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Isi materi IPS	64
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.5 Saran dan Komentar Berdasarkan Validasi Ahli Desain	67
Tabel 4.6 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Desain	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	68
Tabel 4.8 Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran.....	70
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan	71
Table 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-test Post-test.....	79
Table 4.11 Hasil Statistik pada Pre-test Post-test	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg and Gall	35
Gambar 4.1 Halaman Awal.....	51
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan	51
Gambar 4.3 Materi Kedudukan Peran Keluarga	52
Gambar 4.4 Peta Konsep.....	53
Gambar 4.5 Silsilah Keluarga	53
Gambar 4.6 Kedudukan Anggota Keluarga	54
Gambar 4.7 Kedudukan Orang Tua	55
Gambar 4.8 Kedudukan Anak.....	55
Gambar 4.9 Kedudukan Anggota Keluarga Lainnya.....	56
Gambar 4.10 Rangkuman.....	56
Gambar 4.11 Evaluasi Kedudukan dan Peran Keluarga	57
Gambar 4.12 Vidio Kedudukan dan Peran Keluarga.....	57
Gambar 4.13 Profil Pengembangan	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran II Hasil Instrumen Validasi Ahli Desain
- Lampiran III Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran IV Hasil Instrumen Validasi Siswa/Uji Lapangan
- Lampiran V Soal Pre-test dan Post-test
- Lampiran VI Biodata Mahasiswa
- Lampiran VII Bukti Konsultasi
- Lampiran VIII Foto-foto Kegiatan Penelitian
- Lampiran IX Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
- Lampiran X Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN NOTA DINAS.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI	xiii
ABSTRAK	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	9
D. Manfaat Pengembangan	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
F. Keterbatasan/Ruang Lingkup Pengembangan	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Originalitas Penelitian.....	13
I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika pembahasan	17
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
1. Media pembelajaran	19
a. Pengertian media pembelajaran	19
b. Fungsi Media Pembelajaran	19
c. Manfaat Media Pembelajaran	21

2. Multimedia	23
a. Pengertian Multimedia	23
b. Unsur-unsur Multimedia	24
3. Multimedia interaktif	26
a. Pengertian Multimedia Interaktif	26
b. Karakteristik Multimedia Interaktif	26
c. Kelebihan Multimedia Interaktif	27
d. Kekurangan Multimedia Interaktif	28
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	28
a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	29
b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS	30
c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial	31
d. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial	31
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	34
D. Uji Coba Produk	40
1. Desain Uji Coba Produk	41
2. Subyek Uji Coba	43
3. Jenis Data	44
4. Instrumen Pengumpulan Data	45
5. Teknik Analisis Data	47
BAB IV. PAPARAN DATA PENELITIAN	
A. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif	50
B. Penggunaan Dan Data Validasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	58
1. Penggunaan Media Pembelajaran	58
2. Penyajian Data Validasi	59
a. Hasil Validasi Ahli materi	60
b. Hasil Validasi Ahli Desain	64

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	68
C. Kemenarikan Dan Efektifitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	71
1. Paparan Data Kuantitatif.....	71
2. Hasil Uji Coba Produk	79
BAB V. PEMBAHASAN	
A. Spesifikasi Pengembangan Media Pembelajaran BerbasisMultimedia Interaktif	86
B. Penggunaan Media Dan Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	89
1. Penggunaan Media Pembelajaran	89
2. Penyajian Data Validasi.....	90
a. Hasil Validasi Ahli materi	90
b. Hasil Validasi Ahli Media.....	91
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	92
d. Data Hasil Uji Coba Produk Pembelajaran	93
C. Kemenarikan Dan Efektifitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	95
BAB VI. PENUTUP	
A. Kesimpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Siti, Amniyatil Qamariyah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Paada Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.*

Skripsi. Program Studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Marno, M.Ag

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka diperlukan upaya yang lebih baik guru dalam memilih dan menerapkan strategi, metode, dan media pembelajaran. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menunjang guru dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada materi kedudukan dan peran keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang, (2) Mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang, (3) Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang pada materi kedudukan dan peran keluarga.

Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall yang diadopsi menjadi enam langkah yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua yaitu tahap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia ini memiliki kelayakan dari para ahli (1) ahli isi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebesar 75%, (2) ahli desain media sebesar 86%, dan (3) ahli pembelajaran sebesar 100%. Sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $2,08 > 2,03$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, pengembangan sudah dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

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

ABSTRACT

Siti, Amniyatil Qamariyah. 2016. The Development of Learning Media Based on Interactive Multimedia of Social Sciences Subject of Class II on the Position and the Role of Family Material at Islamic Elementary School Miftahul-Ulum Malang. thesis. Elementary School Teacher Education Department. Faculty Tarbiyah And Teaching sciences. The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Marno, M.Ag

Learning outcome is a result of the learning process using measurement tools, namely in the form of tests which are arranged in a planned, written test, an oral test and the action test. To achieve the appropriate learning outcomes to the learning objectives, it is necessary to attempt a better teacher in selecting and implementing strategies, methods, and learning media. Therefore there is need for the development of learning media based on interactive multimedia to support teachers in learning so that students are more interested in learning.

The purpose of this research was to: (1) Produce products of instructional media of social science (IPS) based on interactive multimedia on the position and role of the family material of Class II at Islamic Elementary School Miftahul-Ulum Malang, (2) Determine the feasibility of interactive multimedia in teaching social studies on the position and role of the family material of Class II at Islamic Elementary School Miftahul-Ulum Malang, (3) Determine the influence of learning media based on interactive multimedia to the learning outcomes on the position and role of the family material of Class II at Islamic Elementary School Miftahul-Ulum Malang.

In media this development, researcher used a model of development according to Borg & Gall that was adopted into six steps: (1) researching and gathering information, (2) planning, (3) early product development, (4) validation of products, (5) a revision products, (6) the field trial.

These results indicated that, the procedure of instructional media development products was achieved through few stages, first, the preliminary study stage to analyze a needs, the second, the development stage of interactive multimedia learning media. Multimedia had the feasibility of experts (1) The content expert of social science subjects was 75%, (2) media design expert was 86%, and (3) learning expert was 100%. While the manual calculation of t test with significance level of 0.05 was obtained result $t_{count} < t_{table}$, namely $2,08 < 2,03$ meant that H_0 was rejected and H_a was accepted. So that there was a significant influence on the development of instructional media. Thus, the development could be said to be feasible to use in the learning.

Keywords: Learning Media Development, Multimedia Interactive Learning Outcomes

مستخلص البحث

سني، أمنية القمرية. ٢٠١٧. تطوير وسيلة التعليمية بناء على الوسائط المتعددة التفاعلية الموضوعية الاجتماعية في الدرجة الثانية في مواد موقف ودور الأسرة في مدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم مالانج. بحث جامعي. قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية الإسلامية. كلية العلوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: الدكتور مرنو، الماجستير

نتائج التعلم هي نتيجة من عملية التعلم باستخدام أدوات القياس، يعنى الاختبارات التي تتم ترتيبها في اختبار الكتابة، او الكلام او اختبار العمل. لتحقيق مخرجات التعلم التي تتوافق مع أهداف التعلم، ثم يحتاج المعلم الأفضل في اختيار وتنفيذ الاستراتيجيات والأساليب، ووسيلة التعليم. لذلك هناك تحتاج ان تطوير وسائل الإعلام التعلم القائم على الوسائط المتعددة التفاعلية لدعم المعلمين في التعليم حتى الطلاب الاهتمام جد في التعليم.

وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (١) إنتاج المنتجات الوسائط التعليمية الاجتماعية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في مواد موقف ودور الأسرة في الصف الثاني في مدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم مالانج (٢) تحديد جدوى الوسائط المتعددة التفاعلية في تدريس الدراسة الاجتماعية في مواد موقف ودور الأسرة في الصف الثاني في مدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم مالانج، (٣) تحديد تأثير وسائل الاعلام التعلم القائم على الوسائط المتعددة التفاعلية لمخرجة التعلم الطلاب الصف الثاني في مدرسة الابتدائية الإسلامية مفتاح العلوم مالانج في مواد موقف ودور الأسرة في تطوير هذه الوسيلة، استخدم الباحث نموذجاً للتنمية وفقاً لبرج وغال الذي اعتمد في ست خطوات: (١) البحث وجمع المعلومات، (٢) التخطيط، (٣) تطوير المنتجات الأولى، (٤) التحقق المنتجات، (٥) مراجعة المنتجات، (٦) المحكمة الميدانية.

وأظهرت النتائج أن إجراءات التطوير المنتجات الوسائط التعليمية تتحقق من خلال المراحل، الأولى، ومرحلة الدراسة الأولية مع أداء تحليل الاحتياجات، والثاني هي مرحلة تطوير وسائل الاعلام التعلم الوسائط المتعددة التفاعلية. لديها الوسائط المتعددة جدوى من الخبراء (١) الخبير محتوى المواد العلمية الاجتماعي بنسبة ٧٥٪، (٢) خبراء التصميم الوسائط الاعلام بنسبة ٨٦٪، و (٣) خبراء التعلم عند ١٠٠٪. في حين أن في الحساب الاختبارات الجدوى مع مستوى الدلالة ٠.٠٥. حصلت عليها نتيجة ت حساب > ت جدول يعنى ٢،٠٨ < ٢،٠٣ يعنى Ho رفضت وقبلت Ha. يعنى هناك تأثير كبير على تطوير الوسائط التعليمية. وهكذا، فإن التنمية تستطيع ان تستخدم في التعليم.

كلمات الرئيسية: تطوير وسيلة التعليمية، والوسائط المتعددة التفاعلية ومخرجات التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang harus disiapkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu-kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai harapan. Di antara unsur penting itu antara lain yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal tersebut yang akan mempengaruhi respon siswa saat dan setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Akan tetapi yang menjadi tinjauan bahasa adalah media itu sendiri. Desebutkan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga harus dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Prestasi belajar siswa di sekolah sering di identifikasikan dengan permasalahan belajar di sekolah tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif. Bahkan siswa sendiri

¹ Azhar, Arsyad. *Media pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers. 2002), hlm. 15

tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.²

Aspek motivasi dalam keseluruhan proses belajar mengajar sangat penting, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa dalam kegiatan-kegiatan belajarnya dan memberi petunjuk atas perbuatan yang dilakukannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka harus dilakukan suatu upaya agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan demikian siswa yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.³

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Akan tetapi media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.⁴

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan salah satu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan

² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.2.

³ Azhar Arsyad, M.A. *Media pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.16

⁴ Saputro, Supriyadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hlm.21.

hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sehingga definisi belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri interaksi dengan lingkungannya.⁵

Proses dalam kegiatan belajar memang harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh anak didik, karena proses belajar akan menentukan hasil belajar yang diinginkan. Dalam menentukan proses belajar yang sesuai, peran seorang guru sangat ditentukan disini. Tugas guru adalah mengajar, yaitu membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Guru yang membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan selain siswa dapat menerima dengan baik juga akan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru di dalam kelas. Mengajar yang efektif sendiri ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Belajar disini adalah suatu aktifitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Untuk melaksanakan mengajar yang efektif diperlukan syarat, diantaranya yaitu: belajar yang kreatif, baik mental maupun fisik, guru harus banyak menggunakan metode pada waktu mengajar, motivasi, kurikulum yang baik dan seimbang, pengajaran remedial.⁶

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh guru maupun siswa, dari segi metode maupun media yang antara lain sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada saat ini,

⁵ Slameto, *Belajar & factor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta.2010), hlm.2.

⁶ Ibid, hlm.93.

penyampaian informasi didalam proses belajar mengajar pada dunia pendidikan dapat dijangkau dengan mudah oleh adanya kemajuan alat teknologi yang modern, seperti halnya media pembelajaran melalui alat elektronik, internet, dan lain sebagainya, sehingga memudahkan guru memenuhi tujuan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan, pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran maupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media, salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.⁷

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diberikan mulai dari MI/SD. Ilmu Pengetahuan Sosial atau lebih dikenal dengan singkatan IPS. Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal melalui digunakan dalam system pendidikan nasional dan kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.⁸ Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang MI/SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan

⁷ Arief S. Sadirman, dkk. *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. (Jakarta: PT Grafindo Persada. 1986) hlm.11.

⁸ Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.7.

untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang adalah waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi pembelajaran IPS penuh dengan pesan-pesan bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa MI/SD.⁹

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini cenderung pada pencapaian target kurikulum, lebih mementingkan hafalan konsep bukan pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dikelas yang selalu didominasi oleh guru, dalam penyampaian materi yang masih menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya duduk mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, dan mencatat apa yang guru tulis. Sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif dan membuat peserta didik menjadi pasif. Menyadari kekurangan dan kelemahan tersebut seorang guru harus

⁹ Adie Nugroho, *Modul Konsep IPS* (<http://www.adienugrohoz9oneblogspot.com>, diakses 27 april 2016)

memiliki sejumlah kiat dalam pembelajaran, tetapi lebih jauh dalam rangka menumbuhkan minat belajar peserta didik. Seorang guru yang berkompetensi, cerdas dan professional memiliki seperangkat kiat khusus dalam kelas. Sehingga dia akan dirindukan kehadirannya dikelas oleh peserta didik. Kemudian seorang guru harus dapat melihat dan menilai kinerjanya sendiri melalui refleksi diri untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Kenyataannya saat ini bahwa pembelajaran IPS khususnya mengalami berbagai hambatan. Berdasarkan hasil pengamatan saya di MI Miftahul-Ulum Malang. Hambatan tersebut berasal dari siswa maupun guru. Kurangnya kemampuan siswa di MI Miftahu-Ulum Malang khususnya pada kelas II itu disebabkan karena beberapa hal antara lain: 1) siswa kurang memahami dengan sepenuhnya apa yang disampaikan guru, 2) siswa sulit untuk membedakan kedudukan dan peran keluarga, 3) dalam proses belajar mengajar bidang study IPS dikelas II ini, siswa hanya menggunakan pedoman pada buku LKS karena disekolahan ini masih terbatasnya buku yang tersedia, 4) gambar pada media gambar kurang menarik. Sehingga hampir dalam setiap pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPS guru tidak menggunakan media pembelajaran. Padahal usia siswa kelas II masih berada pada tahap konkrit. Sehingga benda-benda konkrit sangat membantu pemahaman siswa terhadap IPS abstrak. Hambatan yang lain adalah berasal dari guru: 1) guru kurang dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk lebih menyenangi mata pelajaran IPS, 2) guru kesulitan menggunakan/membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, 3) guru hanya menggunakan metode ceramah, pengasan, dan Tanya

jawab, 4) guru kesulitan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa, 5) guru kurang mampu menerapkan dan memilih model pembelajaran yang inovatif dan variatif sehingga proses pembelajaran yang berlangsung sangat membosankan.¹⁰Melihat hal ini, peneliti bermaksud mengembangkan media gambar menjadi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang. Hal positif yang dapat diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif ialah bahwa dengan gambar, video, dan suara, pikiran siswa akan dipenuhi oleh ide-ide atau gagasan dan informasi yang mempermudah siswa untuk mengingat materi yang disampaikan.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas II MI Miftahul-Ulum Malang diperoleh materi yang akan dibahas pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini yaitu kedudukan dan peran anggota keluarga, disebabkan

“untuk materi kedudukan dan peran keluarga sulit dipahami buat siswa kelas 2, karena siswa tidak bisa membedakan apa kedudukan keluarga dan apa juga peran keluarga. Mereka selalu membaliknya, bahkan banyak juga yang menganggap kalau kedudukan dan peran keluarga itu gak ada bedanya. Susah juga untuk membuat mereka mengerti. Jadi ada beberapa siswa yang masih belum bisa mencapai nilai yang ditetapkan, dan masih jauh dari kriteria ketuntasan minimum (KKM). Saya sudah pernah membuat gambar, tapi hanya beberapa saja.”¹¹

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, karena keuntungan dari menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari pembelajaran IPS materi

¹⁰ Observasi di MI Miftahul-Ulum pada tanggal 15 mei 2016

¹¹ Observasi di MI Miftahul-Ulum pada tanggal 22 mei 2016

kedudukan dan peran keluarga, dibandingkan dengan LKS dan media gambar yang hanya ada beberapa lembar saja dan sewaktu-waktu lembar demi lembar gambar yang dibuat oleh guru bisa hilang. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di MI Miftahul-Ulum Malang”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana spesifikasi produk media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada materi kedudukan dan peran keluarga pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga pada kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.
3. Bagaimana kemenarikan dan spesifikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui spesifikasi produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada materi kedudukan dan peran keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.
2. Mendeskripsikan cara penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga pada siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang.
3. Mengetahui hasil kemenarikan dan efektifitas media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran kedudukan dan peran keluarga kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang pada materi kedudukan dan peran keluarga.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS dan dapat membantu siswa dalam memahami materi kedudukan dan peran keluarga.

2. Bagi Guru/ Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia

interaktif ini, dapat mempermudah dan menjelaskan penyampaian materi sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif.

3. Bagi Pengembang

Sebagai sarana untuk mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan juga, dapat menambah pengetahuan mengenal pengembangan media pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial materi kedudukan dan peran keluarga antara lain:

- a. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang memuat gambar-gambar yang menarik dan latihan-latihan akan memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial belum mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa pengembangan media berbasis multimedia interaktif dalam pelaksanaan produk ini adalah:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hanya terbatas pada materi kedudukan dan peran keluarga untuk siswa kelas II SD/MI yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:
 1. Kedudukan anggota keluarga
 2. Peran anggota keluarga
 3. Menggantikan peran anggota keluarga
 4. Silsilah keluarga
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media pembelajaran berbasis multimedia interaktif guru dan siswa MI Miftahul-Ulum Malang.
- c. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif IPS dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu validator isi materi, validator desain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, dan guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial di MI Miftahul-Ulum Malang.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan media evaluasi belajar ini adalah:

1. media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berisi tentang soal-soal latihan berbasis multimedia interaktif untuk siswa madrasah ibtdaiyah atau sekolah dasar
2. produk yang dikembangkan bukan ditujukan untuk menggantikan media buku atau lembar kerja siswa yang sudah ada, namun sebagai media tambahan dalam menarik minat siswa untuk mencoba soal-soal latihan sebagai bahan persiapan untuk menghadapi ujian akhir sekolah

3. mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi kedudukan dan peran keluarga pada kelas 2 MI/SD
2. Media pembelajaran yang akan disajikan dalam materi kedudukan dan peran keluarga disesuaikan dengan materi pelajaran IPS kelas 2 MI/SD
3. Spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah berupa CD interaktif, dimana didalam media tersebut menggunakan gambar animasi sehingga multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai medium pendukung pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹²
4. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini termasuk media Audio Visual. Dilihat dari materi kedudukan dan peran keluarga materi ini lebih menekankan pada pemahaman dan gambaran tentang adanya silsilah keluarga yang terjadi pada kehidupan sehari-hari
5. Media pembelajaran yang dihasilkan terdapat pada beberapa studi kasus yang berhubungan dengan silsilah keluarga didalam lingkungan peserta didik dan berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan.

¹² Yudi Munadi, “*Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*” (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008). Hlm.152

6. Bentuk fisik media pembelajaran dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan berbagai variasi gambar, pilihan warna, variasi tata letak dan dilengkapi oleh background dan sound yang disesuaikan dengan materi pelajaran sehingga nyaman dan mudah untuk dipelajari oleh peserta didik.

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian terdahulu, antara lain :

1. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Buku Bergambar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Di Sekolah Dasar Negeri Sidorejo 2 Jabung*” yang menghasilkan buku bergambar mata pelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga.¹³
2. Penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Mi Mambaul Ulum Pakis Malang*” yang menghasilkan multimedia interaktif IPS materi jenis dan sumber daya alam.¹⁴

Agar mudah memahaminya berikut table perbedaan, persamaan, dan orisinalitas di bawah ini:

Tabel 2.1 Perbedaan, Persamaan, dan Orisinalitas

Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
Pengembangan	materi kedudukan	Media buku	berdasarkan dengan

¹³ Sarah Ayu Melatih Putri, *Pengembangan Media Buku Bergambar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di Sekolah Dasar Negeri sidorejo 2 jabung*. Skripsi Program S1 UIN Maliki Malang 2014

¹⁴Wiwit Agustin Parwadi Kartiwi, *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Mi Mambaul Ulum Pakis Malan*. Skripsi Program S1 UIN Maliki Malang 2014

<p>Media Buku Bergambar Pelajaran Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Di Sekolah Dasar Negeri Sidorejo 2 Jabung</p>	<p>dan peran keluarga objek kelas yang digunakan kelas 2</p>	<p>bergambar</p>	<p>masalah yang ada, dan dengan adanya penelitian terdahulu peneliti ini akan mampu menjawab permasalahan yang terjadi saat ini, karena dilihat dari penelitian terdahulu yang masih ada</p>
<p>Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Mi Mambaul Ulum Pakis Malang</p>	<p>Pokok bahasan yang diteliti jenis dan sumber daya alam Objek kelas yang digunakan kelas 4</p>	<p>Media pembelajaran Multimedia interaktif</p>	<p>kekurangan dalam pencapaian produk pengembangannya dan teori belajarnya, peneliti ini diharapkan dapat membaharui hasil peneliti yang terdahulu dengan membuat pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas II pada materi kedudukan dan peran keluarga.</p>

I. Definisi Operasional

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

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹⁵

2. Media

Media adalah segala Sesutu yang berfungsi sebagai perantara/ sarana/ alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).¹⁶

Media yang dimaksudkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat bantu/ media dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas II SD/MI.

3. Pengembangan Media

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akanditampilkan atau digunakan dalam proses belajar-mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya.

¹⁵ I. Nyoman Sudana Dadeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm.7

¹⁶ Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1997), hlm.3

4. Multimedia Interaktif (CD Multimedia Interaktif)

CD Multimedia Interaktif ini adalah sebagai panduan siswa yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.”orang-orang dimana saja akan mampu mengikuti kursus terbaik yang dipandu oleh guru terbaik”, kata Bill Gates. Pernyataan itu tidaklah mustahil terjadi. Namun, siapakah yang dimaksud”guru terbaik” versi Bill Gates ini? Sesungguhnya, jawabannya tidak jauh-jauh dari kehidupan dan bisnis yang dikelola Bill Gates saat ini yaitu computer.¹⁷

Computer sangat canggih yang mampu berperan sebagai tutor perpustakaan menyediakan informasi dan umpan balik kepada peserta didik secara cepat. Sementara itu pemakaian media pembelajaran berbasis interaktif dalam proses pembelajaran juga meliputi tiga tujuan pokok pembelajaran. Pertama, untuk tujuan kognitif, kedua, untuk tujuan psikomotorik, ketiga, untuk tujuan efektif.

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta nama mata pelajaran ilmu sosial lainnya.¹⁸ Materi kedudukan dan Peran Anggota Keluarga

Keluarga terdiri atas ayah, ibu, dan anak-anak. Keluarga yang terdiri atas ayah, ibu, dan anak-anak disebut keluarga inti, jika terdapat anggota keluarga

¹⁷ Andi Prastowo, “*Panduan Kreatif Mmembuat Bahan Ajar Inovatif*” (Yogyakarta: DIVA Press,2012), hlm.406

¹⁸ Prastowo, “*Panduan Kreatif Mmembuat Bahan Ajar Inovatif*” (Yogyakarta: DIVA Press,2012), hlm.399

yang bukan dari keluarga inti dan tinggal satu atap maka semua dikatakan suatu keluarga gabung atau keluarga luas.¹⁹

Setiap anggota keluarga memiliki kedudukan dan perannya masing-masing misalnya.

- a. Ayah berkedudukan sebagai kepala keluarga dan berperan dalam mencari nafkah
- b. Ibu berkedudukan sebagai wakil kepala keluarga/ pendamping ayah dan berperan dalam mengurus rumah tangga
- c. Anak berkedudukan sebagai anggota keluarga dan berperan dalam menyenangkan hati orang tuanya

Dalam pembelajaran IPS yang ada pada tingkat sekolah dasar, penulis ingin meneliti tentang proses pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru kepada siswanya jika dilihat dengan medium yang digunakan guru dalam proses belajar yang sedang berlangsung.

J. Sistematika Pembahasan

Agar dalam penulisan ini mudah untuk dipahami dalam tata urutan pembahasannya, maka berikut ini penulis cantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan,

¹⁹ Kuswanto dkk, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), Hlm.60-61

spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Teori

Pada bab ini penulis menyajikan kajian teori yang di dalamnya berisi: a) media pembelajaran, b) multimedia, 3) multimedia interaktif, 4) pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

BAB III : Metode Penelitian

Penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Yaitu memaparkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang terdiri atas penyajian dan analisis data, revisi hasil pengembangan dan hasil pengembangan dan produk media pembelajaran.

BAB V : Penutup

Pada bab terakhir yaitu bab ke V terdiri dari penutup memuat tentang kajian produk yang telah direvisi serta saran pemanfaatan, di seminasi, dan pengembangan yang lebih lanjut. Selain itu juga pada bagian akhir ini memuat tentang daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.

BAB II

Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media pembelajaran” ternyata diartikan dengan berbagai cara Para ahli mengartikannya dengan berbagai definisi. Tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas, dan secara sempit atau lebih spesifik, pengarang yang mendefinisikannya secara luas yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁰ Dengan demikian, tenaga pengajar, buku pelajaran, gedung sekolah, menjadi suatu medium pembelajaran.

Adapun yang mendefinisikan media secara lebih spesifik, media yaitu “alat-alat elektronik-mekanis yang menjadi perantara antara dengan materi pelajaran”. Dengan mengerti pandangan E. De Corte, disini media pembelajaran diartikan sebagai: suatu sarana nonpersonal yang digunakan atau disediakan oleh tenaga pengajar, yang memegang peranan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan intruksional, yang pada akhir-akhir ini kerap disebut dengan teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan

²⁰ Winkel. *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT. Grasindo, 1991). Hlm.187

mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.²¹

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu.²²

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Efektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan meningkatkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan

²¹ Asnawir & Bayiruddin. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.21

²² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2009), hlm.17

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara visual.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran terkadang dipandang sebelah mata oleh tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar. Padahal media memiliki peran yang sangat besar dan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Siswa akan lebih tertarik dengan materi pelajaran yang disampaikan menggunakan media jika dibanding dengan penyampaian materi yang hanya menggunakan cara biasa/tanpa menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang menarik juga akan mempengaruhi cepat atau lambat, dan mudah atau sulitnya siswa memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu.²³

Selain itu ada juga beberapa manfaat yang telah disebutkan dalam sebuah karangan, yang menyatakan bahwa ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa yaitu:²⁴

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

²³Azhar Arsyad, op. cit, hlm. 15-16.

²⁴Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : CV. Sinar Baru Bandung, 1990), hlm. 2.

- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.
- c) Metode mengajar 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 setiap jam pelajaran.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memang sangat membantu guru dalam menyampaikan isi dari materi pelajaran dan juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan unik akan bisa menarik perhatian siswa untuk focus dan belajar.

Media pembelajaran (khususnya media visual) juga memiliki empat fungsi penting yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.²⁵

- a) Fungsi atensi : fungsi atensi media visual adalah menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.

²⁵Arsyad, *Media Pembelajaran*..hlm. 17

- b) Fungsi afektif : fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c) Fungsi kognitif : fungsi kognitif media visual dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi kompensatoris : fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

2. Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsure yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyaikomunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna computer multimediadapat diartikan sebagai informasi komputeryang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.²⁶ Multimedia adalah dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftster yakni multimedia adalah pemanfaatan computer

²⁶ Risky Novi. *Pengertian Multimedia* ([http: www.Rizkynovi99.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia.html](http://www.Rizkynovi99.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia.html) diakses 26 april 2016)

untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan menggabungkan koneksi (*link*) dan alat bantu (*tool*) yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Selain itu multimedia adalah penggunaan computer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan visio dengan tool dan link sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Dalam definisi di atas terdapat empat komponen penting multimedia pertama, harus ada computer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan audiens. Kedua, harus ada link yang menghubungkan audiens menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada audiens untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide audiens sendiri. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun digunakan untuk alat dukung belajar secara mandiri atau secara individu.

b. Unsur-unsur Multimedia

Beberapa unsur yang menjadi pendukung multimedia antara lain:

1. Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan unsur yang paling dekat dan yang paling banyak dilihat. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks yaitu teks cetak, teks hasil *scan*, teks elektronik dan hyperlinks.

2. Grafik

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentase atau publikasi multimedia adalah lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks. Gambar dalam meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Multimedia membantu melakukan hal ini, yaitu ketika gambar grafis menjadi objek suatu lin. Grafik sering kali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) yaitu teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Secara umum ada lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vector (vertor image), gambar *bitmap*, *clip art*, *digiizad picture* dan *hyperpicture*.

3. Bunyi atau sound

Bunyi atau sound dalam computer multimedia, khususnya pada aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. Bunyi atau sound dapat ditambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, music, dan efek-efek suara. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, music dan efek-efek suara. Beberapa jenis objek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia yakni format *waverform audio*, *compact disk audio*, MIDI sound track dan mp3.

4. Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan signal elektrik yang direkam oleh kamera dan

dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan *signal* digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum dan maksimum.

5. Animasi dalam Multimedia

Animasi merupakan penggunaan computer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada Sembilan macam animasi yaitu seperti sel, animasi frame, animasi sprite, animasi lintasan, animasi spline, animasi vector, animasi karakter, animasi computational dan morphing. Unsure-unsur tersebut sangat mudah berinteraksi dengan program multimedia, multimedia yang akan dikembangkan mengambil unsure-unsur teks, gambar, suara dan animasi. Dengan penggabungan unsure-unsur tersebut media akan lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar.

3. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikendaki untuk proses selanjutnya.²⁷ Dikatakan interaktif karena memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. Contoh multimedia interaktif adalah *slide presentation*, aplikasi game, dan lain-lain.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif terlahir dari program dengan istilah macromedia flash atau media flash yang sekarang bernama adobe flash dianggap berkaitan erat

²⁷ Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm.51

deengan software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Misalnya membuat situs, banner iklan logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.

Terkait dengan karakteristik multimedia, bahwa secara umum dapat diketahui dengan ciri-ciri ini yaitu bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif, yaitu: 1) kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, 2) kriteria kedua adalah kandungan kognisi, 3) kriteria ketiga adalah presentasi informasi, 4) kriteria keempat adalah integrasi media, 5) kriteria kelima adalah artistik dan estetika dan, 6) kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Singkatnya multimedia interaktif adalah menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a) teks, b) grafik, c) audio dan d) interaktivitas.

c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Terkait dengan kegunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif Hamalik dalam Arsyad menjelaskan bahwa kelebihan dari media visual dalam hal ini multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan memperbesar perhatian siswa
2. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.
3. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu melalui gambar hidup.

4. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
5. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman belajar.

d. Kekurangan Multimedia Interaktif

Adapun kekurangan multimedia interaktif yang memang tidak dapat dihindari yaitu:

1. Tidak semua guru dapat membuat multimedia interaktif. Karena teknik pembuatan. Membutuhkan biaya yang cukup banyak karena harus didukung dengan sarana dan prasarana tertentu.
2. Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam membuat multimedia interaktif.
3. Membutuhkan skill khusus dalam aplikasi computer dan membutuhkan ketekunan dan ketelatenan.
4. Pengadaan dan pemeliharaannya menuntut biaya yang cukup mahal.

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal atau pendidikan non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan.²⁸

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS. Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal melalui digunakan dalam system pendidikan nasional dan kurikulum 1975. Dalam

²⁸ Mulyanta dan Marlon Leong, “*Tutorial Multimedia Interaktif Pembelajaran*” (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2009), hlm.3

dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dan mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta nama mata pelajaran ilmu sosial lainnya.²⁹

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan focus kajian dari IPS aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dalam aspek keruangan dan geografis. Aktifitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu di kaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga pola interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, focus kajian IPS adalah berbagai aktifitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.³⁰

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografis, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik,

²⁹ Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.7

³⁰ Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.11

hukum dan budaya). IPS atau study sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.³¹

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Kurikulum pendidikan IPS tahun 1994 sebagaimana yang dikatan oleh Hamid Hasan (1990), merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu, Martoella (1987) mengatakan bahwa pembelajaran Pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek “ pendidikan” daripada “ transfer konsep”, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan IPS harus diformulasikannya pada aspek kependidikannya.

Konsep ips yaitu 1) interaksi, 2) saling ketergantungan, 3) kesinambungan dan perubahan, 4) keragaman/kesamaan/perbedaan, 5) konflik dan konsesus, 6) pola (patron), 7) tempat, 8) kekuasaan (power), 9) nilai kepercayaan, 10) keadilan dan pemerataan.

Ilmu pengetahuan sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, diharapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi dilingkungan sekitarnya.³²

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.171

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm.173

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan siswa upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga Negara yang baik.³³ Sedangkan tujuan IPS ditingkat sekolah dasar ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

d. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Interaksi

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

2. Saling ketergantungan

Setiap orang dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu manusia harus menghargai manusia lainnya,

³³ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm.15

sebab baik secara langsung maupun tidak langsung seseorang akan memerlukan bantuan orang lain.

3. Kesenambungan dan perubahan

Sejumlah nilai, symbol dan kebiasaan yang lahir dari satu generasi senantiasa dapat terpelihara dan disosialisasikan kepada generasi berikutnya.

4. Keragaman

Jika diperhatikan disekitar kehidupan kita, maka akan tampak bahwa setiap orang memiliki karakteristik sendiri-sendiri.

5. Konflik dan consensus

Konflik dan consensus dua kegiatan laksana pedang bermata dua. Satu sisi lain akan mengikuti. Di dalam masyarakat senantiasa ada konflik yang ditimbulkan oleh berbagai sebab.

6. Pola

Setiap pribadi atau masyarakat memiliki pola hidup tersendiri. Pola hidup yang dijalani selama bertahun-tahun akan melahirkan karakteristik tertentu.

7. Budaya

Setiap generasi mengalami perubahan dan menerima peninggalan-peninggalan budaya dari generasi sebelumnya.³⁴

³⁴ Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm.21

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁵

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan menurut Nana Syaodih bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam memperbaiki praktik.³⁶

Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan mengikuti pembelajaran.

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: CV Alfabeta, 2011), hlm.297

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT:Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.164

B. Model Pengembangan

Dalam pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan prosedural yaitu model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model procedural biasanya berupa urutan langkah-langkah, yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.³⁷

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini akan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall dengan langkah-langkahnya sebagai berikut.³⁸

- a. Penelitian dan informasi awal
- b. Perencanaan
- c. Pengembangan format produk awal
- d. Uji coba awal
- e. Revisi produk
- f. Uji coba lapangan
- g. Revisi produk
- h. Uji lapangan
- i. Revisi produk akhir
- j. Desimilasi dan implementasi

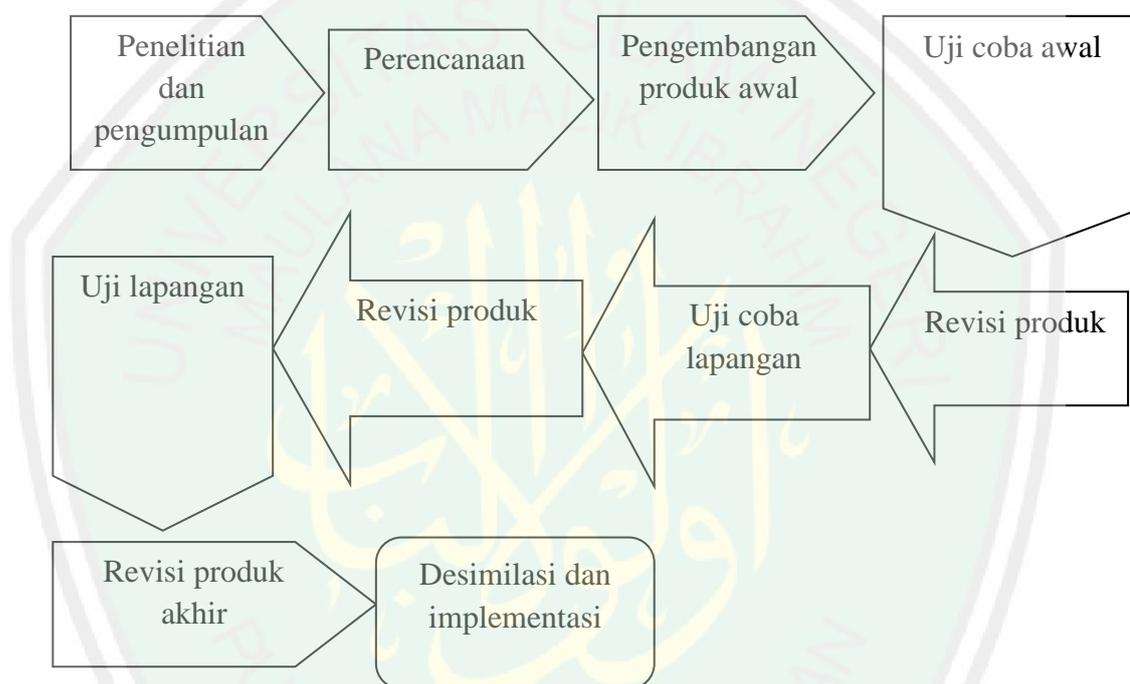
³⁷Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 200

³⁸Ibid., hlm. 228-230

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan di atas maka dapat digambarkan sebagaimana gamabar di bawah ini:

Gambar 3.1

Model pengembangan Borg & Gall



Keterangan:

a. Penelitian dan pengumpulan data

Meliputi observasi kelas pada saat pembelajaran berlangsung, analisis kebutuhan, kajian pustaka guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

b. Perencanaan

Meliputi merumuskan kemampuan, merumuskan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan, dan uji coba skala kecil.

c. Pengembangan Draf Produk Awal

Pengembangan format produk awal mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba awal dilakukan dengan melibatkan subyek uji coba dalam skala kecil dan data hasil wawancara, observasi, angket yang dikumpulkan kemudian dianalisis. Hasil analisis dan uji coba awal ini menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal.

e. Revisi produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba awal tersebut dijadikan acuan untuk revisi produk yang dikembangkan.

f. Uji Coba Lapangan

Produk yang salah direvisi, berdasarkan uji coba awal kemudian diuji cobakan kembali kepada subyek yang lebih besar.

g. Revisi produk

Revisi produk dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok subyek lebih besar dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan produk untuk perbaikan pada tahap berikutnya.

h. Uji Lapangan

Setelah produk revisi, uji lapangan melibatkan subyek lebih besar lagi disertai dengan wawancara, observasi, dan penyampaian angket kemudian dianalisis.

Hasil analisis kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk berikutnya atau revisi produk akhir.

i. Revisi Produk Akhir

Revisi dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas. Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk tersebut benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

j. Desimilasi dan Implementasi

Menyampaikan hasil pengembangan kepada para pengguna dan professional melalui forum pertemuan atau menuliskan dalam jurnal dalam bentuk buku.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall peneliti mengadaptasi menjadi enam langkah yaitu:

a) Penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahap pertama ini peneliti mengumpulkan data yang didapatkan dari observasi lapangan maupun studi pustaka yang berhubungan dengan penelitian. Setelah itu peneliti dapat menganalisis kebutuhana siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS. Untuk mengetahui pembelajaran IPS di MI Miftahul-Ulum Malang peneliti mengkaji Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar di bawa ini:

Tabel 3.1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianut	Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas Alam dan jagad raya

	<p>terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya, serta mewujudkannya dalam pengamatan ajaran agama yang dianutnya.</p>
<p>Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.</p>	<p>Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; obyektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi</p> <p>Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan penelaahan fenomena alam secara mandiri maupun berkelompok</p>
<p>Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda</p>	<p>mendeskripsikan kedudukan dan peran keluarga</p> <p>Menceritakan pengalamannya dalam melaksanakan peran dalam anggota keluarga</p>

yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.	
Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. ³⁹	Menyajikan laporan tentang kedudukan dan peran keluarga dalam rumah memberi contoh bentuk-bentuk kerjasama di lingkungan tetangga

b) Perencanaan

Berdasarkan hasil studi literatur penelitian terdahulu dan kebutuhan lapangan. Peneliti merancang produk yang akan dikembangkan menjadi bahan ajar yang membantu guru dalam proses pembelajaran.

c) Pengembangan produk awal

Pada tahap ini peneliti menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, alat evaluasi pembelajaran, dan handbook. Format pengembangan produk bisa berupa bahan cetak seperti modul atau berupa compact disk. Pada tahap ini produk masih berupa draf kasar, akan tetapi komponen-komponennya sudah disusun selengkap dan sesempurna mungkin.

³⁹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *loc. cit.*

d) Validasi produk

Pelaksanaan validasi ini untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli mata pelajaran, ahli materi, dan ahli desain digunakan untuk memperbaiki kembali kekurangan ataupun kelemahan produk sehingga bisa menjadi produk berupa bahan ajar yang baik.

e) Revisi produk

Peneliti memperbaiki produk yang dikembangkannya, seperti menambah materi atau menambahkan desain yang menarik sesuai dengan saran atau masukan baik dari guru kelas maupun dari ahli isi dan ahli desain.

f) Uji coba lapangan

Setelah melakukan revisi produk maka peneliti mengujikan produk yang dikembangkannya untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut ketika digunakan di lapangan. Pada tahap ini peneliti menggunakan bahan ajar di kelas secara langsung. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan tersebut. Uji coba ini dilakukan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian pada kelas II MI Miftahul-Ulum Malang.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam bagian ini, secara berurutan

akan dikemukakan desain uji coba produk, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data dan teknis analisis data.

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba yang dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi terdiri dari beberapa kegiatan yang terdiri dari:

1. Dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan media pembelajaran media interaktif yang kurang sesuai.
2. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran multimedia interaktif berdasarkan konsultasi yang dilakukan dengan dosen pembimbing.

b. Tahap validasi ahli

Pada tahap validasi ahli terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya:

- 1) Ahli materi, ahli desain, ahli pembelajaran (guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial) memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran multimedia yang dihasilkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk komentar dan saran perbaikan

- 3) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial berdasarkan penilaian dan tanggapan yang diberikan.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran.

c. Tahap uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilakukan terhadap siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang yang terdiri dari beberapa kegiatan berikut:

- 1) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran materi kedudukan dan peran keluarga menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif IPS hasil pengembangan.
- 2) Siswa memberikan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial hasil pengembangan.
- 3) Pengembang melakukan analisis dari data hasil penelitian.
- 4) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran multimedia interaktif berdasarkan analisis penilaian.

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa MI Miftahul-Ulum Malang yaitu pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial untuk siswa MI kelas II dengan materi kedudukan dan peran keluarga.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) tentang kedudukan dan peran keluarga adalah ahli materi, ahli desain, dan guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas II MI sebagai ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang. Pemilihan MI Miftahul-Ulum Malang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu 1) siswa belum dapat sepenuhnya memahami dan membedakan materi kedudukan dan peran keluarga, 2) siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif.

a. Ahli Materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi kedudukan dan peran keluarga. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang setidaknya:

- 1) Menguasai karakteristik materi IPS di SD/MI khususnya materi kedudukan dan peran keluarga
- 2) Memiliki wawasan pengalaman yang relevan terhadap produk yang dikembangkan
- 3) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

b. Ahli Desain Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Ahli desain media pembelajaran multimedia interaktif ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran multimedia interaktif. Pemilihan ahli

desain media pembelajaran multimedia interaktif didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi di bidang desain multimedia.

c. Ahli Pembelajaran Atau Guru Bidang Studi

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kedudukan dan peran keluarga.

Adapun kriteria guru IS kelas II adalah sebagai berikut:

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

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas II MI Miftahul-Ulum malang angkatan 2016-2017.

3. Jenis Data

- a. Data primer adalah data yang diperoleh untuk dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang dimiliki. Untuk mendapat data primer peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti

untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara dan angket.⁴⁰

- b. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang tersusun dalam arsip yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

4. Instrument Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data akan digunakan sebagai teknik pengumpulan data yakni berupa:

a) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam.⁴¹ Dalam hal ini peneliti mewawancarai dengan guru IPS kelas II MI Miftahul-Ulum.

b) Observasi

Observasi dilakukan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.⁴² Dalam hal ini peneliti mengobservasi keadaan dikelas II MI Miftahul-Ulum malang.

⁴⁰<http://csuryana.wordpress.com/data-dan-jenis-data-penelitian>. diakses pada tanggal 26 april 2016

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.137

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.145

c) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketetapan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan ini media pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam yaitu pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup untuk memperoleh data kuantitatif.

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

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
- 3) Angket penilaian atau tanggapan guru ilmu pengetahuan sosial kelas II di MI Miftahul-Ulum Malang.

d) Tes

Sedangkan tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* untuk menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

5. Teknik Analisis Data

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

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi materi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket terbuka untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan.

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas II, untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:⁴³

$$P = \frac{\sum X}{\Sigma X} \times 100$$

Keterangan:

⁴³ Subharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.313

P = Persentase kelayakan

ΣX = Jumlah jawaban penilaian

ΣX_i = Jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

Setelah diketahui prosentasenya, langkah selanjutnya adalah membandingkan presentase yang diperoleh dengan kriteria kelayakan media. Kriteria kelayakan sebagai berikut.⁴⁴

Table 3.2

Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran IPS

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Kriteria Klayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak perlu revisi
$69\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak perlu revisi
$53\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Direvisi
$37\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Direvisi
$21\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak valid	Direvisi

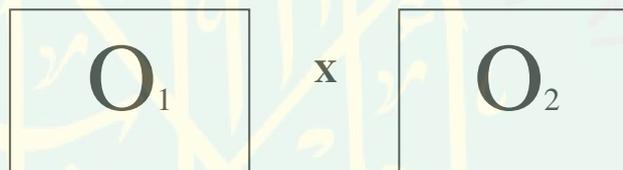
Berdasarkan kriteria diatas, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dikatakan valid jika memenuhi skor diatas 69 dari seluruh unsure yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi, ahli desain, ahli materi guru bidang studi IPS MI dan siswa kelas II MI. dalam pengembangan ini, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dibuat harus memenuhi kriteria

⁴⁴ Subharsimi Arikunt, *ibid*

valid, oleh karena itu, dilakukan revisi apabila media pembelajaran berbasis multimedia interaktif masih belum memenuhi kriteria valid.

Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan menggunakan angket sebelum menggunakan produk dan angket sesudah menggunakan produk dalam rangka mengetahui perbandingan motivasi belajar kelompok uji coba lapangan, untuk mengetahui motivasi siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Adapun desain eksperimen before after sebagai berikut.⁴⁵

Gambar 4.1 Desain Eksperimen (*Before-After*)



Keterangan:

X = pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

⁴⁵ Sugiono, *ibid*, hlm.303

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

Dalam bab IV ini, dipaparkan 3 hal yang berkaitan dengan data penelitian. Tiga hal tersebut adalah (a) spesifikasi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, (b) penggunaan media dan data validasi, dan (c) kemenarikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Hasil penelitian disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli desain media pembelajaran, guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial, dan uji coba lapangan pada siswa kelas II MI Miftahul Ulum Malang.

A. Spesifikasi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif siswa pokok bahasan kedudukan dan peran keluarga untuk siswa kelas 2 Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Malang. Adapun spesifikasi dari produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga ini adalah sebagai berikut:

a. Identitas Produk

Bentuk fisik : CD Interaktif

Judul : Multimedia Interaktif Kedudukan dan Peran keluarga

Materi : Kedudukan dan Peran keluarga

Sasaran : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang

Nama Pengarang : Siti Amniyatil Qamariyah

b. Halaman Awal

Gambar 4.1 Halaman Awal



Halaman awal multimedia interaktif ini berisi judul multimedia interaktif yaitu “kedudukan dan peran keluarga”. Judul multimedia interaktif tersebut ditayangkan dengan diiringi musik latar. Halaman didesain dengan gambar dan warna yang menarik agar siswa tertarik dan semangat dalam belajar.

c. Petunjuk Penggunaan

Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan



Halaman ini menunjukkan penjelasan gambar tombol yang ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga.

d. Materi

Gambar 4.3 Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga



Materi kedudukan dan peran keluarga ini berisi tentang macam-macam kedudukan dan peran keluarga, yang mana dijelaskan satu-persatu mulai dari peta konsep, silsilah, kedudukan keluarga, kedudukan orang tua, kedudukan anak, kedudukan orang lain, disertai dengan video dan evaluasi pembelajaran sebagai penunjang materi kedudukan dan peran keluarga. Untuk mengetahui dari penjelasannya dari tiap item harus mengklik tombol yang ada di halaman tersebut. Contohnya jika ingin mengetahui penjelasan dari kedudukan keluarga maka harus mengklik tombol yang bertulisan keluarga.

Gambar 4.4 Peta Konsep



Gambar 4.5 Silsilah Keluarga

Silsilah Keluarga

Silsilah keluarga dimiliki setiap keluarga.
 Silsilah keluarga artinya asal-usul keluarga.
 Keluargamu tentu juga memiliki silsilah keluarga.
 Silsilah keluargaku seperti ini:



Aki Rahmat dan Nini Ratna adalah orang tua ayahku.
 Ayahku adalah orang Sunda, jadi kakek dan nenekku dipanggil aki dan nini.

Eyang Kakung Argo dan Eyang Putri Lasmi adalah orang tua ibuku. Ibuku adalah orang Jawa. Kakek disebut dengan Eyang Kakung dan nenek disebut dengan Eyang Putri. Jadi aku memiliki dua kakek dan dua nenek.

Ayah adalah anak bungsu dan memiliki satu kakak, namanya Sarah. Aku memanggilnya Uwak Sarah. Uwak Sarah menikah dengan Uwak Tanto. Mereka memiliki dua anak, yaitu Nindi dan Hari. Mereka adalah sepupuku.

Ibuku memiliki saudara kembar, namanya Tante Rina. Wajah ibu dan Tante Rina sangat mirip. Tante Rina menikah dengan Om Wandu tapi mereka belum punya anak. Seperti ibuku, aku juga anak kembar. Saudara kembarku namanya Irna. Namaku adalah Irma. Orang sering bingung mengenali kami. Aku juga punya adik, namanya Tomi. Tomi masih balita.

Menjadi Anak Berbakti

Buatlah silsilah keluargamu sendiri seperti contoh. Tanyakan pada orang tuamu. Hasilnya kumpulkan kepada gurumu. Ceritakanlah kepada teman-temanmu di kelas tentang silsilah keluargamu.



Gambar 4.6 Kedudukan Anggota Keluarga

Kedudukan Anggota Keluarga

Setiap orang mempunyai keluarga, seperti juga kamu. Di dalam keluarga biasanya terdiri dari beberapa orang, misalnya ada ayah, ibu, nenek, kakek, kakak, adik, dan lain-lain.

Coba sebutkan ada siapa saja di rumahmu? Semua anggota keluarga mempunyai kedudukan. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.



Gambar 4.1 Anggota keluarga



Gambar 4.2 Pasya, Andrea, dan Dimi

Ini adalah keluarga Andrea. Jumlah anggota keluarga Andrea ada lima orang. Yaitu ayah, ibu, kakak, Andrea, dan adik. Andrea adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Kakak Andrea namanya Pasya. Pasya adalah anak pertama. Dimi adalah adik Andrea.

Gambar 4.7 Kedudukan Orang Tua

Kedudukan Orang Tua



Gambar 4.3 Pak Heri dan Bu Heri

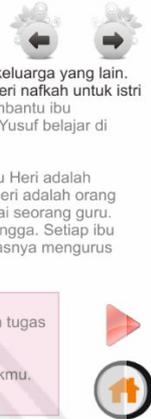
Pak Heri dan Bu Heri adalah orang tua Yusuf.
Pak Heri adalah suami dari Bu Heri.
Pak Heri adalah ayah Yusuf.
Pak Heri adalah kepala keluarga.
Ia pemimpin dalam keluarganya.
Itulah kedudukan seorang ayah.
Setiap laki-laki dewasa yang telah menikah dan mempunyai anak adalah kepala keluarga, seperti Pak Heri.

Ayah bertanggungjawab atas semua anggota keluarga yang lain. Setiap hari ayah bekerja di kantor. Ayah memberi nafkah untuk istri dan anak-anaknya. Walaupun sibuk, ayah membantu ibu membereskan rumah. Ayah juga membimbing Yusuf belajar di malam hari.

Bu Heri adalah istri Pak Heri. Nama lengkap Bu Heri adalah Marlina. Bu Heri adalah nama panggilan. Ibu Heri adalah orang yang melahirkan Yusuf. Bu Heri bekerja sebagai seorang guru. Walaupun begitu Bu Heri sebagai ibu rumah tangga. Setiap ibu dalam keluarga adalah ibu rumah tangga. Tugasnya mengurus keluarga dan rumah tangga.

Mengasah Kecakapan Sosial

Cermatilah ayah dan ibumu di rumah. Tuliskan tugas apa saja yang mereka lakukan sesuai dengan kedudukan mereka di rumah. Diskusikanlah hasil tugasmu dengan kelompokmu. Hasilnya dikumpulkan kepada gurumu.





Gambar 4.8 Kedudukan Anak

Kedudukan Anak

Kedudukan anak-anak adalah sebagai anggota keluarga. Laras adalah anak kedua dari tiga bersaudara atau disebut juga sebagai anak tengah. Syamil adalah anak pertama.

Orang menyebutnya anak sulung. Dimi adalah adik Andrea.

Ia adalah anak terakhir atau disebut juga anak bungsu.

Bagaimana denganmu?
Termasuk anak yang manakah kamu?

Anak sudah seharusnya membantu orang tua. Bagaimana caranya membantu orang tua? Caranya sangat mudah, contohnya seperti rajin belajar. Belajar adalah kewajiban anak.

Apalagi sebagai siswa. Orang tua akan senang jika anaknya rajin belajar. Contoh lainnya adalah membantu

Mengasah Kecakapan Sosial

Kamu termasuk anggota keluarga dalam keluargamu. Tuliskanlah pengalamanmu sebagai anggota keluarga di rumahmu. Hasilnya dikumpulkan kepada gurumu ya tua. Misalnya membereskan rumah, membuang sampah, dan lain-lain. Sedangkan anak berhak mendapatkan kasih sayang dari orang tua





Gambar 4.9 Kedudukan Anggota Keluarga Lainnya

Kedudukan Anggota Keluarga Lainnya

Biasanya dalam satu keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak. Tetapi kadang-kadang ada juga anggota keluarga lainnya. Siapa sajakah mereka? Mereka adalah kakek, nenek, paman, bibi, sepupu, pembantu, dan lain-lain.

Dalam rumah Tia ada delapan orang. Ada kakek, nenek, ayah, ibu, tante Rina, Tia, adik, dan pembantu. Misalnya membereskan rumah, membuang sampah, dan lain-lain. Sedangkan anak berhak mendapatkan kasih sayang dari orang tua

Kakek dan nenek adalah ayah dan ibu dari ayah. Ayah dan ibu dari ibu sudah lama meninggal. Anak dan cucunya sangat hormat dan menyayangi mereka.

Tante Rina adalah adik perempuan dari ayah. Tante bekerja di kantor tapi sering membantu pekerjaan ibu.

Pembantu menyelesaikan pekerjaan di rumah kita. Kita memanggilnya dengan bibi. Panggilan bibi lebih sopan dan menghargai.

Semuanya harus kita hormati. Semuanya harus saling menyayangi. Juga harus saling menjaga. Saling menyayangi dan menghormati sangat penting. Berkumpul bersama keluarga itu menyenangkan.

4.4 Bibi sedang menyetrika

Gambar 4.10 Rangkuman

Rangkuman

1. Silsilah keluarga adalah asal usul keluarga. Setiap keluarga pasti punya silsilah keluarga.
2. Semua anggota keluarga memiliki kedudukan.
3. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.
4. Ayah adalah kepala keluarga.
5. Kepala keluarga bertanggungjawab atas semua anggota keluarga.
6. Ibu adalah ibu rumah tangga.
7. Ibu rumah tangga bertanggungjawab mengurus keluarga dan rumah tangga.
8. Setiap anak memiliki beberapa sebutan, seperti anak sulung, anak tengah, atau anak bungsu.
9. Termasuk anggota keluarga lain adalah kakek, nenek, paman, bibi, om, tante, sepupu, pembantu, dan lain-lain.
10. Kita harus saling menghormati dan menyayangi serta saling menjaga.

e. Evaluasi

Bagian evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi kedudukan dan peran keluarga. Pada tahap evaluasi ini siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan. Soal-soal dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini berbentuk

pilihan ganda. Diakhir evaluasi siswa akan mengetahui nilai atau score dari hasil menjawab soal dalam evaluasi tersebut.

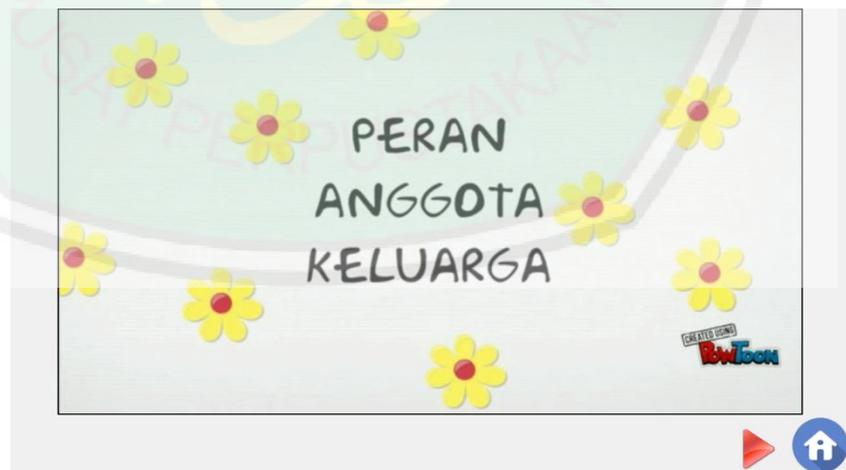
Gambar 4.11 Evaluasi Kedudukan dan Peran Keluarga



f. Video

Bagian video bertujuan untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap materi kedudukan dan peran keluarga.

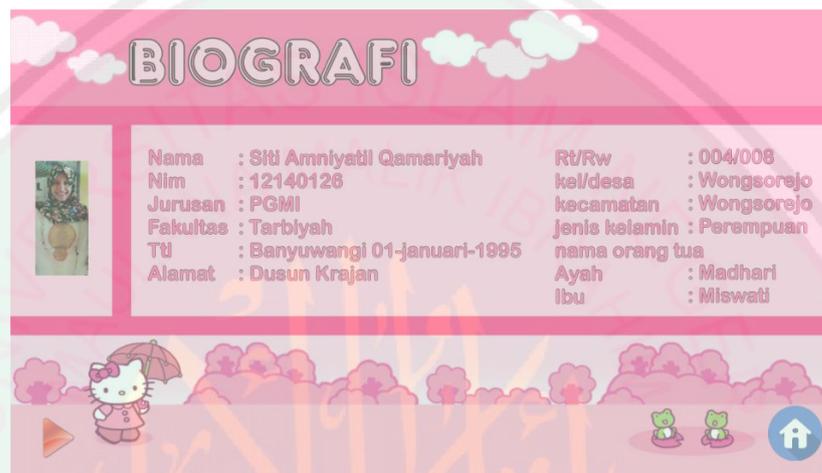
Gambar 4.12 Vidio Kedudukan dan Peran Keluarga



g. Profil Pengembangan

Profil pengembangan berisikan tentang data diri dari pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

Gambar 4.13 Profil Pengembangan



B. Penggunaan Dan Penyajian Data Validasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

1. Penggunaan Media Pembelajaran

Dengan mengkombinasikan warna dan gambar dalam media supaya siswa lebih menarik dan semangat untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan LCD kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan belajar tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna. Contohnya dalam media ada beberapa file yang isinya ada biografi, petunjuk pengguna, materi, kuis, dan video.

Maka waktu media ditampilkan dalam LCD dalam pembelajaran maka guru menjelaskan tentang materi yang sudah dibuat dalam media makasiswa harus mendengarkan dan menghayati apa yang dijelaskan oleh guru tentang materi yang ada dalam media. Pada file kuis guru mengajak siswa untuk berfikir dan mengajak siswa untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat didalam media maka siswa diminta oleh guru untuk lebih semangat untuk berfikir supaya bisa menjawab soal-soal dalam media. setelah siswa selesai menjawab soal-soal yang ada dalam media maka setelah itu siswa diputarkan sebuah video tentang materi kedudukan dan peran keluarga saat video diputar siswa diminta untuk mendengarkan dan menghayati apa isi dalam video yang diputar.

2. Penyajian Data Validasi

Validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan oleh validator ahli pada tanggal (15 Oktober 2016) sampai (01November 2016). Data penelitian produk pengembangan media dilakukan dalam 3 tahap. Tahap pertama dilakukan oleh dosenips sebagai ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu kusumadyah dewi pada tanggal (15 oktober 2016) sampai (21 oktober 2016). Tahap kedua dilakukan oleh ahli desain media yaitu Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd pada tanggal (24 oktober 2016) sampai (01 oktober 2016). Tahap ketiga diperoleh dari penilaian produk pengembangan media yang dilakukan oleh guru ips kelas 2 sebagai ahli pembelajaran pada tanggal 02 November 2016. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dibawah ini.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala *Linkert*, sedangkan kuantitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari beberapa ahli yang bertindak sebagai validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada item penilaian.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga untuk kelas 2 yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket sehingga menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi materi oleh bu Kusumadya Dewi

Table 4.1

Hasil Validasi Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
1	Mengkaji keterkaitan materi pembelajaran dengan media yang digunakan	2	4	50%	Kurang valid	Revisi

2	Mengidentifikasi materi yang menunjang prestasi siswa	2	4	50%	Kurang valid	Revisi
3	Kedalaman dan keluasan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
4	Pemilihan materi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
5	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD dan potensi siswa	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
6	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	3	4	75%	Valid	Tidak revisi
7	Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan KI, KD serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian	3	4	75%	Valid	Tidak revisi

	kompetensi					
8	Struktur teks	4	4	100%	Sangat valid	Tidak revisi
	Jumlah	24	32	75%	Valid	Tidak revisi

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli isi materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui prosentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

Keterangan

P = Persentase yang dicari

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

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X}{\sum Xi} X 100 \%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{24}{32} X 100\%$$

$$= 75 \%$$

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 75% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 75% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi, tetapi pada segi gambar perlu ada penambahan

sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam tabel 4.2 sebagaimana berikut:

Tabel 4.2

Saran Dan Komentar Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli	Saran/komentar
Kusumadya dewi	1. Gambar perlu dilengkapi 2. Terlalu banyak gambar tidak berkaitan dengan materi

Tabel 4.3

Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Isi Materi IPS

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Gambar perlu dilengkapi	 <p>Kedudukan Anggota Keluarga</p> <p>Setiap orang mempunyai keluarga, seperti juga kamu. Di dalam keluarga biasanya terdiri dari beberapa orang misalnya ada ayah, ibu, nenek, kakak, adik, dan lain-lain. Coba sebutkan ada siapa saja di rumahmu? Semua anggota keluarga mempunyai kedudukan. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.</p> <p>Ini adalah keluarga Andrea. Jumlah anggota keluarga Andrea ada lima orang. Yaitu ayah, ibu, kakak, Andrea, dan adik. Andrea adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Kakak Andrea namanya Pasya. Pasya adalah anak pertama. Dimi adalah adik Andrea.</p>	 <p>Kedudukan Anggota Keluarga</p> <p>Setiap orang mempunyai keluarga, seperti juga kamu. Di dalam keluarga biasanya terdiri dari beberapa orang, misalnya ada ayah, ibu, nenek, kakak, adik, dan lain-lain. Coba sebutkan ada siapa saja di rumahmu? Semua anggota keluarga mempunyai kedudukan. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.</p> <p>Gambar 4.1 Anggota keluarga</p> <p>Gambar 4.2 Pasya, Andrea, dan Dimi</p> <p>Ini adalah keluarga Andrea. Jumlah anggota keluarga Andrea ada lima orang. Yaitu ayah, ibu, kakak, Andrea, dan adik. Andrea adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Kakak Andrea namanya Pasya. Pasya adalah anak pertama. Dimi adalah adik Andrea.</p>
2	Terlalu banyak gambar tidak berkaitan dengan materi	 <p>Silsilah Keluarga</p> <p>Silsilah keluarga dimiliki setiap keluarga. Silsilah keluarga antara lain: asal-usul keluarga, keluarganya tentu juga memiliki silsilah keluarga. Silsilah keluarga seperti ini:</p> <p>Ali Rahmat dan Neni Ratna adalah orang tua apakita. Apakita adalah orang Sunda, jadi kakak dan nenekku dianggap Ali dan Neni.</p>	 <p>Silsilah Keluarga</p> <p>Silsilah keluarga dimiliki setiap keluarga. Silsilah keluarga antara lain: asal-usul keluarga, keluarganya tentu juga memiliki silsilah keluarga. Silsilah keluarga seperti ini:</p> <p>Ali Rahmat dan Neni Ratna adalah orang tua apakita. Apakita adalah orang Sunda, jadi kakak dan nenekku dianggap Ali dan Neni.</p>

b. Hasil Validasi Ahli Media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran oleh B Nniya PanjuPurwita M.pd terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas 2 materi kedudukan dan peran keluarga ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket yang dapat dilihat pada tabel 4.4.

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dapat dilihat dari tabel 4.4 Sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
1	tampilan media pembelajaran menarik	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
3	Ilustrasi gambar mediadapat memperjelas materi	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4	Tata letak penempatan gambar media tepat	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Pengunaan warna sesuai	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Kombinasi warna dalam media pembelajaran sesuai	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
7	Pengemasan media dalam bentuk multimedia interaktif menarik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	31	36	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

- X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita
M.pd sebagai ahli desain media
- Xi : skor jawaban tertinggi
- P : prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli desain media sebagai ahli media, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{31}{36} \times 100 \% \\ &= 86 \times 100\% = 86\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian dari ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 86% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 86% berada pada kualifikasi valid akan tetapi masih ada bagian yang perlu untuk ditambahkan.

Tabel 4.4 menunjukkan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kela II materi kedudukan dan peran keluarga.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan yang berkenan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5

Saran dan Komentar Berdasarkan Validasi Desain Media Pembelajaran

Nama Ahli	Subyek Uji	Saran/komentar
Ninja M.pd	Panju Purwita	1. Desainnya diusahakan tampilannya lebih menarik, baik dari warna, font dan settingannya

Semua data penilaian dan review dari ahli desain media dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum uji coba lapangan.

Tabel 4.6

Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Gambar perlu dilengkapi		

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas 2 materi kedudukan dan peran keluarga ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrument angket yang dapat dilihat sebagai berikut.

a. Data kuantitatif

Tabel 4.7

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	X	Xi	P%	Tingkat kevalidan	Keterangan
1	media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat memberikan bantuan belajar siswa	5	5	100%	sangat Valid	Tidak Revisi
2	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari kedudukan dan peran keluarga	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Petunjuk penggunaan media	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

	pembelajaran multimedia interaktif ditampilkan secara jelas dan lengkap						
4	Teks letak penempatan gambar dalam media pembelajaran memperjelas pemahaman	5	5	100%	Valid	Tidak Revisi	
5	Penggunaan warna sesuai	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi	
6	Warna dalam media pembelajaran sesuai	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi	
7	Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan motivasi siswa untuk belajar	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi	
8	Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi	
	Jumlah	40	40	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi	

Keterangan :

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Nur Azizah S.pd sebagai ahli pembelajaran

Xi : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran sebagai guru di kelas, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \% \\ \text{Prosentase} &= \frac{40}{40} \times 100 \% \\ &= 100 \times 100\% = 100\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran media mendapatkan nilai sebesar 100% Telah dikonversikan dengan table kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 100% berada pada kualifikasi sangat valid.

b. Data kualitatif

Tabel 4.8

Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran

Nama Subyek Uji	Saran/komentar
Ahli	
Nur Azizah S.pd	Secara keseluruhan sudah baik, lanjutkan penulisan skripsi dan semoga sukses

C. Kemenarikan Dan Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

1. Paparan data kuantitatif

Data diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran berbasis interaktif IPS pada 35 siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang.

Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan

No	Butir pertanyaan	Respoden	ΣX	Σx_i	P (%)	Kualifikasi	Ket.
		1,2,3,4,5,,7,8,9,10,1 1,12,13,14,15,16,17 ,18,19,20,21,22,23, 24,25,26,27,28,29,3 0,31,32,33,34,35					
1	Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran dimulaimenggun akan multimedia interaktif?	5,5,4,4,5,4,5,4,4,4,5 ,4,4,3,4,5,4,4,5,4,5, 5,4,5,5,4,5,4,4,4,5,4 ,5,5,3	153	180	85%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
2	Apakah kamu tertarik mengikuti	5,4,4,5,4,4,4,5,4,4,5 ,4,5,5,4,5,4,5,5,3,5, 5,5,4,5,5,4,4,4,4,4,4	155	180	86%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi

	pembelajaran IPS tentang kedudukan dan peran keluarga dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif?	,5,5,4					
3	Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran kedudukan dan peran keluarga?	5,4,5,4,5,3,4,4,4,3,5 ,4,4,4,4,4,4,4,4,4, 4,4,5,4,4,5,4,5,4,4,4, ,4,4,4,	145	180	80%	Valid	Tidak perlu revisi
4	Apakah materi pembelajaran kedudukan dan peran keluarga pada multimedia	3,4,4,4,4,4,4,3,5,4,4 ,4,4,4,4,4,3,4,4,4,3, 3,4,4,5,3,3,4,4,4,4,4 ,4,4,4	135	180	75%	Valid	Tidak perlu revisi

	interaktif menarik?						
5	Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran kedudukan dan peran keluarga dalam multimedia interaktif?	4,4,3,4,3,4,4,4,5,4,4, ,4,4,4,3,3,4,3,4,3,4, 4,4,5,3,4,5,3,4,4,4,4 ,4,3,4	134	180	74%	Valid	Tidak perlu revisi
6	Bagaimana kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada multimedia interaktif?	4,4,4,3,4,4,4,4,4,3, ,5,4,3,4,3,4,4,4,4,4, 5,4,3,4,4,4,5,4,4,4,4, ,4,4,4	138	180	77%	Valid	Tidak perlu revisi
7	Bagaimana kualitas teks yang digunakan pada multimedia interaktif?	4,4,4,4,4,4,5,4,4,4,4, ,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4, 3,4,4,4,4,4,4,5,5,3,4 ,4,4,3	137	180	76%	Valid	Tidak perlu revisi
8	Apakah kamu	5,4,5,4,4,4,4,4,5,4,4	141	180	78%	Valid	Tidak

	paham materi kedudukan dan peran keluarga menggunakan multimedia interaktif?	,4,4,4,4,4,4,3,4,4, 3,4,4,4,4,4,4,4,4, ,4,4,4					perlu revisi
9	Apakah rasa ingin tahu kamu dalam multimedia interaktif ini sangat besar?	4,5,4,5,5,5,4,5,5,5,4, ,5,5,4,4,5,5,5,4,5, 5,5,4,5,5,4,5,4,4,4,3, ,4,5,4	159	180	88%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
10	Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dengan materi?	5,5,4,4,3,4,3,4,4,4,4, ,3,5,4,4,5,4,4,5,4,4, 4,5,4,5,4,5,4,5,4,4,4, ,5,4,5	148	180	82%	Sangat Valid	Tidak perlu revisi
Jumlah			144 5	162 0	89%	Valid	Tidak perlu revisi

Keterangan:

- Responden 1 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Ahmad Maulana Mirza
- Responden 2 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Ahmad Saifudin Aminul
- Responden 3 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Ahmad Suyuti
- Responden 4 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Ajeng Miranti Utomo
- Responden 5 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Alex Akbar Maulana
- Responden 6 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Alifiatul Mauridatin Nabila
- Responden 7 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Deviatul Uyun
- Responden 8 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Elok Mazidhatul Faiqo
- Responden 9 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Farit Pratama
- Responden 10 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Firda Nafi'atul Ilmi
- Responden 11 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Hafis Andika P.H

- Responden 12 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Izzul Karomi
- Responden 13 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Khoirotul Karimah
- Responden 14 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Aldi Setiawan
- Responden 15 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Ardan Rakasa
- Responden 16 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Arju Rohmatilla
- Responden 17 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Ar-Royan
- Responden 18 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Baihaqi
- Responden 19 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. David Afandi
- Responden 20 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Fajar Adi Saputra
- Responden 21 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Ferdi Hasan
- Responden 22 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Rofiqy Hasanuddin
- Responden 23 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Tegar Setiawan

- Responden 24 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama M. Zaki
Dliyaul Haq
- Responden 25 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Maulidia
Zain Faradisa
- Responden 26 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Mirza
Ahmad Daniialloh
- Responden 27 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Nanda Tyas
Arsandi
- Responden 28 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Nena
Febrianti
- Responden 29 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Nisa'ul
Nitalillah
- Responden 30 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Rahel
Arnandaannafsi
- Responden 31 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Raniy
Anggraeni PD
- Responden 32 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Risma Dewi
Julianti
- Responden 33 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Siti
Kholifatul Umami
- Responden 34 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Wulan
Oktavia Sari
- Responden 35 : Siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang bernama Zakiyatul

Isnaini

No. Subyek	: Responden siswa kelas eksperimen
x_1	: Jumlah skor ideal dalam satu item
\sum^N	: Jumlah skor tiap responden/siswa
\sum^x	: Jumlah keseluruhan jawaban siswa
\sum^{x_i}	: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

1) Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan sebagaimana Tabel 4.9, untuk selanjutnya data dianalisis. Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi kedudukan dan peran keluarga.

Keterangan:

P : Persentase tingkat kevalidan

$\sum x$: Jumlah jawaban responden

$\sum x_i$: Jumlah jawaban tertinggi

100% : Bilangan konstan

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

$$P = \frac{1445}{1620} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 89%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor

tersebut termasuk dalam kriteria Valid karena produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif IPS ini memudahkan siswa memahami materi, bahasa mudah dipahami oleh siswa, dan menarik untuk dipelajari.

2. Hasil Uji Coba Produk

Dari pelaksanaan pre-test dan post-test masing-masing diperoleh data nilai sebagai berikut.

Tabel 4.10

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-test Post-test

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	Ahmad Maulana Mirza	48	68
2	Ahmad Saifudin Aminul	44	70
3	Ahmad Suyuti	44	72
4	Ajeng Miranti Utomo	56	70
5	Alex Akbar Maulana	54	65
6	Alifiatul Mauridatin Nabila	67	75
7	Deviatul Uyun	72	84
8	Elok Mazidhatul Faiqo	58	76
9	Farit Pratama	60	79
10	Firda Nafi'atul Ilmi	59	70
11	Hafis Andika P.H	59	71
12	Izzul Karomi	57	74
13	Khoirotul Karimah	71	88
14	M. Aldi Setiawan	62	74
15	M. Ardan Rakasa	68	78

16	M.Arju Rohmatilla	56	75
17	M. Ar-Royan	69	79
18	M. Baihaqi	65	72
19	M. David Afandi	57	77
20	M. Fajar Adi Saputra	59	79
21	M. Ferdi Hasan	66	80
22	M. Rofiqy Hasanuddin	62	70
23	M. Tegar Setiawan	56	70
24	M. Zaki Dliyaul Haq	68	79
25	Maulidia Zain Faradisa	100	100
26	Mirza Ahmad Danialloh	65	76
27	Nanda Tyas Arsandi	71	83
28	Nena Febrianti	80	100
29	Nisa'ul Nitalillah	65	70
30	Rahel Arnandaannafsi	70	88
31	Raniy Anggraeni PD	65	78
32	Risma Dewi Julianti	69	79
33	Siti Kholifatul Umami	59	78
34	Wulan Oktavia Sari	72	81
35	Zakiyatul Isnaini	65	75
Jumlah		2174	2703
Rata-rata		62,11	77,22

Berdasarkan data tabel 4.8 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 62,11 dan rata-rata nilai *post test* adalah 77,22. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih bagus dari pada nilai *pre test*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifitasan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi kedudukan dan peran keluarga yang telah dikembangkan.

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

Langkah 1. Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat.

Ho : Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *berbasis multimedia interaktif* materi kedudukan dan peran keluarga

Ha : Ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *berbasis multimedia interaktif* materi kedudukan dan peran keluarga

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

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

Keterangan :

t = Uji t

D = Different (X2-X1)

d^2 = Variasi

N = Jumlah Sampel

Langkah 3. Menentukan kriteria uji t:

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

Langkah 4 Menghitung Pre Test dan Post Test

Tabel 4.11 Hasil Statistik pada *PreTest* dan *PostTest*

No	Nama	Nilai		X1-X2	D	d^2
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1	Ahmad Maulana Mirza	48	68	-20	20	400
2	Ahmad Saifudin Aminul	44	70	-26	26	676
3	Ahmad Suyuti	44	72	-28	28	784
4	Ajeng Miranti Utomo	56	70	-14	14	196
5	Alex Akbar Maulana	54	65	-11	11	121
6	Alifiatul Mauridatin Nabila	67	75	-8	8	64
7	Deviatul Uyun	72	84	-12	12	144
8	Elok Mazidhatul Faiqo	58	76	-18	18	324
9	Farit Pratama	60	79	-19	19	361

10	Firda Nafi'atul Ilmi	59	70	-11	11	121
11	Hafis Andika P.H	59	71	-12	12	144
12	Izzul Karomi	57	74	-17	17	289
13	Khoirotul Karimah	71	88	-17	17	289
14	M. Aldi Setiawan	62	74	-12	12	144
15	M. Ardan Rakasa	68	78	-10	10	100
16	M.Arju Rohmatilla	56	75	-19	19	361
17	M. Ar-Royan	69	79	-10	10	100
18	M. Baihaqi	65	72	-7	7	49
19	M. David Afandi	57	77	-20	20	400
20	M. Fajar Adi Saputra	59	79	-20	20	400
21	M. Ferdi Hasan	66	80	-14	14	196
22	M. Rofiqy Hasanuddin	62	70	-8	8	64
23	M. Tegar Setiawan	56	70	-14	14	196
24	M. Zaki Dliyaul Haq	68	79	-11	11	121
25	Maulidia Zain Faradisa	100	100	0	0	0
26	Mirza Ahmad Danialloh	65	76	-11	11	121
27	Nanda Tyas Arsandi	71	83	-12	12	144

28	Nena Febrianti	80	100	-20	20	400
29	Nisa'ul Nitalillah	65	70	-5	5	25
30	Rahel Arnandaannafsi	70	88	-18	18	324
31	Raniy Anggraeni PD	65	78	-13	13	169
32	Risma Dewi Julianti	69	79	-10	10	100
33	Siti Kholifatul Umami	59	78	-19	19	361
34	Wulan Oktavia Sari	72	81	-9	9	81
35	Zakiyatul Isnaini	65	75	-10	10	100
$\sum n = 35$				$\sum d = 485$		$\sum d^2 = 7869$

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

$$D = \frac{\sum d}{n} = \frac{485}{35} = 13,8$$

$$t = \frac{13,8}{\sqrt{\frac{7869}{35(35-1)}}}$$

$$t = \frac{13,8}{\sqrt{\frac{7869}{35(34)}}}$$

$$t = \frac{13,8}{\sqrt{\frac{7869}{1190}}}$$

$$t = \frac{13,8}{\sqrt{6,61}}$$

$$t = \frac{13,8}{6,61} = 6,61$$

$$t = 2,08$$

Langkah 5 Membandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$

ta: db

db= N-1

$$= 35-1$$

$$=34$$

Pada tabel = $t_{0,05: 34} = 2,03$

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

$T_{hitung} (2,08) > t_{tabel} (2,03)$

Langkah 6 Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka:

Ho : tidak ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga (DITOLAK)

Ha : ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga (DITERIMA)

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan, a) spesifikasi pengembangan media pembelajaran b) penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dan c) kemenarikan dan efisien media pembelajaran multimedia interaktif.

A. Spesifikasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di MI Miftahul Ulum Malang.

Pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media interaktif ilmu pengetahuan sosial pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada mata pelajaran kedudukan dan peran keluarga. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini penyajian pembelajaran disajikan secara menarik dan inovatif. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak siswa, dengan syarat adanya computer. Dan juga dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas bila nama pengguna kurang mengetahui cara penggunaannya.

Produk ini memiliki topic yang jelas, yaitu pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kedudukan dan peran keluarga. Disini pengguna dapat

mempelajari materi lalu berlatih melalui soal yang dikemas secara menarik, atau pengguna dapat mempelajari materi saja, dalam pengembangannya terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain maupun strategi pembelajaran.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.⁴⁶ Media juga dapat menjadi penunjang daya ingat siswa dalam mengingat suatu pembelajaran yang pernah dialaminya.

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif ini menunjukkan hasil baik, hasil validasi isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 75% yaitu termasuk valid dan tidak perlu direvisi, hasil validasi ahli desain 86% yaitu termasuk sangat valid dan tidak perlu direvisi, hasil validasi guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 100% yaitu termasuk sangat valid dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subjek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar

⁴⁶ Usman, M. Basyiruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat press, 2002), hlm. 21

pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.⁴⁷

Untuk anak usia MI kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Multimedia interaktif lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan multimedia interaktif yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu memperkuat kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Prosedur pengembangan ini ditempuh melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan)
- b. Merumuskan tujuan intruksional (*instructional objective*) dengan operasional khas
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e. Menulis naskah media
- f. Mengadakan tes dan revisi

Produk pengembangan media interaktif ini telah dilakukan penilaian dengan ahli materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, ahli media pembelajaran,

⁴⁷ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali pers, 2013), hlm.89

guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial dan siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang sebagai pengguna dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif .aspek yang diungkapkan untuk melakukan revisi meliputi kelengkapan dan kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Hasil taangapan dan uji coba menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan untuk diuji cobakan di lapangan.

Hasil pengembangan media pembelajaran ini berupa multimedia interaktif untuk siswa kelas II MI agar mempermudah memahami materi kedudukan dan peran keluarga yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada pokok bahasan kedudukan dan peran keluarga.

B. Penggunaan Media Dan Penyajian Hasil Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam kelas dengan menggunakan LCD dan mengkombinasikan warna dan gambar dalam media supaya siswa lebih menarik dan semangat untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga di validasi oleh ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas II di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum malang, dan digunakan dalam uji coba lapangan.

2. Penyajian Hasil Validasi

a. Data Validasi Ahli Isi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga tabel 4.1 dan 4.3 adalah sebagai berikut:

- a. Mengkaji keterkaitan materi pembelajaran dengan media yang digunakan
- b. Mengidentifikasi materi yang menunjang prestasi siswa
- c. Kedalaman dan keluasan materi
- d. Pemilihan materi
- e. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD dan potensi siswa
- f. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi
- g. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan KI, KD serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi
- h. Struktur teks

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bu Kusumadyah dewi sebagai ahli isi materi IPS, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$\text{Prosentase} = \frac{24}{32} \times 100\%$$

$$= 75 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 75% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi.

Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

b. Data Hasil Validasi Desain Media

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga tabel 4.4 dan 4.6 sebagai berikut:

- a. Tampilan media pembelajaran menarik
- b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas
- c. Ilustrasi gambar media dapat memperjelas materi
- d. Tata letak penempatan gambar media tepat
- e. Penggunaan warna sesuai
- f. Kombinasi warna dalam media pembelajaran sesuai
- g. Pengemasan media dalam bentuk multimedia interaktif menarik
- h. Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bu Ninja Panju Purwita M.Pd sebagai ahli media, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$\text{Prosentase} = \frac{31}{36} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 86% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu

direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga layak digunakan sesuai dengan validasi.

c. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Kelas II

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga tabel 4.7 dan 4.8 adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat memberikan bantuan belajar siswa
- b. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari kedudukan dan peran keluarga
- c. Petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif ditampilkan secara jelas dan lengkap
- d. Tata letak penempatan gambar dalam media pembelajaran memperjelas pemahaman
- e. Penggunaan warna sesuai
- f. Warna dalam media pembelajaran sesuai
- g. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan motivasi siswa untuk belajar
- h. Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik

Data dari tanggapan yang diisi oleh Nur Azizah S.pd sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{100}{100} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang tertulis diatas, diperoleh presentase sebesar 100% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

d. Data Hasil Uji Coba Produk Pembelajaran

Hasil penilain uji coba lapangan pada setiap komponen dapat dipersentasikan sebagaimana berikut:

- a. Apakah kamu merasa senang saat pembelajaran dimulai menggunakan multimedia interaktif 85%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang saat belajar dengan menggunakan multimedia interaktif.
- b. Apakah kamu tertarik mengikuti pembelajaran IPS tentang kedudukan dan peran keluarga dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif 86%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik mengikuti pembelajaran IPS dengan multimedia interaktif
- c. Apakah kamu ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran kedudukan dan peran keluarga 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan pada media interaktif sangat mudah dipahami

- d. Apakah materi pembelajaran kedudukan dan peran keluarga pada multimedia interaktif menarik 75%. Hal ini menunjukkan bahwa pada materi kedudukan dan peran keluarga sangat menarik sehingga membuat siswa mudah memahami materi.
- e. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran kedudukan dan peran keluarga dalam multimedia interaktif 74%.
- f. Bagaimana kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada multimedia interaktif 77%.
- g. Bagaimana kualitas teks yang digunakan pada multimedia interaktif 76%.
- h. Apakah kamu paham materi kedudukan dan peran keluarga menggunakan multimedia interaktif 78%.
- i. Apakah rasa ingin tahu kamu dalam multimedia interaktif ini sangat besar 88%
- j. Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dengan materi 82%.

Dari penilaian uji coba lapangan dapat dipersentasekan tingkat kevalidan media interaktif sebagai berikut:

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

$$\text{Prosentase} = \frac{1445}{1620} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Berdasarkan penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil presentase 89% presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid. Hasil penilaian pada uji coba lapangan menunjukkan tingkat keefektifan, keefesienan, dan kemenarikan media interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas II SD/MI

sehingga media interaktif sangat layak dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Kemenarikan Dan Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif IPS Materi Kedudukan Dan Peran Keluarga Kelas II SD Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang

Perolehan nilai hasil belajar siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul-Ulum Malang menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang mengalami kenaikan rata-rata. Berdasarkan pada tabel 4.10 terlihat bahwa rata-rata *pre-test* adalah 62,11 sedangkan hasil *post-test* 77,22.

Perolehan hasil belajar siswa juga didukung oleh hasil perhitungan menggunakan uji t. berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $(2,08) > (2,03)$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan.⁴⁸ Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berfikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.⁴⁹

⁴⁸ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Hlm.61

⁴⁹ Wahid Murni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho. *Evaluasi pembelajaran*. (Yogyakarta: Nuha Litera 2010) hlm.18

Jadi kesimpulannya koefisien korelasi antara pengembangan media interaktif dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang pada materi kedudukan dan peran keluarga sebesar 2,08 adalah signifikan. Sehingga pengembangan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Miftahul-Ulum Malang pada materi kedudukan dan peran keluarga.



BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan membahas beberapa hal meliputi, a) Kesimpulan hasil pengembangan, b) Saran. Paparan selengkapnya sebagaimana berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi kedudukan dan peran keluarga kelas 2 untuk peningkatan hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Spesifikasi produk berupa multimedia interaktif untuk siswa kelas II semester 2 di MI Miftahul Ulum Malang. Multimedia interaktif ini berisi tentang biografi peneliti, materi kedudukan dan peran keluarga, yang isinya ada peta konsep, silsilah, materi kedudukan keluarga, materi kedudukan orang tua, materi kedudukan anak, materi kedudukan orang lain, rangkuman, video, kuis, dan yang terakhir petunjuk penggunaan. dikembangkan oleh peneliti bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi kedudukan dan peran keluarga melalui multimedia interaktif. Tampilan multimedia interaktif dibuat penuh gambar dan berwarna agar menarik bagi siswa. Pemilihan huruf dan bahasa pada multimedia interaktif disesuaikan dengan perkembangan siswa.
2. Penggunaan media dengan mengkombinasikan warna dan gambar dalam media supaya siswa lebih menarik dan semangat untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan LCD kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru

ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna. Contohnya dalam media ada beberapa file yang isinya ada biografi, petunjuk pengguna, materi, kuis, dan video. Dalam pelaksanaan materi dimulai maka siswa diminta untuk mendengarkan dan menghayati guru yang sedang menjelaskan tentang materi dalam media.

3. Kemerarikan dan efektifitas pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif ini memiliki tingkat kemerarikan tinggi berdasarkan ahli isi materi sebesar 75% yang artinya media pembelajaran IPS layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil ahli desain, hasil yang diperoleh sebesar 85% yang artinya media pembelajaran IPS sangat layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran IPS, hasil yang diperoleh sebesar 100% yang berarti media pembelajaran IPS sangat layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan, hasil yang peroleh sebesar 89% yang artinya media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif mendapat kualifikasi sangat menarik.

B. Saran

1. Bagi Guru
 - a. Hendaknya, dalam pembelajaran guru berani menggunakan metode-metode lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.
 - b. Multimedia interaktif dalam materi kedudukan dan peran keluarga kelas II Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Malang ini, hendaknya dijadikan sumber belajar pelengkap karena materi-materi yang dimuat dijelaskan secara singkat

2. Bagi Pengembang

- a. Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan produk pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam pengembangan produk pembelajaran.
- b. Multimedia interaktif ini akan lebih baik manakalah di kembangkan di sekolah-sekolah yang sudah memenuhi sarana prasarana seperti computer, lapto, dan LCD. Setiap guru juga diharapkan mampu mengoprasikan cara penggunaan computer untuk penunjang proses pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, 2002, *Media Pembelajaran* Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmad Rivai Nana Sudjana, 1990. *Media Pengajaran* Bandung : CV Sinar Baru Bandung.
- Ali Ridho Alfin Mustikawan Wahid Murni. 2010 *Evaluasi pembelajaran* Yogyakarta: Nuha Litera.
- Bayiruddin Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran* Jakarta: Ciputat Pers.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- <http://csuryana.wordpress.com/data-dan-jenis-data-penelitian>. diakses pada tanggal 26 april 2016.
- Kartiwi Parwadi Agustin Wiwit. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis Dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Mi Mambaul Ulum Pakis Malang*. Skripsi Program S1 UIN Maliki Malang.
- Kuswanto dkk. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- M.A. Azhar Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Marlon Leong Mulyanta. 2009. *Tutorial Multimedia Interaktif Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munadi Yudi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nugroho Adie. 2016. Modul Konsep IPS. <http://www.adienugrohoz9oneblogspot.com>.
- Nyoman Sudana dadeng, I. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Novi Rizky. 2016. *Pengertian Multimedia*. <http://www.Rizkynovi99.Blongspot.com/2013/01/pengertian-multimedia>.

Observasi di MI Miftahul-Ulum pada tanggal 15 mei 2016.

Observasi di MI Miftahul-Ulum pada tanggal 22 mei 2016.

Putri Melatih Ayu Sarah. 2014. Pengembangan Media Buku Bergambar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II Pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di Sekolah Dasar Negeri sidorejo 2 jabung. Skripsi Program S1 UIN Maliki Malang.

Prastowo Andi. 2012. Panduan Kreatif Mmembuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press.

Rohani Ahmad. 1997. Media Intruksional Edukatif. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Suprihadi Saputro, 2006. Strategi Pembelajaran. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan.

Slameto. 2010. Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.

Sadirman dkk Arief S. 1986. Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan dan manfaatnya. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Supriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiono. 2010. metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata Syaodih Nana. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT:Remaja Rosdakarya.

Setyosari Punaji. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Sagala Syaiful, Konsep dan Makna Pembelajaran.

Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.

Windara Sutanto. 2008. Brain Management Series For Learning Strategy: Be a Absoute Genius. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Winkel. 1991. Psikologi Pengajaran. PT. Grasindo.



Lampiran

LEMBAR VALIDASI

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi peran dan kedudukan keluarga

Nama Penilai : Kusumadyah dewi

Pekerjaan : _____

Tanggal : _____

Petunjuk:

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

1 = sangat tidak tepat	3 = cukup tepat	5 = sangat tepat
2 = kurang tepat	4 = tepat	
- Di bagian akhir Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan *saran-saran* untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif*.

Validator :

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Isi yang disajikan					
	1. Mengkaji keterkaitan materi pembelajaran dengan media yang digunakan		✓			
	2. Mengidentifikasi materi yang menunjang prestasi siswa		✓			
	3. Kedalaman dan keluasan materi			✓		
	4. Pemilihan materi			✓		
	5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD dan potensi siswa				✓	

	6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi			✓		
	7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan KI, KD serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi			✓		
B	Bahasa					
	8. Struktur teks			✓		

Komentar/ saran

- Gambar perlu dilengkapi
 - Terlalu banyak gambar tak berkaitan dengan materi.
-
-
-

Validator



Kusumadyah Dewi

NIP.

LEMBAR VALIDASI

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi peran dan kedudukan keluarga

Nama Penilai : Kusumadyah dewi
 Pekerjaan : Dosen
 Tanggal : 2

Petunjuk:

- Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif**.
- Penilaian cukup dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom angka yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 1 = sangat tidak tepat 3 = cukup tepat 5 = sangat tepat
 2 = kurang tepat 4 = tepat
- Di bagian akhir Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan *saran-saran* untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *multimedia interaktif*.

Validator :

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Isi yang disajikan					
	1. Mengkaji keterkaitan materi pembelajaran dengan media yang digunakan				✓	
	2. Mengidentifikasi materi yang menunjang prestasi siswa				✓	
	3. Kedalaman dan keluasan materi				✓	
	4. Pemilihan materi				✓	
	5. Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD dan potensi siswa				✓	

	6. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi				✓	
	7. Menentukan sumber belajar yang disesuaikan dengan KI, KD serta materi pokok, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi				✓	
B	Bahasa					
	8. Struktur teks				✓	

Komentar/ saran

Gambar untuk peran anak perlu ditambahkan.

.....

.....

.....

.....

Validator



Kusumadyahdewi

NIP.

LEMBAR VALIDASI**Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kedudukan dan peran keluarga**

Nama Penilai : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd
 Pekerjaan : DOSEN
 Tanggal : _____

Petunjuk:

- Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif**.
- Penilaian cukup dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom angka yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 1 = sangat tidak tepat 3 = cukup tepat 5 = sangat tepat
 2 = kurang tepat 4 = tepat
- Di bagian akhir Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan *saran-saran* untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Multimedia Interaktif*

Validator :

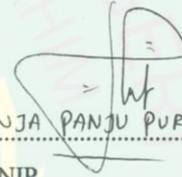
No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Isi yang disajikan					
	1. Tampilan media pembelajaran menarik			✓		
	2. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas				✓	
	3. Ilustrasi gambar media dapat memperjelas materi			✓		
	4. Tata letak penempatan gambar media tepat				✓	
	5. Penggunaan warna sesuai				✓	
	6. Kombinasi warna dalam media pembelajaran sesuai				✓	
	7. Pengemasan media dalam bentuk multimedia					✓

	interaktif menarik						
B	Bahasa						
	8. Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik					✓	

Komentar/ saran

1. Untuk kuiznya bisa ditambahkan soal-soal yang lebih interaktif, misalnya ada soal gambar
2. Desainnya diusahakan tampilannya lebih menarik, baik dari warna, font dan settingannya.
3. Ilustrasi gambar lebih diperjelas

Validator



NINJA PANJU PURWITA, M.Pd

NIP.

LEMBAR VALIDASI

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kedudukan dan peran keluargaNama Penilai : NINJA PANJU PURWITA, M.PdPekerjaan : DOSEN

Tanggal : _____

Petunjuk:

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

1 = sangat tidak tepat	3 = cukup tepat	5 = sangat tepat
2 = kurang tepat	4 = tepat	
- Di bagian akhir Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan *saran-saran* untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Multimedia Interaktif*

Validator :

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Isi yang disajikan					
	1. Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
	2. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas					✓
	3. Ilustrasi gambar media dapat memperjelas materi				✓	
	4. Tata letak penempatan gambar media tepat				✓	
	5. Penggunaan warna sesuai				✓	
	6. Kombinasi warna dalam media pembelajaran sesuai					✓
	7. Pengemasan media dalam bentuk multimedia					✓

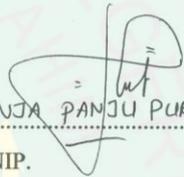
	interaktif menarik						
B	Bahasa						
	8. Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik						✓

Komentar/ saran

1. Desain sudah cukup bagus & penggunaan/kombinasi warna cukup baik.

2- Lanjutkan skripsi ...

Validator


 NINJA PANJU PURWITA, M.Pd
 NIP.



LEMBAR VALIDASI**Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kedudukan dan peran keluarga**

Nama Penilai : MUR AZIZAH .SPd
 Pekerjaan : Pendidik.
 Tanggal : _____

Petunjuk:

1. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Multimedia Interaktif***.
2. Penilaian cukup dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom angka yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 1 = sangat tidak tepat 3 = cukup tepat 5 = sangat tepat
 2 = kurang tepat 4 = tepat
3. Di bagian akhir Bapak/ Ibu dimohon untuk memberikan *saran-saran* untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Multimedia Interaktif*

Validator : MUR AZIZAH .SPd.

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Isi yang disajikan					
	1. Media pembelajaran multimedia interaktif ini dapat memberikan bantuan belajar siswa					✓
	2. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari kedudukan dan peran keluarga					✓
	3. Petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif ditampilkan secara jelas dan lengkap					✓

	4. Tata letak penempatan gambar dalam media pembelajaran memperjelas pemahaman							✓
	5. Penggunaan warna sesuai							✓
	6. Warna dalam media pembelajaran sesuai							✓
	7. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memberikan motivasi siswa untuk belajar							✓
B	Bahasa							
	8. Teks dan tulisan dapat terbaca dengan baik							✓

Komentar/ saran

1. Desain sudah cukup bagus, dan penggunaan / kombinasi warna cukup menarik

2. Lanjutkan penulisan skripsi

Validator

MUR AZIZAH Spd.

NIP.

4. Apakah materi pembelajaran kedudukan dan peran keluarga pada multimedia interaktif menarik?

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

5. Bagaimana kejelasan penyajian materi pelajaran kedudukan dan peran keluarga dalam multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas ✓

6. Bagaimana kualitas animasi gambar yang ditampilkan pada multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik ✓	Sangat baik

7. Bagaimana kualitas teks yang digunakan pada multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik ✓	Sangat baik

8. Apakah kamu paham materi kedudukan dan peran keluarga menggunakan multimedia interaktif?

1	2	3	4	5
Sangat tidak paham	Kurang paham	Cukup paham	Paham	Sangat paham ✓

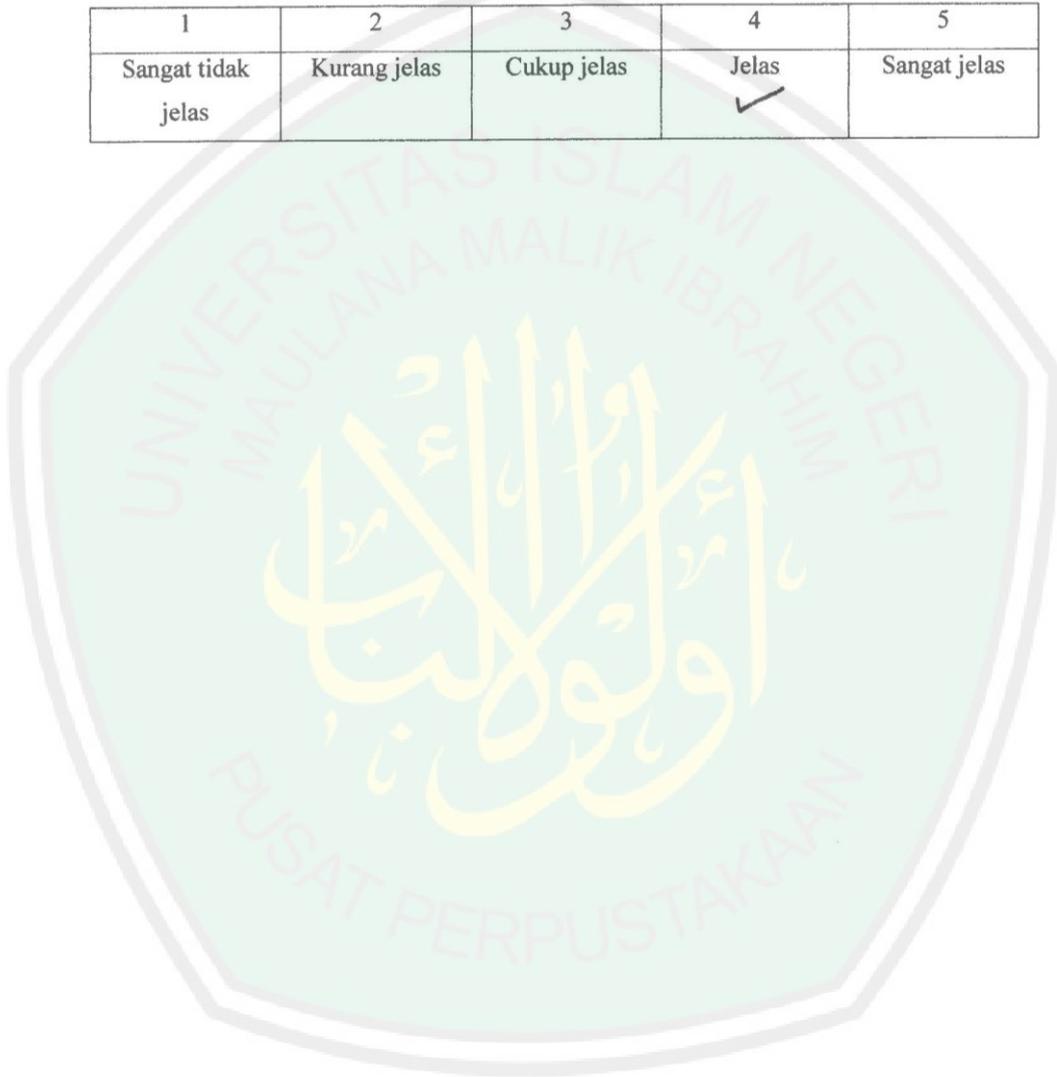
9. Apakah rasa ingin tahu kamu dalam multimedia interaktif ini sangat besar?

1	2	3	4	5

Sangat tidak besar	Tidak besar	Kurang besar	Besar	Sangat besar ✓
-----------------------	-------------	--------------	-------	-------------------

10. Bagaimana kejelasan contoh yang diberikan dengan materi?

1	2	3	4	5
Sangat tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas ✓	Sangat jelas



Nama : MAULANA ZAIN (Pembelajaran 0121)
Kelas : IT (A10)

Soal Pre Test

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, atau c dengan jawaban yang tepat.

1. Akibat bila orang tua lalai terhadap perannya adalah....
 - a. Menjadi bahagia
 - b. Menjadi tentram
 - c. Menjadi ter bengkalai
2. Pembantu rumah tangga termasuk....
 - a. Anggota keluarga
 - b. Tetangga
 - c. Orang lain
3. Peran anak dalam rumah adalah....
 - a. Belajar
 - b. Berkelahi
 - c. Bekerja
4. Kepala keluarga adalah....
 - a. Anggota keluarga
 - b. Wakil keluarga
 - c. Pemimpin keluarga
5. Ketika dinasehati orang tua harus....
 - a. Diabaikan
 - b. Diyakini
 - c. Didengarkan
6. Ayah berkedudukan sebagai....
 - a. Pembantu rumah tangga
 - b. Kepala rumah tangga
 - c. Pejabat rumah tangga
7. Kakek adalah orang tua dari....
 - a. Pembantu

70

- b. Anak
 - Ayah dan ibu
8. Mengurus rumah tangga adalah tugas siapa....
- a. Nenek
 - b. Ayah
 - c. Ibu
9. Aku adalah anak pertama, aku biasa disebut dengan....
- a. Bungsu
 - b. Sulung
 - c. Tunggal
10. Tugas ayah dalam keluarga adalah....
- a. Pemimpin rumah tangga
 - b. Pembantu rumah tangga
 - c. Tetangga

B. Isilah pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang tepat!

1. Mengasuh anak-anak adalah tugas *semua anggota keluarga*
2. Anak tunggal adalah anak yang *memiliki satu orang*
3. Kakek dan nenek adalah *orang tua* dari ayah dan ibu
4. Kepada orang yang lebih tua kita harus *menghormati*
5. Anak terakhir biasa disebut dengan *bungsu*

Nama : Mujidinda zain (aladisa cina)
Kelas : II (dua)

Soal post test

A. Berilah tanda silang (x) pada a, b, atau c dengan jawaban yang tepat.

1. Dalam keluarga harus selalu.....
 - a. Menyayangi
 - b. Berkelahi
 - c. Bermusuhan
2. Tugas utama ibu adalah....
 - a. Mengurus rumah tangga
 - b. Mencari nafkah
 - c. Bermain
3. Aku adalah anak terakhir, aku biasa disebut dengan....
 - a. Bungsu
 - b. Sulung
 - c. Tunggal
4. Sebutan orang tua perempuan dari ayah atau ibu kita adalah....
 - a. Nenek
 - b. Kakek
 - c. Bibi
5. Pembantu rumah tangga termasuk....
 - a. Orang lain
 - b. Anggota keluarga
 - c. Saudara
6. Kepala rumah tangga kita adalah
 - a. Ibu
 - a. Ayah
 - c. Paman
7. Akibat bila orang tua lalai terhadap perannya adalah....
 - a. Menjadi tentram

90

- b. Menjadi bahagia
- Menjadi terbengkalai

8. Peran anak dalam rumah adala

- a. Berkelahi
- b. Bekerja
- Belajar

9. Dalam keluarga, anak berkedudukan sebagai....

- a. Kepala keluarga
- Anggota keluarga
- c. Kepala rumah tangga

10. Asal-usul keluarga disebut.....

- Silsilah keluarga
- b. Garis keluarga
- c. Catur keluarga

B. Isilah pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang tepat!

1. Apa yang kamu lakukan jika orang tua menasehatimu. *menendeng*
2. Kakek dan ayah adalah..... dari ibu dan ayah kita *ayah*
3. Apa peran anak dalam keluarga *pelajar*
4. Mengasuh anak-anak adalah tugas *orang tua*
5. Keluarga inti terdiri dari *ayah*

BIODATA MAHASISWA

Nama : Siti Amniyatil Qamariyah

NIM : 12140126

Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 01 Januari 1995

Fakultas/Jurusan : FITK/PGMI

Tahun Masuk : 2012

Alamat Rumah : Jl. Dusun Krajan

No. Telp : 081216802224

Pendidikan :

No	Sekolah	Alamat	Tahun
1	MI Al-Islamiyah Wongsorejo	Banyuwangi	2001-2006
3	MTS Islamiyah	Banyuwangi	2006-2009
4	SMAN 1 Wongsorejo	Banyuwangi	2009-2012
5	SI PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Malang	2012-sekarang

Malang, 28 November 2016

Mahasiswa

Siti Amniyatil Q



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id Faksimile (0341) 552398

BUKTI KONSULTASI

Nama : Siti Amniyatil Qamariyah
NIM : 12140126
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Pembimbing : Dr. Marno, M.Ag
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS II PADA MATERI KEDUDUKAN DAN PERAN KELUARGA DI MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL-ULUM MALANG**

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Ttd
1	10 November 2016	Konsultasi BAB I - III Produk Pengembangan Buku Ajar	1.
2	22 November 2016	Revisi BAB I-III Produk Pengembangan Buku Ajar	2.
3	05 Desember 2016	Konsultasi BAB IV-V	3.
4	21 Desember 2016	Revisi BAB IV-V	4.
5	09 Januari 2017	Konsultasi keseluruhan Skripsi dan ACC Skripsi	5.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Dr. Muhammad Walid, MA

NIP.197308232000031002















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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk_uinmalang@yahoo.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1201 /2016 05 September 2016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MI Miftahul Ulum Malang
di

Malang

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 : Siti Amniyatil Qamariyah
NIM : 12140126
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Ganjil - 2016/2017
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di MI Miftahul Ulum Malang**

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.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,


Dr. H. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 0024

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



**LEMBAGA PENDIDIKAN MIFTAHUL ULUM
MADRASAH IBTIDA'YAH "MIFTAHUL ULUM"
TERAKREDITASI "B"**

NSM.111235070070

NPSN. 60715051

E-mail : mimiftahululum2015@gmail.com Website: www.mimiftahululum.sch.id

Alamat : Jl. Masjid Al-Musthofa No. 01 Urek-Urek ☎ 089618990990 Gondanglegi Malang ✉ 65174

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 39/MI.08.12/D/XI/2016

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : H. ZAINUDDIN, ST, S.Pd.I, M.Pd
Jabatan : Kepala Madrasah MI Miftahul Ulum
Alamat : Dusun Krajan Rt 27 Rw. 04 Utek-Urek Gondanglegi Malang

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Siti Amniyatul Qamariyah
NIM : 12140126
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester/tahun Akademik : Ganjil / 2016-2017

Benar-benar telah melakukan penelitian dilembaga/instansi kami dengan judul

" Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas II pada Materi Kedudukan dan Peran Keluarga di MI Miftahul Ulum Malang"

Demikian surat pernyataan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 Nopember 2016

Kepala Madrasah



H. ZAINUDDIN, ST, S.Pd.I, M.Pd

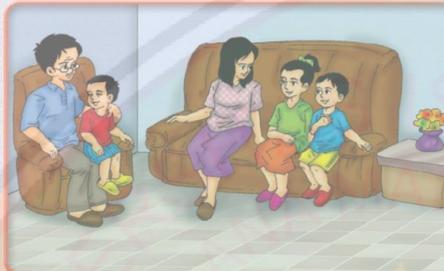


Lampiran

Media

Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga

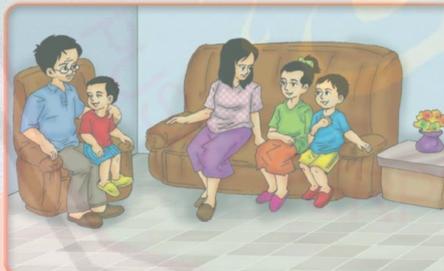
Tema : Tanggungjawab



CLOSE

Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga

Tema : Tanggungjawab



Peta Konsep



Silsilah Keluarga

Silsilah keluarga dimiliki setiap keluarga.
Silsilah keluarga artinya asal-usul keluarga.
Keluargamu tentu juga memiliki silsilah keluarga.
Silsilah keluargaku seperti ini:



Aki Rahmat dan Nini Ratna adalah orang tua ayahku.
Ayahku adalah orang Sunda, jadi kakek dan nenekku dipanggil aki dan nini.

Eyang Kakung Argo dan Eyang Putri Lasmi adalah orang tua ibuku. Ibuku adalah orang Jawa. Kakek disebut dengan Eyang Kakung dan nenek disebut dengan Eyang Putri. Jadi aku memiliki dua kakek dan dua nenek.

Ayah adalah anak bungsu dan memiliki satu kakak, namanya Sarah. Aku memanggilnya Uwak Sarah. Uwak Sarah menikah dengan Uwak Tanto. Mereka memiliki dua anak, yaitu Nindi dan Hari. Mereka adalah sepupu.

Ibuku memiliki saudara kembar, namanya Tante Rina. Wajah ibu dan Tante Rina sangat mirip. Tante Rina menikah dengan Om Wandi tapi mereka belum punya anak. Seperti ibuku, aku juga anak kembar. Saudara kembarku namanya Irma. Namaku adalah Irma. Orang sering bingung mengenali kami. Aku juga punya adik, namanya Tomi. Tomi masih balita.

Menjadi Anak Berbakti

Buatlah silsilah keluargamu sendiri seperti contoh. Tanyakan pada orang tuamu. Hasilnya kumpulkan kepada gurumu. Ceritakanlah kepada teman-temanmu di kelas tentang silsilah keluargamu.

★ Kedudukan Anggota Keluarga

Setiap orang mempunyai keluarga, seperti juga kamu. Di dalam keluarga biasanya terdiri dari beberapa orang, misalnya ada ayah, ibu, nenek, kakek, kakak, adik, dan lain-lain. Coba sebutkan ada siapa saja di rumahmu? Semua anggota keluarga mempunyai kedudukan. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.

Gambar 4.1 Anggota keluarga

Gambar 4.2 Pasya, Andrea, dan Dimi

Ini adalah keluarga Andrea. Jumlah anggota keluarga Andrea ada lima orang. Yaitu ayah, ibu, kakak, Andrea, dan adik. Andrea adalah anak kedua dari tiga bersaudara. Kakak Andrea namanya Pasya. Pasya adalah anak pertama. Dimi adalah adik Andrea.

Kedudukan Orang Tua



Gambar 4.3 Pak Heri dan Bu Heri

Pak Heri dan Bu Heri adalah orang tua Yusuf. Pak Heri adalah suami dari Bu Heri. Pak Heri adalah ayah Yusuf. Pak Heri adalah kepala keluarga. Ia pemimpin dalam keluarganya. Itulah kedudukan seorang ayah. Setiap laki-laki dewasa yang telah menikah dan mempunyai anak adalah kepala keluarga, seperti Pak Heri.

Ayah bertanggungjawab atas semua anggota keluarga yang lain. Setiap hari ayah bekerja di kantor. Ayah memberi nafkah untuk istri dan anak-anaknya. Walaupun sibuk, ayah membantu ibu membereskan rumah. Ayah juga membimbing Yusuf belajar di malam hari.

Bu Heri adalah istri Pak Heri. Nama lengkap Bu Heri adalah Marlina. Bu Heri adalah nama panggilan. Ibu Heri adalah orang yang melahirkan Yusuf. Bu Heri bekerja sebagai seorang guru. Walaupun begitu Bu Heri sebagai ibu rumah tangga. Setiap ibu dalam keluarga adalah ibu rumah tangga. Tugasnya mengurus keluarga dan rumah tangga.

Mengasah Kecakapan Sosial

Cermatilah ayah dan ibumu di rumah. Tuliskan tugas apa saja yang mereka lakukan sesuai dengan kedudukan mereka di rumah. Diskusikanlah hasil tugasmu dengan kelompokmu. Hasilnya dikumpulkan kepada gurumu.



Kedudukan Anak

Kedudukan anak-anak adalah sebagai anggota keluarga. Laras adalah anak kedua dari tiga bersaudara atau disebut juga sebagai anak tengah. Syamil adalah anak pertama. Orang menyebutnya anak sulung. Dimi adalah adik Andrea. Ia adalah anak terakhir atau disebut juga anak bungsu.

Bagaimana denganmu?
Termasuk anak yang manakah kamu?

Anak sudah seharusnya membantu orang tua. Bagaimana caranya membantu orang tua? Caranya sangat mudah, contohnya seperti rajin belajar. Belajar adalah kewajiban anak.

Apalagi sebagai siswa. Orang tua akan senang jika anaknya rajin belajar. Contoh lainnya adalah membantu

Mengasah Kecakapan Sosial

Kamu termasuk anggota keluarga dalam keluargamu. Tuliskanlah pengalamanmu sebagai anggota keluarga di rumahmu. Hasilnya dikumpulkan kepada gurumu ya tua. Misalnya membereskan rumah, membuang sampah, dan lain-lain. Sedangkan anak berhak mendapatkan kasih sayang dari orang tua



Kedudukan Anggota Keluarga Lainnya



Biasanya dalam satu keluarga terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anak.

Tetapi kadang-kadang ada juga anggota keluarga lainnya.

Siapa sajakah mereka?

Mereka adalah kakek, nenek, paman, bibi, sepupu, pembantu, dan lain-lain.

Dalam rumah Tia ada delapan orang.

Ada kakek, nenek, ayah, ibu, tante Rina, Tia, adik, dan pembantu.

tua. Misalnya membereskan rumah, membuang sampah, dan lain-lain. Sedangkan anak berhak mendapatkan kasih sayang dari orang tua

Kakek dan nenek adalah ayah dan ibu dari ayah.

Ayah dan ibu dari ibu sudah lama meninggal.

Anak dan cucunya sangat hormat dan menyayangi mereka.

Tante Rina adalah adik perempuan dari ayah.

Tante bekerja di kantor tapi sering membantu pekerjaan ibu.

Pembantu menyelesaikan

pekerjaan di rumah kita.

Kita memanggilnya dengan bibi.

Panggilan bibi lebih sopandan menghargai.

Semuanya harus kita hormati.

Semuanya harus saling menyayangi.

Juga harus saling menjaga.

Saling menyayangi dan menghormati sangat penting.

Berkumpul bersama keluarga itu menyenangkan.



4.4 Bibi sedang menyetrika



Rangkuman

1. Silsilah keluarga adalah asal usul keluarga. Setiap keluarga pasti punya silsilah keluarga.
2. Semua anggota keluarga memiliki kedudukan.
3. Kedudukan setiap anggota keluarga berbeda.
4. Ayah adalah kepala keluarga.
5. Kepala keluarga bertanggungjawab atas semua anggota keluarga.
6. Ibu adalah ibu rumah tangga.
7. Ibu rumah tangga bertanggungjawab mengurus keluarga dan rumah tangga.
8. Setiap anak memiliki beberapa sebutan, seperti anak sulung, anak tengah, atau anak bungsu.
9. Termasuk anggota keluarga lain adalah kakek, nenek, paman, bibi, om, tante, sepupu, pembantu, dan lain-lain.
10. Kita harus saling menghormati dan menyayangi serta saling menjaga.



Petunjuk Penggunaan

- Tombol untuk kembali ke menu utama.
- Tombol untuk play/ pause backsound
- Tombol untuk ke slide sebelumnya.
- Tombol untuk ke slide selanjutnya.
- Untuk play/ pause video click video dengan cara click 2x.
- Tombol untuk kembali ke menu materi.
- Tombol untuk mengeluarkan media pembelajaran.

qoqom

Entry Page

First Name: *

qoqom

Introduction Page



01:06

Total Questions	Full Score	Passing Rate	Passing Score
10	100	80%	80

Continue

qoqom

Question 1 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Keluarga terdiri dari...

- Ayah, ibu, dan anak
- Ayah, ibu dan tetangga
- Orang tua, tetangga, dan anak



Zoom In

00:06

Review Feedback

Outline...

Next >

qoqom

Question 2 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Kedudukan ayah ibu sebagai....

- Guru
- Orang tua
- Tetangga

Review Feedback

00:06

Outline... Next >

qoqom

Question 3 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Kepala keluarga adalah

- Ibu
- Anak
- Ayah

Review Feedback

00:06

Outline... Next >

qoqom

Question 4 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Kedudukan ibu adalah

- Ibu rumah tangga
- Pemimpin Keluarga
- Anggota keluarga

Review Feedback

Zoom In 00:08

Outline... Next >

qoqom

Question 5 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Tugas kepala keluarga adalah

- belajar giat
- mengajak berlibur
- mencari nafkah

Review Feedback

Outline... Next >



qoqom

Question 6 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Mencari nafkah adalah tugas seorang

- ayah
- ibu
- anak

Review Feedback

Zoom In

Outline... Next >

qoqom

Question 7 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Membantu orangtua adalah tugas seorang

- ayah
- ibu
- anak

Review Feedback

Outline... Next >

qoqom

Question 8 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Satu keluarga ... terdiri dari ayah ibu dan anak

- besar
- luas
- inti

Review Feedback

Outline... Next >

qoqom

Question 9 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Peran utama anak adalah ...

- belajar
- mencari nafkah
- bemalas-malasan

Review Feedback

Outline... Next >



qoqom

Question 10 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Selain belajar seorang anak perlu juga ...

- membantu orang tua
- tidur terus
- bermain terus

Review Feedback

Outline... Result



BIOGRAFI

	Nama : Siti Amniyatil Qamariyah	Rt/Rw : 004/008
	Nim : 12140126	kel/desa : Wongsorejo
	Jurusan : PGMI	kecamatan : Wongsorejo
	Fakultas : Tarbiyah	jenis kelamin : Perempuan
	Ttl : Banyuwangi 01-januari-1995	nama orang tua
	Alamat : Dusun Krajan	Ayah : Madhari
		Ibu : Miswati




PERAN ANGGOTA KELUARGA

CREATED USING
Powtoon



Didalam keluargaku ada
ayah, ibu, dan adik laki-
laki ku.
AYO aku kenalkan dengan
keluargaku

CREATED USING
Powtoon



AYAH

Nama ayahku Beni Setiawan.
Ayahku adalah kepala keluarga,
ayah selalu memenuhi kebutuhan
kami, dan ayah selalu memberi rasa
aman dalam keluarga. 



CREATED USING
Bitboard



Ayah adalah seorang guru,
dan ini adalah gaya ayah
saat mengajar di kelas.



CREATED USING
Bitboard





IBU

Ibuku bernama Sandra Dewi, ia adalah ibu rumah tangga. Ibu selalu membuat kami nyaman untuk tinggal di rumah.



dan ini salah satu hobi ibuku, yaitu jalan-jalan di taman setelah selesai menyelesaikan pekerjaan di rumah..



ADIK KU

Adik laki-laki ku ini bernama Pio Tian, ia masih kelas 2 SD. Ia suka membaca buku dan bermain.



CREATED USING
BoToon



Sedangkan aku, perkenalkan namaku Reina Unna. Aku masih kelas 5 SD. Di rumah aku senang membantu ibu memasak.



CREATED USING
BoToon





Ayah, ibu, adik dan
aku sangat suka
berjalan-jalan
ditaman saat waktu
liburan.



sampai jumpa lagi
terimakasih telah belajar
bersamaku..



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Siti Amniyatil Qamariyah dilahirkan pada tanggal 01 Januari 1995 di Desa Wongsorejo Kecamatan Wongsorejo Kabupaten Banyuwangi. Dia adalah putri terakhir dari 2 bersaudara pasangan bapak Madhari dan Ibu Miswati. Mengenyam pendidikan dasar pertama kali di MI Al-Islamiyah. Kemudian melanjutkan ke MTS Islamiyah wongsorejo. Lalu pendidikan menengah atas di SMAN 1 Wongsorejo.

Kemudian melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil SI PGMI.