

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS AUTOPLAY
UNTUK PERSIAPAN UJIAN AKHIR MA'ARIF
DI MINU PUCANG SIDOARJO**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata-I (S-I) Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

Cahya Ningtyas Rizky S
NIM. 11140109



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2015**

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS AUTOPLAY
UNTUK PERSIAPAN UJIAN AKHIR MA'ARIF
DI MINU PUCANG SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

CAHYA NINGTYAS RIZKY S
NIM. 11140109

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012012

Malang, 9 Juni 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

**PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS AUTOPLAY
UNTUK PERSIAPAN UJIAN AKHIR MA'ARIF
DI MINU PUCANG SIDOARJO**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Cahya Ningtyas Rizky S (11140109)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 29 Juni 2015 dan
dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Muhammad Walid, MA : _____
NIP. 197308232000031002

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012012 : _____

Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, ME : _____
NIP. 198107192008012012

Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag : _____
NIP. 196511121994032002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

“Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi Maha Bijaksana”. (QS. Lukman: 27)

Alhamdulillah.... dengan ridha-Mu ya Allah....

Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah. Cinta telah ku gapai, namun itu bukan akhir dari perjalanan ku, melainkan awal dari sebuah perjalanan. Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tak berdaya Untuk Ayah (**Ilyas Sholikhan**), Almh. Ibu (**Thowafi**) yang selalu memanjatkan doa untuk putri tercinta dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya. Tak lupa untuk kakak (**Tegar Syaifuddin**) dan adik (**Dita Nur Wahyu Ningtyas**) tercinta yang selalu meluangkan semangatnya Untuk terus mendukung studi ku di kota perantauan ini. Kini diriku telah selesai dalam studiku Terima kasih atas cintanya, semoga karya ini dapat mengobati beban kalian walau hanya sejenak, semua jasa-jasa kalian tak kan dapat kulupakan.

HALAMAN MOTTO

عَنْ عُمَرَ ابْنِ الْخَطَّابِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ :
 أَنْفُسُكُمْ قَبْلَ أَنْ تُحَاسَبُوا تَزَيُّنُوا لِلْعَرْضِ الْأَكْبَرِ وَإِنَّمَا يَخَفُ الْحِسَابُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ عَ
 حَاسِبِ نَفْسِهِ فِي الدُّنْيَا

Dari Umar Ibnul Khattab R.A beliau berkata : Rasulullah SAW bersabda :
 “Adakanlah perhitungan terhadap diri kalian sebelum kalian diperhitungkan”.

“Pembelajaran tidak didapat dengan kebetulan.

Ia harus dicari dengan semangat dan disimak dengan tekun”

- Abigail Adams-

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Cahya Ningtyas Rizky S
 Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 09 Juni 2015

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikumWr. Wb.

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

Nama	: Cahya Ningtyas Rizky S
NIM	: 11140109
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
JudulSkripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis <i>Autoplay</i> Untuk Persiapan Ujian Akhir Ma'arif di MINU Pucang Sidoarjo

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

Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pembimbing,

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
 NIP. 198107192008012012

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 9 Juni 2015

Cahya Ningtyas Rizky S

NIM.11140109

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq, dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai tugas akhir dengan judul “Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Autoplay* Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah di MINU Pucang Sidoarjo”.

Penulisan Skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu penulisan ini juga disusun sebagai bentuk partisipasi penulis dalam mengembangkan hasanah keilmuan dan sebagai wujud partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis peroleh selama menjadi mahasiswa.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari peran dan dukungan beberapa pihak terkait yang telah banyak memberikan motivasi dan bantuan. Oleh karena itu, rangkaian ungkapan terimakasih penulis sampaikan yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. MudjiaRaharjo, M.Si. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Bapak Dr. Muhammad Walid, MA. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Luthfiya Fahi Pusposari, ME. selaku Dosen Pembimbing yang dengan penuh kesabaran meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan mencurahkan tenaga untuk memberikan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Vicky Dwi Wicaksono, MPd. Selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian dan saran-saran terhadap media yang dibuat oleh penulis.
6. Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd. Selaku validator ahli desain media yang telah memberikan penilaian dan saran-saran terhadap media yang dibuat oleh penulis.
7. Bapak Hamim Thohari, M.Pd. selaku kepala sekolah MINU Pucang Sidoarjo yang telah menerima serta mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian skripsi di lembaga yang dipimpinnya.
8. Seluruh Dewan Guru, Karyawan, dan Staf bagian Tata Usaha yang telah memberikan kemudahan penulis untuk mendapatkan informasi sekolah.
9. Seseorang tercinta yang telah memberikan waktunya untuk sekedar memberi semangat dan motivasi setiap harinya.
10. Teman-temanku Nuzula Anita Hidayati, NurAzizah, Dwi Umi, Lalilatur Rizqi, Nur Hidayah Hanifah, Nur Ainul Badiah, dan semua teman-teman

seperjuangan PGMI 2011 yang telah membantu penulis demi terselesaikannya penelitian ini.

11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan yang sangat bermanfaat bagi penulis demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dari segi kosa kata penulisan, bahasa, dan lain-lain. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Dan akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 9 Juni 2015

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

= a	= z	= q
= b	= s	= k
= t	= sy	= l
= ts	= sh	= m
= j	= dl	= n
= h	= th	= w
= kh	= zh	= h
= d	= ‘	= ,
= dz	= gh	= y
= r	= f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

= aw = û

= ay = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Tabel Orisinalitas Penelitian	19
Tabel 2.2 : Tabel Pemetaan SK dan KD	37
Tabel 3.1 : Tabel Pemetaan SK, KD dan Indikator.....	45
Tabel 4.1 : Tabel Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran dan siswa.....	72
Tabel 4.2 : Tabel Hasil Validasi Ahli Isi.....	73
Tabel 4.3 : Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Isi.....	77
Tabel 4.4 : Tabel Validasi Ahli Materi	78
Tabel 4.5 : Tabel Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.6 : Tabel Validasi Guru Mata Pelajaran.....	86
Tabel 4.7 : Tabel Kritik dan Saran Validasi Guru Mata Pelajaran	88
Tabel 4.8 : Tabel Data Penilaian Media Evaluasi Belajar Berbasis Autoplay Siswa Kelas VI Hidrogen	89
Tabel 4.9 : Tabel Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada Post-Test	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Gambar Langkah Umum Penelitian Model <i>ADDIE</i>	40
Gambar 3.2 : Gambar Skema Langkah-langkah Penelitian	53
Gambar 4.1 : Gambar Halaman Depan Media	63
Gambar 4.2 : Gambar Petunjuk Penggunaan Media	64
Gambar 4.3 : Gambar Menu Bank Soal	65
Gambar 4.4 : Gambar Pemetaan SK, KD dan Indikator	66
Gambar 4.5 : Gambar Menu Latihan Soal	69
Gambar 4.6 : Gambar Latihan Soal	67
Gambar 4.7 : Gambar Menu Try Out	69
Gambar 4.8 : Gambar Pembahasan Soal Try-Out	70
Gambar 4.9 : Gambar Halaman Penutup	70
Gambar 4.10 : Gambar Profil Pengembang	71
Gambar 4.11 : Gambar Revisi Produk	83
Gambar 4.12 : Gambar Revisi Produk	84
Gambar 4.13 : Gambar Revisi Produk	85

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4 : Petunjuk Penggunaan Media
- Lampiran 5 : Angket Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 6 : Angket Penilaian Ahli Desain Media
- Lampiran 7 : Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran
- Lampiran 8 : Angket Penilaian Uji Coba
- Lampiran 9 : Soal Posttest
- Lampiran 10 : Nilai Posttest
- Lampiran 11 : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 12 : Biodata Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9

D. Kegunaan Penelitian.....	10
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
F. Pentingnya Pengembangan	11
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
H. Definisi Operasional.....	14
I. Sistematika Pembahasan	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu.....	16
B. Evaluasi Belajar	20
1. Definisi Evaluasi Belajar.....	20
2. Tujuan Evaluasi Belajar	21
3. Prinsip-prinsip Evaluasi	23
4. Makna Evaluasi.....	24
C. Media	27
1. Definisi Media	27
2. Kegunaan Media	30
3. Keefektifan Media	32
4. Autoplay	33
D. Karakteristik IPS MI	33
1. Pengertian IPS	33

2. Tujuan IPS	35
3. Standar Kompetensi Lulusan IPS	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	40
B. Model Pengembangan	41
C. Prosedur Pengembangan	42
1. Analysis (Tahap Analisis Kebutuhan)	42
2. Design (Tahap Desain)	51
3. Development (Tahap Pengembangan)	51
4. Implementation (Tahap Pelaksanaan)	52
5. Evaluation	55
D. Sumber Data	56
1. Data Primer	56
2. Data Sekunder	56
E. Jenis Data	57
F. Instrumen Penelitian.....	58
G. Teknik Analisis Data	59

BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	65
---	----

1. Desain Bahan Ajar	65
B. Penyajian Validitas.....	74
1. Hasil Validasi Ahli Materi	76
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	81
3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran.....	89
4. Angket Kemenarikan	92
C. Hasi Uji Coba Lapangan	95
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Kelas VI	100
B. Analisis Hasil Validasi Ahli dan Tingkat Kemenarikan Siswa Terhadap Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Kelas VI	103
1. Analisis Hasil Validasi Ahli	104
2. Analisis Tingkat Kemenarikan Siswa	114
C. Analisis Pengaruh Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo	117
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	119
B. Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	122

ABSTRAK

Sofianty, Cahya Ningtyas Rizky. 2015. *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Autoplay Untuk Persiapan Ujian Akhir Ma'arif di MINU Pucang Sidoarjo*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Luthfiya Fathi Puspusari, ME.

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini Nampak rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Untuk meningkat prestasi siswa, tentunya seorang guru juga harus melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Karena dengan meningkatnya prestasi siswa, maka kualitas lulusan yang dikeluarkan oleh sekolah juga akan meningkat. Di MINU Pucang Sidoarjo, belum menerapkan sistem media evaluasi interaktif yang dapat menarik minat siswa, karena sistem evaluasinya hanya menggunakan buku-buku soal yang cenderung monoton. Oleh karena itu peneliti tergerak untuk membuat sebuah media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis *autoplay* dengan membuat bank soal dapat yang digunakan untuk menunjang persiapan ujian akhir ma'arif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menghasilkan produk evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay*. (2) Menjelaskan validitas dan tingkat kemenarikan penggunaan media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay* di MINU Pucang Sidoarjo Porong Sidoarjo. (3) Menjelaskan pengaruh penggunaan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MINU Pucang Sidoarjo.

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Dengan menggunakan model ADDIE. Prosedur penelitian ini meliputi lima tahap yaitu (1) Analisis SK, KD, dan Indikator. (2) Desain kerangka media dan pengumpulan data. (3) Pengembangan media. (4) Impelementasi/penerapan media evaluasi belajar. (5) Evaluasi dari pengembangan produk.

Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan pada kriteria valid dengan hasil dari ahli materi prosentase 83%, validasi desain media dengan prosentase 81% dan validasi guru mata pelajaran dengan prosentase 88%. Hasil uji coba pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan yakni siswa kelas VI Hidrogen terhadap media evaluasi belajar mencapai 88%. Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes pada kelas eksperimen sebesar 89,69 dan kelas kontrol 69,42. Ada perbedaan yang cukup signifikan perolehan rata-rata nilai dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Evaluasi Belajar, *Autoplay*



ABSTRACT

Sofianty, Cahyaningtyas Rizky, 2015. *Development of Learning Media Evaluation Social Science Autoplay Based for Ma'arif Final Exam Preparation in MINU Pucang Sidoarjo. An Analysis*. Madrasah Ibtidaiyyah Teaching Education Department, Education and Teaching Faculty. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Luthfiya Fathi Puspusari, ME.

One of the base learning problems in formal institution (school) nowadays is students' low understanding. This can be seen from students' averages of learning result which relatively concerns. In order to increase students' achievement, the teacher should elaborate numbers of innovations through learning. By the increase of students' achievement, graduate's quality of particular schools will also increase. MINU Pucang Sidoarjo does not apply interactive media evaluation system which is able to attract students interest since evaluation system only uses monotonous question books.

This analysis aims to: (1) Produce learning evaluation Social Science with Autoplay based. (2) Explain validity and level interesting in using evaluation media Social Science with Autoplay based on MINU Pucang Sidoarjo Porong Sidoarjo. (3) Explain the influence of evaluation media learning Autoplay based to increase students' learning result in subject Social Science in MINU Pucang Sidoarjo.

Method used in this analysis is Research and Development using ADDIE. Analysis procedures include several steps (1) Analysis of SK, KD, and Indicator. (2) Media design and collecting data. (3) Media development. (4) Implementation media evaluation learning. (5) Evaluation of product development.

The result of this analysis shows up that in valid criteria with the result from 83% material, 81% media design validity, 88% subject teacher 88%. Result of the experiment evaluation media Autoplay based learning has high interesting level based on experimental assessment that is students of VI Hidrogen to media evaluation earning attains 88%. Average of achievement result through test in experimental classis 89,69 and of controlled class attain 69,42. There is a significance difference of average achievement score from both experimental class and controlled class.

Keyword : Development, Learning Media Evaluation, *Autoplay*

ملخص

صافياتي، جحيا نينجتياس رزقي. 2015. تطوير وسائل تقويم تعلم العلوم الإجتماعية على أساس التشغيل التلقائي لإعداد الامتحان النهائي المعاريف في MINU فوجانج سيدوارجو. الرسالة. قسم تعليم معلم المدرسة الابتدائية. كلية التربية والتدريسية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: لطفية فطي فوسفوساري الماجستير.

أما واحدة من المشاكل الرئيسية في التعلم في التعليم الرسمي (المدارس) اليوم لا يزال انخفاض طاقة استيعابية المتعلمين. قد ظهر هذا الحال من نتائج تعلم المتعلمين الذي لا تزال مثيرة للقلق جدا. يجب على المعلم أن يبتكر في التعلم لزيادة إنجاز المتعلمين. لأن زيادة إنجاز المتعلمين، فزادت جودة المتخرجين التي تخرجها المدرسة. في MINU فوجانج سيدوارجو، لم يطبق نظام وسائل التقويم التفاعلية التي يمكن أن تجتذب الطلاب، لأن نظام التقويم فيه يستخدم الكتب الأسئلة الرتيبة. لذلك ارادت الباحثة أن تصمم وسائل تقويم تعلم العلوم الإجتماعية على أساس التشغيل التلقائي بجعل بنك الأسئلة التي استخدمتها لمساعدة إعداد الإمتحان النهائي المعاريف.

والأهداف من هذا البحث ما يلي: (1) إنتاج تقويم تعلم العلوم الإجتماعية على أساس التشغيل التلقائي. (2) شرح صلاحية وجاذبية استخدام تقويم تعلم العلوم الإجتماعية على أساس التشغيل التلقائي في MINU فوجانج فورونج سيدوارجو. (3) شرح تأثير استخدام تقويم تعلم العلوم الإجتماعية على أساس التشغيل التلقائي في ترقية نتائج تعلم الطلاب في مادة العلوم الإجتماعية في MINU فوجانج سيدوارجو.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل البحث والتطوير. باستخدام نموذج ADDIE. وتشمل إجراءات البحث خمس مراحل: (1) تحليل معايير الكفاءة، والكفاءات الأساسية، والمؤشرات. (2) تصميم الإطار الوسيلة وجمع البيانات. (3) تطوير الوسائل. (4) تنفيذ/ تطبيق وسائل تقويم التعلم. (5) التقويم وتطوير الإنتاج.

دلت نتائج هذا البحث في معيار الصلاحية بالنتيجة من الخبر المادية بالنسبة المئوية 83%، وصلاحية تصميم الوسائل بالنسبة المئوية 81%، وصلاحية من معلم العلوم الإجتماعية بالنسبة المئوية 88%. ونتائج صلاحية تطوير وسائل تقويم التعلم على أساس التشغيل التلقائي تملك الجاذبية العالية بناء على نتائج صلاحية الميدان يعني اجتذب طلاب الفصل السادس المتجانس إلى وسائل تقويم التعلم يصل إلى النسبة المئوية 88%. المعدل من نتائج التعلم في الإختبار في الفصل التجريبي 69,89% وفي الفصل الضابط 42,69%. هناك الفرق الكبير بين معدل القيمة في الفصل التجريبي والفصل الضابط.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسيلة تقويم التعلم، و التشغيل التلقائي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.¹

Dalam kegiatan belajar mengajar, yang terpenting adalah proses, karena proses akan menentukan tercapainya tujuan pembelajaran ataupun tidak. Ketercapaian proses belajar mengajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku tersebut baik menyangkut aspek perkembangan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya guru, siswa, lingkungan, metode/teknik serta media pembelajaran. Namun yang terjadi dalam pembelajaran seringkali terjadi proses pengajaran berjalan dan berlangsung tidak efektif. Banyak waktu, tenaga dan

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm.1

biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar tidak dapat tercapai. Hal tersebut diatas masih sering dijumpai pada proses pembelajaran selama ini.

Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran. Dengan tersedianya media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang lebih menyenangkan dan dapat menghindari kejenuhan siswa saat mengikuti pembelajaran. Bila alat/media pembelajaran ini dapat di fungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berjalan efektif.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Selanjutnya, Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan nasional “berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Meskipun kini penilaian memiliki makna yang lebih luas, namun pada awalnya pengertian evaluasi pendidikan selalu dikaitkan dengan prestasi belajar siswa. Definisi yang pertama dikembangkan oleh **Ralph Tyler** (1950). Ahli ini mengatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dan hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Jika belum, bagaimana yang belum dan apa sebabnya. Definisi yang lebih luas dikemukakan oleh dua ahli lain, yaitu **Cronbach** dan **Stufflebeam**. Tambahan definisi tersebut bahwa proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan.³

Dalam proses pembelajaran, guru harus membuat sebuah sistem evaluasi, karena evaluasi merupakan salah satu komponen yang penting dan tahap yang harus dilakukan oleh guru untuk mengetahui keberhasilan tujuan dalam pembelajaran. Namun, kebanyakan para guru belum mampu melakukan sistem evaluasi dengan baik dan benar, karena guru hanya menginginkan sebuah hasil yang baik tanpa mengetahui latar belakang kemampuan siswa. Guru belum mampu melakukan berbagai inovasi-inovasi, agar proses evaluasi dapat berjalan dengan baik tanpa harus membebani siswa.

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan

³ Arikunto Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 3

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh guru adalah evaluasi pembelajaran. Kompetensi ini sejalan dengan tugas dan tanggung jawab guru dalam pembelajaran, yaitu mengevaluasi pembelajaran termasuk di dalamnya melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar.⁴

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya.⁵

Di pihak lain secara empiris, berdasarkan hasil penelitian terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik, hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian guru lebih suka menerapkan model tersebut, sebab tidak

⁴ Arifin Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.1

⁵ Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm.1

memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain.⁶

Untuk meningkat prestasi siswa, tentunya seorang guru juga harus melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang akan menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena dengan meningkatnya prestasi siswa, maka kualitas lulusan yang dikeluarkan oleh sekolah juga akan meningkat.

Sistem kelulusan selama ini terlalu longgar. Penilaian cenderung menggunakan pendekatan acuan norma, sehingga peserta didik dan orangtua terbuai dengan keberhasilan angka-angka. Tanpa mereka mengetahui tentang kualitas pendidikan yang telah diperoleh oleh peserta didik. Menurut para orangtua, dengan nilai-nilai yang bagus itu sudah membuktikan bahwa anak-anak mereka telah mampu melewati pendidikannya dengan baik dan memperoleh hasil yang memuaskan.

Sesuai dengan ketentuan PP 19/2005 Pasal 27 ayat (1), peserta didik dinyatakan lulus dari satuan pendidikan pada pendidikan dasar dan menengah setelah: (a) menyelesaikan seluruh program pembelajaran; (b) memperoleh nilai minimal baik pada penilaian akhir untuk seluruh mata pelajaran kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, kelompok kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran estetika, dan kelompok mata pelajaran jasmani,

⁶ *Ibid*

olahraga dan kesehatan; (c) lulus ujian sekolah/madrasah untuk kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; dan (d) lulus Ujian Nasional.⁷

Persiapan untuk menghadapi ujian akhir sekolah juga telah dilakukan oleh para guru di MINU Pucang Sidoarjo. Hal ini sesuai dengan wawancara peneliti kepada Bapak Ilyas Sholikhan, S.Pdi sebagai guru mata pelajaran IPS di kelas VI. Hasil dari wawancara tersebut sebagai berikut.

“Persiapan yang dilakukan kalau mau menghadapi ujian akhir sekolah itu, diadakannya jumlah jam pelajaran tambahan sepulang sekolah dan member try-out setiap satu minggu sekali. Jadi, para siswa kelas VI itu diberikan berbagai macam soal-soal latihan yang akan dibahas secara bersama-sama. Anak-anak juga memiliki beberapa buku bank soal pribadi. Memang, para guru hanya menggunakan buku-buku saja tanpa menggunakan media yang variatif”⁸

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, persiapan untuk menghadapi ujian sekolah akan dilakukan saat menjelang ujian akhir semester ganjil yaitu dengan memberikan beberapa soal-soal latihan dari buku bank soal yang telah dimiliki oleh masing-masing siswa. Dan guru tidak menggunakan media agar para siswa tidak merasa jenuh ketika mengikuti kegiatan tersebut karena kegiatan itu dilakukan sesuai pulang sekolah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses persiapan dimulai, latihan-latihan soal yang diberikan oleh guru kepada siswa hanya sebatas untuk dibaca saja siswa tidak terlalu menghiraukan karena mereka sudah terlalu bosan dengan kegiatan belajar mengajar sebelumnya ditambah lagi

⁷ Arifin Zainal, *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.192

⁸ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS Bapak Ilyas, tanggal 19 November 2014

mereka harus mengikuti proses persiapan ini. Hal ini Nampak dari keadaan siswa yang hanya bermalas-malasan, banyak yang tidak mendengarkan saat guru menerangkan, dan terlalu sibuk dengan dunia mereka sendiri. Tentu ini menjadi pemandangan yang sangat miris sekali, karena guru sudah memaksimalkan persiapannya namun siswa hanya menganggap remeh. Disamping itu, ujian yang akan mereka hadapi merupakan ujian penentu kelulusan, bukan semata untuk kebutuhan sekkolah saja.

Peranan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi kini telah menjadi sorotan. Keadaan tersebut juga sangat memengaruhi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, perlu diadakannya reformasi untuk terus memacu keaktifan siswa dengan memakai sistem baru, sistem yang lebih menarik minat peserta didik untuk terus belajar tanpa merasakan rasa kejenuhan.

Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut.

Berkaitan dengan pemilihan media ajar, para ahli memberikan pandangan bahwa belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan memberikan keuntungan bagi siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media ajar multimedia dipandang dapat mengarahkan

pengalaman belajar siswa dari abstrak ke konkret, serta menampilkan stimulus pandang dan stimulus dengar sehingga hasil belajar akan meningkat. Media ajar multimedia mempresentasikan materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, animasi serta menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan bahan ajar tersebut. Multimedia merupakan salah satu dari media pembelajaran dengan bantuan komputer yang sering disebut sebagai *Computer Assisted Intruction* (CAI), yang didefinisikan menurut Hick dan Hyde yaitu media pembelajaran dimana si belajar berhadapan dan berinteraksi secara langsung dengan komputer. Interaksi tersebut terjadi secara individual, dengan adanya *link* dan *tool* memungkinkan siswa untuk memilih materi yang kurang dimengerti.⁹

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran yang dirancang menggunakan program *Autoplay* dalam pembelajaran IPS yang dapat membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi ujian akhir ma'arif. Karena di MINU Pucang Sidoarjo belum menerapkan sistem media evaluasi interaktif yang dapat menarik minat siswa, karena sistem evaluasinya hanya menggunakan buku-buku soal yang cenderung monoton. Terlebih lagi persiapannya dilakukan setelah jam pelajaran telah selesai. Konsentrasi siswa tentunya telah banyak berkurang jika tidak menggunakan inovasi-inovasi yang lebih menarik.

⁹ C.H. Ismaniati, *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2001), hlm 22

Oleh karena itu, peneliti tergerak untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA EVALUASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS AUTOPLAY UNTUK PERSIAPAN UJIAN AKHIR MA’ARIF DI MINU PUCANG SIDOARJO”** yaitu dengan membuat produk evaluasi belajar yang akan mengumpulkan beberapa naskah soal-soal ujian mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis *Autoplay* untuk kelas VI Di MINU Pucang Sidoarjo Sidoarjo?
2. Bagaimanakah validitas dan kemenarikan media evaluasi belajar pembelajaran IPS berbasis *Autoplay* di MINU Pucang Sidoarjo Sidoarjo?
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* terhadap kesiapan siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS dalam menghadapi ujian akhir ma’arif di MINU Pucang Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan produk evaluasi belajar ilmu pengetahuan berbasis *Autoplay* untuk kelas VI.
2. Menjelaskan validitas dan kemenarikan media evaluasi belajar pembelajaran IPS berbasis *Autoplay* di MINU Pucang Sidoarjo Sidoarjo.

3. Menjelaskan pengaruh penggunaan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS di MINU Pucang Sidoarjo.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Bagi siswa

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan sebagai bahan evaluasi untuk persiapan menghadapi ujian akhir sekolah.

2. Bagi guru/sekolah

Dapat dijadikan referensi dalam proses evaluasi siswa dengan cara yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* agar proses pembelajaran berlangsung efektif

3. Bagi pengembang

Dapat menambah pengalaman dan wawasan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

E. Ruang Lingkup Penelitian

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

1. Media yang dikembangkan merupakan media evaluasi belajar yang berisi tentang soal-soal latihan berbasis *Autoplay* untuk siswa madrasah ibtidaiyah 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.

F. Pentingnya Pengembangan

Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya terpaku dalam kondisi masa lalu dan masa kini, tetapi hendaknya sudah seharusnya pendidikan juga berpacu dalam kehidupan di masa depan. Pendidikan hendaknya lebih memandang ke depan, memikirkan apa yang akan dihadapi oleh peserta didik. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran adalah rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan rerata hasil belajar peserta didik. Kondisi ini akan sangat mempengaruhi peserta didik saat akan menghadapi ujian akhir sekolah. Karena pada saat ujian, mereka akan mengerjakan banyak soal yang akan menentukan pendidikan mereka di jenjang selanjutnya.

Apabila kita ingin meningkatkan prestasi belajar siswa, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan beberapa media yang inovatif untuk lebih memacu minat

peserta didik untuk belajar lebih giat. Oleh karena itu, peneliti tergerak untuk melakukan pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* yang bersifat inovatif sehingga peserta didik tidak merasa jenuh saat mengerjakan soal-soal latihan yang diambil dari soal-soal yang pernah diujikan.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan alam materi rangka manusia antara lain:

- a. Media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- b. Media evaluasi belajar memuat ilustrasi menarik akan memotivasi siswa untuk belajar.
- c. Belum tersedianya media evaluasi ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan dengan menggunakan media berbasis *Autoplay* yang menyediakan banyak soal dari beberapa kompetensi dasar pada mata pelajaran IPS.
- d. Guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial masih kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan produk bahan ajar ini adalah:

- a. Produk pengembangan media evaluasi belajar hanya terbatas pada materi beberapa materi pokok bahasan sebagai berikut:
- 1) Peta
 - 2) Suku Bangsa
 - 3) Peninggalan sejarah
 - 4) Masa Penjajahan
 - 5) Globalisasi
 - 6) Kegiatan Ekonomi
 - 7) Benua-benua
 - 8) Kenampakan alam
- b. Objek pengembangan terbatas pada pengguna media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* di kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo.
- c. Penilaian kevalidan pada media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis *Autoplay* ini dilakukan oleh 3 validator ahli, yaitu validator ahli materi, validator ahli media, dan dua guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial di MINU Pucang Sidoarjo sebagai ahli pembelajaran.
- d. Penilaian kevalidan pada media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis *Autoplay* ini dilakukan dengan uji coba lapangan yakni pada siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo.

G. Definisi Operasional

1. *Autoplay*

Autoplay Media Studio merupakan *software* pengembangan media interaktif yang berbasis multimedia model authoring. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publishing file yang simpel yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif

2. Media Evaluasi Belajar Berbasis *Autoplay*

Alat yang digunakan untuk memperoleh informasi sejauh mana keberhasilan pembelajaran dengan menghimpun beberapa soal-soal yang akan diujikan kepada siswa dengan kata lain membuat bank soal untuk siswa yang dikemas dalam multimedia interaktif berbasis *Autoplay*.

H. 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 dan kegunaan penelitian, ruang lingkup, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional.

BAB II : Kajian Teori

Pada bab ini penulis menyajikan kajian teori yang mencakup tentang *Pengembangan Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay*.

BAB III : Metode Penelitian

Penulis menguraikan tentang metode penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, sumber data, jenis data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Penulis akan menguraikan tiga hal. *Pertama*, Deskripsi Hasil Pengembangan Media Evaluasi Belajar. *Kedua*, penyajian Data Validasi dan Tingkat Validitas. Dan *Ketiga*, Hasil Uji Coba Lapangan penelitian disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain media pembelajaran, guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial, serta uji coba lapangan pada kelas VI MI.

BAB V : Penulis akan menguraikan 4 hal. Yaitu (a) analisis pengembangan media evaluasi belajar, (b) analisis hasil validasi ahli pengembangan media evaluasi belajar, (c) analisis tingkat kemenarikan pengembangan media evaluasi belajar, (d) analisis pengaruh pengembangan media evaluasi belajar.

BAB VI : Penutup. Merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil pengembangan media evaluasi belajar dan saran-saran yang berupa saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian diatas antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Muhammad Anwar pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok I Blitar* sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pengembangan.¹ Penelitian ini mengembangkan materi kenampakan alam dan sosial budaya pada mata pelajaran IPS di Kelas IV yang dikemas dalam media *Autoplay*. Hasil penelitan menunjukkan bahwa pengembangan media *Autoplay* berbasis video animasi mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Ponggok I Blitar, terbukti dengan prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada hasil tes terakhir mencapai 94,84% disbanding tes awal yang prosentasenya hanya 67,6% yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 40,29% setelah

⁸ Anwar Muhammad, "Pengembangan Media *Autoplay* Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sodial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok I Blitar", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014)

belajar menggunakan hasil produk pengembangan media *Autoplay*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Autoplay* sangat efektif dan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Nur Ainul Badi'ah pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Webb Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di MI IMAMI Kepanjen Malang* sebagai alternatif dalam penyusunan media.² Penelitian ini mengembangkan soal-soal evaluasi mata pelajaran IPA pada pokok bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan sebagai bahan untuk persiapan ujian nasional yang dikemas dalam media *Web-Offline*. Dari hasil validasi menunjukkan bahwa media evaluasi belajar telah memenuhi kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi belajar dapat membantu para siswa untuk mengevaluasi dirinya sendiri sejauh mana siswa mampu menyerap pembelajaran dalam kaitannya dengan persiapan untuk ujian akhir nasional.
3. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Rofi'atunnisa pada tahun 2014 dengan judul *"Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang"* sebagai

² Badi'ah Nur Ainul, "Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Webb Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di MI IMAMI Kepanjen Malang", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014)

alternatif penyusunan media.³ Penelitian ini mengembangkan materi pada mata pelajaran Fiqih di Kelas V yang dikemas dalam media *Autoplay*. Hasil penelitian menunjukkan kriteria sangat valid. Dengan prosentasi 93% oleh validasi materi, 96% oleh validasi desain, 92% oleh desain ahli media, 95,7% penilaian dari guru mata pelajaran dan angket kemenarikan siswa 95,3%. Dari kelima penilaian tersebut diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan *Autoplay* dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas menunjukkan adanya penelitian pengembangan media ilmu pengetahuan sosial dengan menerapkan multimedia sehingga dapat mendukung dan memberikan referensi bagi peneliti untuk mengembangkan media, namun belum ada penelitian yang mengembangkan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran IPS. Selain itu, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah bahwa obyek dan jenis media yang berbeda pada penelitian tersebut.

Untuk lebih mudah memudahkannya, berikut tabel persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian di bawah ini:

³ Rofi'atunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2014)

Tabel 2.1 Orisinalitas Penelitian

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	<i>Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok I Blitar</i>	Media Autoplay	Produk yang dihasilkan adalah materi Pembelajaran	Karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema penelitian ini adalah IPS, maka penelitian ini akan mencoba mengembangkan media evaluasi belajar berdasarkan standar kelulusan pelajaran IPS di sekolah dasar maupun di madrasah ibtidaiyah sebagai bahan untuk persiapan menghadapi ujian akhir sekolah. Karena produk ini akan membahas materi tentang soal-soal yang telah disajikan sehingga akan lebih memudahkan siswa untuk belajar.
2	<i>Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Webb Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di MI IMAMI Kepanjen Malang</i>	Pengembangan media evaluasi	Materi dan soal-soal yang disajikan adalah materi dan soal-soal IPA Pengembangan berbasis web offline	
3	<i>Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia</i>	Media Evaluasi	Produk yang dihasilkan adalah materi pembelajaran	

Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Al- Aziz Dampit Malang			
--	--	--	--

B. Evaluasi Belajar

1. Definisi Evaluasi Belajar

Evaluasi mempunyai arti yang berbeda untuk guru yang berbeda. Berikut beberapa arti yang secara luas dapat diterima oleh para guru dilapangan. Menurut Cross, *Evaluation is a process which determines the extent to which objectives have been achieved*. Evaluasi merupakan proses yang menentukan kondisi, di mana suatu tujuan telah dapat dicapai.⁴

Dalam evaluasi selalau mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku. Dikarenakan tidak semua perilaku dapat dinyatakan sebagai alat evaluasi yang sama, maka evaluasi menjadi salah satu hal yang menantang, yang harus harus disadari oleh para guru. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat (1), evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang

⁴ Sukardi, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm.1

berkepentingan diantaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.⁵

Evaluasi pembelajaran merupakan inti bahasan evaluasi yang kegiatannya dalam lingkup kelas atau dalam lingkup proses belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran kegiatannya termasuk kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Bagi seorang guru, evaluasi pembelajaran adalah media yang tidak terpisahkan dari kegiatan mengajar, karena melalui evaluasi seorang guru akan mendapatkan informasi tentang pencapaian hasil belajar. Disamping itu, dengan evaluasi seorang guru juga akan mendapatkan informasi tentang materi yang telah ia gunakan, apakah dapat diterima oleh para siswanya, atau tidak.⁶

Jadi evaluasi belajar adalah serangkaian kegiatan sistematis, berkelanjutan, menyeluruh yang dilakukan oleh guru untuk menghimpun data yang berfungsi sebagai pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai atau arti) berdasarkan kriteria sebagai wujud pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Tujuan Evaluasi Belajar

Dalam setiap kegiatan evaluasi, langkah pertama yang harus diperhatikan adalah tujuan evaluasi. Penentuan tujuan evaluasi sangat bergantung pada tujuan evaluasi yang digunakan. Tujuan evaluasi ada

⁵ Ibid

⁶ Sukardi, Op. Cit. hlm 5

yang bersifat umum dan ada yang bersifat khusus. Jika tujuan evaluasi masih bersifat umum, maka tujuan tersebut perlu diperinci menjadi tujuan khusus, sehingga dapat menuntun guru dalam menyusun soal atau mengembangkan instrumen evaluasi lainnya. Ada dua cara yang dapat ditempuh guru untuk merumuskan tujuan evaluasi yang bersifat khusus. Pertama, melakukan perincian ruang lingkup evaluasi. Kedua, melakukan perincian proses mental yang akan dievaluasi. Cara pertama berhubungan dengan luas pengetahuan sesuai dengan silabus mata pelajaran dan cara kedua berhubungan dengan jenjang pengetahuan, seperti yang dikembangkan Bloom dkk.⁷

Menurut Kellough dalam Swearingen (2006) tujuan penilaian adalah untuk membantu belajar peserta didik, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik, menilai efektivitas strategi pembelajaran, menilai dan meningkatkan efektivitas program kurikulum, menilai dan meningkatkan pembelajaran, menyediakan data yang membantu dalam membuat keputusan, komunikasi dan melibatkan orangtua peserta didik. Sementara itu Chittenden (1994) mengemukakan tujuan penilaian (*assessment purpose*) adalah “*keeping track, checkinh-up, finding-out, and summing-up*”.⁸

- a. *Keeping track*, yaitu untuk menelusuri dan melacak proses belajar peserta didik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk itu, guru harus mengumpulkan data dan

⁷ Arifin Zainal, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.13-14

⁸ Ibid, hlm.15

informasi dalam kurun waktu tertentu melalui berbagai jenis dan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik.

- b. *Checking-up*, yaitu untuk mengecek ketercapaian kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kekurangan-kekurangan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru perlu melakukan penilaian untuk mengetahui bagian mana dari materi yang sudah dikuasai peserta didik dan bagian mana materi yang belum dikuasai.
- c. *Finding-out*, yaitu untuk mencari, menemukan dan mendeteksi kekurangan, kesalahan, atau kelemahan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat dengan cepat mencari alternatif solusinya.
- d. *Summing-up*, yaitu untuk menyimpulkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan. Hasil penyimpulan ini dapat digunakan guru untuk menyusun laporan kemajuan belajar ke berbagai pihak yang berkepentingan.

3. Prinsip-prinsip Evaluasi

Prinsip tidak lain adalah pernyataan yang mengandung kebenaran hampir sebagian besar, jika tidak dikatakan benar untuk semua kasus. Hal ini sesuai dengan pendapat Cross yang mengatakan bahwa *a principle is a statement that holds in most, if not all cases*.

Keberadaan prinsip bagi seorang guru mempunyai arti penting, karena dengan memahami prinsip evaluasi dapat menjadi petunjuk atau keyakinan bagi dirinya atau guru lain guna merealisasi evaluasi dengan jalan benar.⁹

Dalam bidang pendidikan, beberapa prinsip evaluasi dapat dilihat seperti berikut ini:¹⁰

- a. Evaluasi harus masih dalam kisi-kisi kerja tujuan yang telah ditentukan.
- b. Evaluasi sebaiknya dilaksanakan secara komprehensif.
- c. Evaluasi diselenggarakan dalam proses yang kooperatif antara guru dan peserta didik.
- d. Evaluasi dilaksanakan dalam proses kontinu.
- e. Evaluasi harus peduli dan mempertimbangkan nilai-nilai yang berlaku.

4. Makna Evaluasi

Dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan, penilaian mempunyai makna ditinjau dari berbagai segi.¹¹

- a. Makna bagi siswa

Dengan diadakannya penilaian, maka siswa dapat mengetahui sejauh manatelah berhasil mengikuti pelajaran

⁹ Sukardi, Op. Cit. hlm.4

¹⁰ Sukardi, Op. Cit. hlm.4-5

¹¹ Arikunto Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 14-16

yang diberikan oleh guru. Hasil yang diperoleh siswa dari pekerjaan menilai ini ada 2 (dua) kemungkinan.

1) Memuaskan

Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hal itu menyenangkan, tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan lagi. Keadaan sebaliknya dapat terjadi, yakni siswa sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya kurang gigih untuk lain kali.

2) Tidak Memuaskan

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia akan belajar lebih giat. Namun demikian, keadaan sebaliknya dapat terjadi. Ada beberapa siswa yang lemah kemampuannya, akan menjadi putus asa dengan hasil yang kurang memuaskan yang telah diterimanya.

b. Makna bagi guru

- 1) Dengan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui siswa mana yang bisa melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil menguasai materi, maupun siswa-siswa yang belum menguasai materi. Dengan petunjuk ini guru dapat lebih memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa yang belum berhasil. Apalagi guru tahu akan sebab-sebabnya, ia akan memberikan perhatian yang memusat dan memberikan perlakuan yang lebih teliti sehingga keberhasilan selanjutnya dapat diharapkan.
- 2) Guru akan mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah tepat bagi siswa sehingga untuk memberikan pengajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.
- 3) Guru akan mengetahui apakah metode yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar siswa memperoleh nilai jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal ini disebabkan oleh pendekatan atau metode yang kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus mawas diri dan mencoba mencari metode lain dalam mengajar.

c. Makna bagi sekolah

- 1) Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, dapat diketahui pula apakah kondisi belajar yang diciptakan oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar merupakan cermin kualitas suatu sekolah.
- 2) Informasi dari guru tentang tepat atau tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat, menjadi bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang.
- 3) Informasi hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah. Apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar atau belum. Pemenuhan standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh siswa.

B. Media Pembelajaran

1. Definisi Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara barfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara () atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-lat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagaian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977) memberi batasan tentang media sosial sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.¹³

¹² Arsyad Azhar, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1997), hlm.3

¹³ Arsyad Azhar, Op. Cit. hlm 3-4

Berdasarkan uraian batasan tentang media tersebut, berikut dikemukakan beberapa ciri-ciri tentang media:¹⁴

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massa (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

¹⁴ Ibid, hlm 6-7

Jadi media adalah alat penyampai pesan yang dapat memberikan rangsangan kepada penerima pesan agar lebih mudah dalam memahami sebuah materi yang telah diterimanya.

2. Kegunaan Media

Secara umum media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:¹⁵

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak selalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - 1) Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - 2) Objek yang kecil – dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - 3) Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
 - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;

¹⁵ Sadiman Arief S, dkk, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm.17-18

- 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
 - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar;
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dengan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa yang juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- 1) Memberikan perangsang yang sama;
 - 2) Mempersamakan pengalaman;
 - 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

3. Keefektifan dan Efisiensi Media

Keefektifan berkenaan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pembelajaran dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun dipergunakannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya. Memang sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi di dalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak diantara keduanya.¹⁶

¹⁶ Dina Fitriana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang”, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014)

C. Autoplay

AutoPlay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flasH ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak AutoPlay Media Studio dapat digunakan untuk :¹⁷

1. Pengembangan aplikasi Multimedia
2. Aplikasi Computer Based Training (CBT)
3. Sistem AutoPlay/AutoRun Menu CD-ROM
4. Presentasi Marketing interaktif
5. CD Business Cards

Autoplay Media Studio merupakan *software* pengembangan media interaktif yang berbasis multimedia model authoring. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publishing file yang simpel yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif.¹⁸

D. Karakteristik IPS MI

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas

¹⁷ Modul pelatihan Autoplay Media Studio oleh Kuswari Hernawati jurusan pendidikan FMIPA UNY, Diakses pada 2 September pukul 19.00 wib

¹⁸ Andriani Feni, "*Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta, Atlas dan Globe Kelas VII-C MTsN Model Bangkalan*", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial, 2013)

dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendidikan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.¹⁹

Dalam ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu fungsi atau panduan dari sejumlah mata pelajaran sosial. IPS merupakan suatu pelajaran yang menggunakan bagian-bagian tertentu dari ilmu-ilmu sosial.

Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab, sehingga dapat diciptakan nilai-nilai budaya manusia yang baik di kemudian hari.²⁰

Di Indonesia pengetahuan sosial di berikan di sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan pancasila dan UUD 1945, dengan menitik beratkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah – masalah yang berada dalam lingkungannya, baik yang berasal dari lingkungan sosial membahas interaksi antar manusia, dan lingkungan alam yang membahas interaksi antar manusia dan lingkungannya, baik individu maupun sebagai anggota masyarakat, selain itu dapat berfikir kritis dan kreatif, dan dapat melanjutkan serta mengembangkan nilai – nilai budaya bangsa.

Mata Pelajaran sosial selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga materi pelajaran juga mengalami

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm.124

²⁰ Mansyur Hasan dan Andi Rusbandini. 2001. *Pedoman Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Agama RI, hlm.6

perubahan, hal ini dapat dilihat dalam perkembangan kurikulum 2004 pengetahuan sosial bertujuan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan ketrampilan sosial kewarnegaraan peserta didik agar dapat direfleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standart isi tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di Masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik menimpa dirinya sendiri atau menimpa masyarakat.

2. Tujuan IPS

Program pengajaran IPS bertujuan untuk memberikan pengertian yang mendasar, melatih keterampilan, dan mengembangkan sikap yang diperlukan agar siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Tentu saja warga negara yang baik dan bertanggungjawab yang diharapkan itu berdasarkan pandangan hidup bangsa Indonesia, yaitu Pancasila.²¹

Adapun beberapa tujuan lain yang hendak dicapai melalui pengajaran IPS di sekolah. Menurut *“The Science Education Frame Work For California School”* tujuan IPS adalah:²²

²¹ Mansyur Hasan dan Andi Rusbandini. Op. Cit. hlm.6

²² Ibid, hlm.6-7

- a. Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian berdasarkan data, generalisasi, serta konsep ilmu tertentu maupun bersifat interdisipliner/komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial.
- b. Membina siswa ke arah nilai-nilai kemasyarakatan serta dapat mengembangkan dan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- c. Membina dan mendorong siswa untuk mampu memahami, menghargai, dan menghayati keanekaragaman dan kesamaan kultur maupun individu.
- d. Membina siswa agar dapat mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman dan keterampilan studi, kerja, intelektualnya secara pantas sebagaimana diharapkan oleh ilmu-ilmu sosial.
- e. Membina siswa berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan, baik sebagai individu maupun sebagai warga masyarakat.

3. Standar Kompetensi Lulusan IPS

Berikut tabel tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan Kurikulum KTSP yaitu:

Tabel 2.2 Pemetaan SK dan KD

No	Materi Pokok	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1	Peta	Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keanekaragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana
2	Suku Bangsa	Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keanekaragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi"	Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)
3	Peninggalan Sejarah	Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman	Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budhha dan

		kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia"	Islam di Indonesia
4	Masa Penajajahan	Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	• Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang • Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
5	Globalisasi	Memahami peranan Indonesia di era globalisasi	Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta dampak negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia
6	Kegiatan Ekonomi	Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada	Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

		masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	
7	Benua-benua	Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara, serta benua-benua	Mengidentifikasi benua-benua
8	Kenampakan alam	Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara serta benua-benua.	Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya disebut *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹

Dalam bidang pendidikan, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu mengembangkan produk berupa media evaluasi belajar berbasis *Autoplay*, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Produk ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh dalam penelitian ini adalah melalui pengembangan yang berorientasi pada produk yaitu berupa media evaluasi belajar ilmu

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.297

pengetahuan sosial berbasis *Autoplay* kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan procedural dari model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda.² Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media ini melalui 5 tahap, yaitu:

1. *Analysis* (Tahap analisis)
2. *Design* (Tahap Desain)
3. *Development* (Tahap Pengembangan)
4. *Implementation* (Tahap Pelaksanaan)
5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan dari **ADDIE**. Pertengahan tahun 1990-an, pakar teknologi pendidikan kembali berupaya menyamakan persepsi mereka terhadap desain pembelajaran. Kesepakatan itu adalah **ADDIE**, desain pembelajaran yang berlandaskan system. Arti sebenarnya **ADDIE**, yaitu:

A nalyze (Menganalisis): kebutuhan, peserta didik, dan seterusnya.

D esign (Mendesain): rumusan kompetensi, strategi.

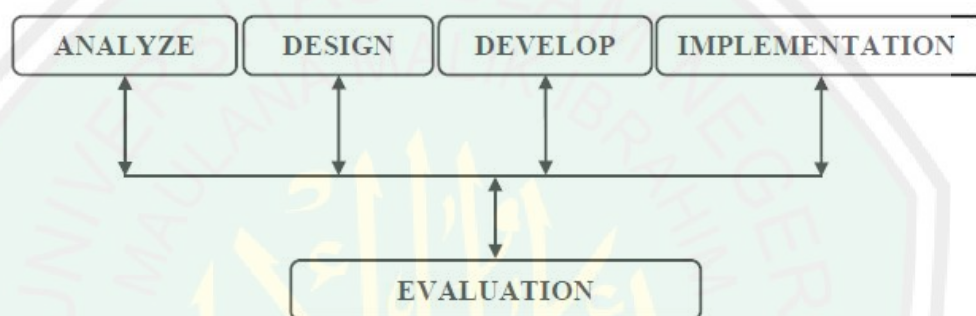
² Dewi Salma Prawiradiraga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.21

D evelop (Mengembangkan): materi ajar, media, dan seterusnya.

I mplement (Melaksanakan): tatap muka, asesmen, dan seterusnya.

E valuate (Menilai): Program pembelajaran, perbaikan.

Berikut ilustrasi langkah-langkah penelitian model *ADDIE* :



Gambar 3.1 Langkah umum penelitian model *ADDIE*

C. Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah dalam pengembangan media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

Berdasarkan model pendekatan pengembangan media pembelajaran, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang sudah diinstruksikan sebagaimana berikut.

1. Analysis (Tahap Analisis Kebutuhan)

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

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

a. Analisis karakteristik perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar

Sebagai seorang guru, guru harus dapat memahami karakteristik siswa yang akan menggunakan media ajar. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Guru harus menunjukkan minat dan memahami dengan baik kandungan materi yang mereka ajarkan karena siswa dengan cepat menilai guru dan memutuskan apakah guru menguasai dan menikmati materi yang diharapkannya dipelajari anak-anak.

Dalam kaitannya dengan pengembangan media ajar, karakteristik siswa perlu diketahui untuk menyusun media ajar interaktif yang sesuai dengan kemampuan akademiknya, misalnya: apabila tingkat pendidikan peserta didik masih rendah, maka media pembelajarannya harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat bacapeserta didik masih rendah maka medianya perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang lebih menarik supaya peserta didik termotivasi untuk melihat dan mempelajarinya.

Ciri khas anak masa kelas tinggi:

- 1) Perhatiannyatertujukepadakehidupanpraktis sehari-hari
- 2) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis

- 3) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- 4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah
- 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya atau *peer group* untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya

b. Analisis Kurikulum

Peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlangsung pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana media pembelajaran tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum cocok di berikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis *autoplay*. Adapun kurikulum yang dilaksanakan adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

c. Analisis SK, KD dan Indikator

Adanya pengembangan media ini, maka perlu dikaji dari pemetaan SK, KD, dan Indikator berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang akan disajikan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pemetaan SK, KD, dan Indikator

No	Materi Pokok	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Peta	Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keanekaragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana	1. Membaca lambang/symbol pada peta dengan menggunakan skala sederhana 2. Menunjukkan ibukota dan nama provinsi
2	Suku Bangsa	Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keanekaragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi"	Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)	1. Memahami keberagaman sekitar 2. Mendeskripsikan bentuk keragaman masyarakat Indonesia 3. Mewujudkan persatuan dalam

				keragaman
3	Peninggalan Sejarah	Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia"	Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu Budhha dan Islam di Indonesia	1. Menyebutkan pertumbuhan dan perkembangan kerajaan Hindu-Budha di Indonesia 2. Mengidentifikasi peninggalan seni bangunan candi bercorak Hindu-Budha di Indonesia 3. Menguraikan tokoh-tokoh sejarah masa Hindu Buddha, dan Islam di Indonesia
4	Masa Penjajahan	Menghargai peranan tokoh	• Mendeskripsikan perjuangan	1. Mengidentifikasi pemerintahan

		pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang • Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	kolonial Belanda 2. Mengidentifikasi perlawanan terhadap Belanda 3. Mengidentifikasi organisasi bentukan Jepang 4. Mendeskripsikan perlawanan terhadap Jepang 5. Mendeskripsikan usaha perumusan dasar negara Indonesia merdeka 6. Mengidentifikasi peristiwa penting menjelang kemerdekaan 7. Mengidentifikasi usaha mempertahankan kemerdekaan
--	--	--	--	---

5	Globalisasi	Memahami peranan Indonesia di era globalisasi	Menjelaskan peranan Indonesia pada era globalisasi dan dampak positif serta dampak negatifnya terhadap kehidupan bangsa Indonesia	1. Menjelaskan arti globalisasi 2. Mengidentifikasi macam-macam globalisasi 3. Menyebutkan dampak positif dan negatif dari globalisasi
6	Kegiatan Ekonomi	Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di	Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia	1. Mendeskripsikan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi di Indonesia 2. Menguraikan berbagai jenis usaha dalam masyarakat 3. Mengidentifikasi pengelola

		Indonesia		berbagai jenis usaha dalam masyarakat 4. Menghargai dan mencintai produksi dalam negeri
7	Benua-benua	Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara, serta benua-benua	Mengidentifikasi benua-benua	1. Mengidentifikasi nama dan letak benua 2. Menjelaskan ciri-ciri kenampakan benua-benua 3. Menjelaskan perkembangan negara-negara di dunia
8	Kenampakan alam	Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara di	Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara tetangga.	1. Menunjukkan batas-batas Negara 2. Menjelaskan kenampakan alam negara-negara

		Asia Tenggara serta benua-benua.		tetangga
--	--	-------------------------------------	--	----------

2. Design (Tahap Desain)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (blue print), ibarat bangunan maka sebelum dibangun harus ada rancang bangun diatas kertas terlebih dahulu. Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh memperoleh bahan-bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media evaluasi belajar berbasis *autoplay* dengan (1) melakukan penataan isi dan struktur evaluasi, (2) penyusunan tata letak materi sesuai dengan kompetensi dasarnya, (3) penyusunan evaluasi belajar dengan menggunakan media *autoplay*, (4) penyusunan evaluasi berdasarkan kompetensi dasar, adapun pengumpulan data yaitu:

a. Naskah Soal

Soal-soal diperoleh dari naskah soal-soal ujian terdahulu yang pernah diujicobakan kepada siswa dan dari beberapa buku kumpulan soal-soal.

b. Buku

Sumber materi yang digunakan untuk membahas soal-soal ujian

3. Development (Tahap Pengembangan)

Merupakan proses mewujudkan blue print atau desain tadi menjadi kenyataan. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan. Membuat media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mengembangkan Desain *Interface* (antra muka)

Secara umum *interface* ini akan didesain untuk kemudahan siswa dan guru dalam menggunakan media evaluasi belajar ini.

b. Pengembangan Sajian Soal-soal dan Pembahasan

Format penyajian latihan-latihan soal dalam media ini adalah soal-soal disajikan disertai dengan pembahasannya. Soal-soal latihan dikemas sesuai dengan materi pokoknya dan untuk lanjutannya soal-soal dari beberapa materi pokok akan disajikan menjadi beberapa paket *Try-out* ang pembahasannya tidak bergabung dengan soal, namun akan dibahas diakhir pembelajaran.

c. Pengemasan Produk

Produk dari media ini akan dikemas dalam sebuah media *Autplay* yang dikemas dalam bentuk CD interaktif.

4. Implementation (Tahap Pelaksanaan)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstal atau diset sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Setelah produk siap, maka dapat diuji cobakan melalui kelompok besar kemudian dievaluasi dan direvisi.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di Kelas VI Hidrogen. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemenarikan dan efektivitas produk media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay*. Kegiatan uji coba ini juga dilakukan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dipergunakan sebagai salah satu media yang dapat menunjang persiapan siswa dalam menghadapi ujian akhir madrasah.

a. Desain Uji Coba

Tahap desain uji coba ini meliputi tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba perorangan. Masing-masing tahap akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan yaitu dengan melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing untuk mengecek media evaluasi belajar yang dikembangkan. Dosen pembimbing akan

memberikan saran dan arahan perbaikan evaluasi belajar.

2) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti memberikan hasil produk media yang telah dikembangkan kepada ahli materi/isi, ahli desain dan guru bidang studi IPS kelas VI kemudian diberikan tanggapan dan penilaian. Selanjutnya peneliti akan melakukan perbaikan berdasarkan tanggapan dan penilaian dari beberapa ahli.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media evaluasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada pokok bahasan sosial dan budaya adalah:

1) Ahli Isi/Materi

Sebelum diujicobakan kepada siswa, media evaluasi belajar diujicobakan kepada ahli isi atau materi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesesuaian soal-soal yang disajikan dan materi pada pembahasan dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah. Kemudian ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum terhadap materi yang telah dikembangkan.

2) Ahli Desain Media

Media evaluasi belajar diujicobakan kepada ahli desain media. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kemenarikan media tentang animasi, warna, maupun model dan tata letak penulisan yang sesuai bagi siswa tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Ahli desain media memberikan komentar dan saran yang selanjutnya akan dilakukan perbaikan.

3) Guru Mata Pelajaran IPS

Setelah diujicobakan kepada ahli materi/isi dan ahli desain media, kemudian diujicobakan kepada guru bidang studi IPS di MINU Pucang Sidoarjo untuk mengetahui validitas dan kemenarikan yang akan disesuaikan dengan karakteristik siswa.

4) Siswa

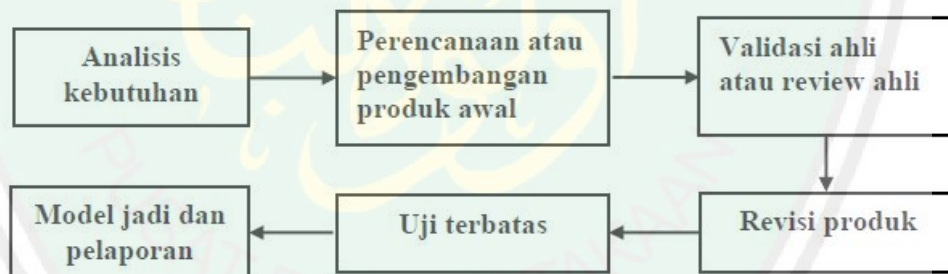
Responden yang menjadi subjek utama uji coba adalah siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo dengan jumlah sampel 26 orang.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahap diatas yang disebut evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya pada tahap rancangan kita memerlukan *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap ini evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap dalam mengerjakan soal-soal yang telah diberikan. Alat evaluasi ini berupa *post-test* atau paket *try-out* yang dikondisikan seperti validnya ujian. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat diketahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan media evaluasi *Autoplay* ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka langkah-langkah penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Skema langkah-langkah penelitian

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer adalah data yang dapat diperoleh secara langsung di tempat penelitian. Peneliti menggunakan data ini untuk memperoleh

informasi secara langsung tentang validitas dan kemenarikan produk yaitu dengan menggunakan angket, wawancara dan observasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung atau data yang diperoleh dari sumber-sumber bacaan yang terdiri dari surat-surat pribadi, buku harian, notulen rapat perkumpulan, sampai dokumen-dokumen resmi dari berbagai instansi pemerintah. Data sekunder juga dapat berupa majalah, buletin, publikasi dari berbagai organisasi, lampiran-lampiran dari badan-badan resmi seperti kementerian-kementerian, hasil-hasil studi, tesis, hasil survey, studi histories, dan sebagainya. Peneliti menggunakan data ini untuk memperkuat hasil penemuan dan melengkapi informasi yang telah diperoleh dari angket, wawancara dan observasi.

E. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif.³Pada kebutuhan penelitian pengembangan ini, laporan kuantitatif dapat digabung dengan kualitatif.⁴

Data kuantitatif diambil dari angket dan perolehan hasil dari pencapaian belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan produk media

³Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*, (Malang : UM Pres, 2008).

⁴Septiawan Santana, *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2007), hlm. 86

pembelajaran. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut penjelasannya:

1. Penilaian penelitian oleh ahli isi/materi, ahli media, dan ahli pembelajaran.
2. Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan media pembelajaran.
3. Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan (*pre test* dan *post test*).

Data kualitatif diambil melalui:

1. Wawancara dengan guru IPS terkait dengan informasi pembelajaran di MINU Pucang Sidoarjo.
2. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan penilaian validasi ahli materi, validasi ahli media dan guru mata pelajaran IPS Kelas VI MINU Pucang Sidoarjo.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang akan digunakan untuk instrumen penelitian yakni berupa angket, tes perolehan hasil belajar dan wawancara. Pengumpulan data yang digunakan akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Angket

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁵

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen materi, ketepatan perancangan, dan keefektifan penggunaan media evaluasi pembelajaran. Angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban sebagai berikut.

- a. Skor 1, jika sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2, jika kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3, jika cukup tepat, cukup sesuai, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4, jika sudah tepat, sudah sesuai, sudah menarik, sudah mudah.
- e. Skor 5, jika sangat tepat, sangat sesuai, sangat menarik, sangat mudah.

2. Tes Pencapaian Hasil Belajar

Tes perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *post-test* kelas eksperimen dengan hasil *post-test* kelas kontrol yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media evaluasi belajar berbasis *Autplay*.

⁵ Ibid, 142

G. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga jenis diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, analisis hasil tes.

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan SK-KD untuk menyusun soal-soal dan materi pembahasan media evaluasi belajar yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay*.

2. Analisis Deskriptif

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

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media evaluasi belajar IPS kelas VI. Data pengukuran kelayakan media digunakan rumus untuk menganalisis hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:⁶

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

⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), hlm.112

Keterangan:

P = besar persentase

$\sum x$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator (nilai nyata)

$\sum x1$ = Jumlah skor maksimal yang diharapkan

100 = bilangan konstanta

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁷

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

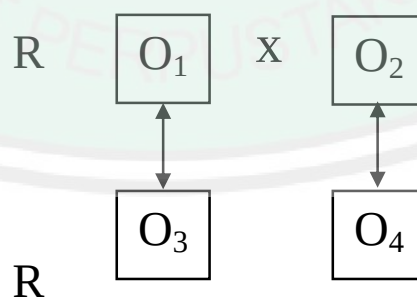
Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 65-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika dalam kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

⁷ Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

3. Analisis Hasil Tes

Analisis data hasil tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep siswa dalam uji coba lapangan dilakukan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest-posttest control group desain*). Sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka dipilih kelompok atau kelas tertentu yang akan diajar dengan metode mengajar baru tersebut. Bila kelompok dalam kelas tersebut jumlah muridnya banyak, maka eksperimen dilakukan pada sampel yang dipilih secara random. Kelompok pertama yang akan diajar dengan metode mengajar baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan metode mengajar lama disebut kelompok kontrol.⁸

Berikut penjelasan terkait dengan model eksperimen *Pretest-posttest control group desain*:



Keterangan:

⁸Sugiono, Metode Penelitian pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta) hlm. 414

- O_1 : Nilai awal kelompok eksperimen
 O_2 : Nilai setelah perlakuan kelompok eksperimen
 O_3 : Nilai awal kelompok kontrol
 O_4 : Nilai setelah perlakuan kelompok kontrol
 X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas VI sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Untuk menghitung tingkat perbedaan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:⁹

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

d = rata-rata beda

⁹ Supranto, *Statistik: Teori dan Aplikasi jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2001), Hlm. 339

S = standar deviasi

n = banyaknya data

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

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

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

Pengambilan keputusan:

- a) Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- b) Jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Media evaluasi belajar hasil pengembangan yang berupa media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis Autoplay untuk kelas VI MI

1. Desain Bahan Ajar

Pada media evaluasi belajar berbasis Autoplay terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut.

a. Halaman Depan Media

Halaman depan pada media evaluasi belajar berbasis autoplay dengan judul “BANK SOAL Ilmu Pengetahuan Sosial” terdapat dua tombol yaitu tombol *Log In* yang berfungsi untuk membuka menu selanjutnya dan tombol *Petunjuk Penggunaan* yang berfungsi untuk membuka petunjuk penggunaan media

Gambar 4.1

Halaman Depan Media

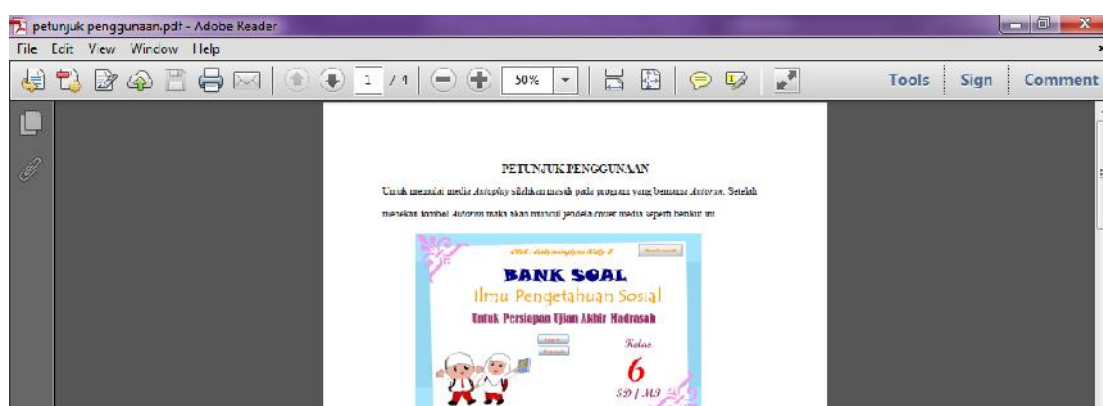


b. Petunjuk Penggunaan Media

Petunjuk penggunaan media evaluasi berisi tentang penjelasan pada bagian-bagian yang terdapat dalam media evaluasi dalam bentuk file *PDF*. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media evaluasi.

Gambar 4.2

Petunjuk Penggunaan Media



c. Menu Bank Soal

Pada bagian menu bank soal ini, terdapat tiga tombol. 1) tombol SK, KD dan Indikator yang memuat tentang pemetaan SK, KD dan Indikator menurut materi pokok, 2) tombol latihan, berisi tentang soal-soal latihan yang disertai dengan pembahasan, 3) tombol Try Out yang berisi tentang gabungan dari soal-soal yang terdapat dari latihan.

Gambar 4.3

Menu Bank Soal



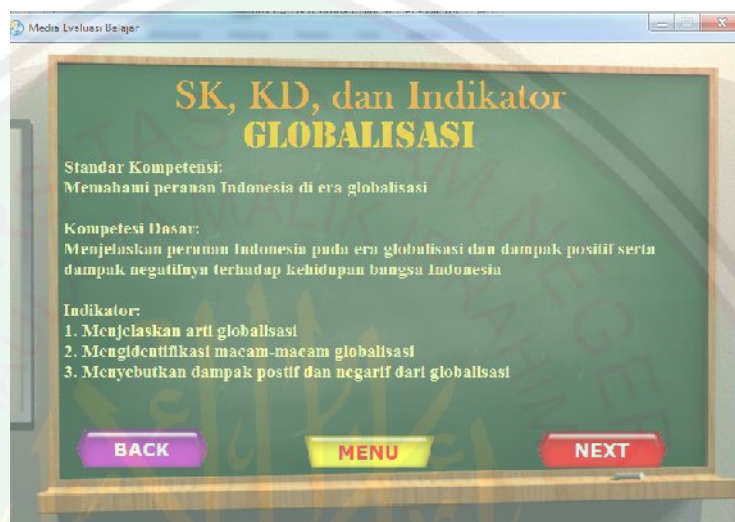
d. Pemetaan SK, KD, Indikator

SK, KD dan Indikator yang memuat tentang pemetaan SK, KD dan Indikator menurut materi pokok. Pada pengembangan produk media evaluasi ini terdapat 8 materi pokok dan 8 kompetensi dasar yang telah dikembangkan.

Gambar 4.4

Pemetaan SK, KD, Indikator





e. Isi Bank Soal

1) Menu Latihan Soal

Di dalam halaman Latihan terdapat 8 menu latihan. Setiap 1 menu latihan, terdapat 20 soal.

Gambar 4.5

Menu Latihan Soal



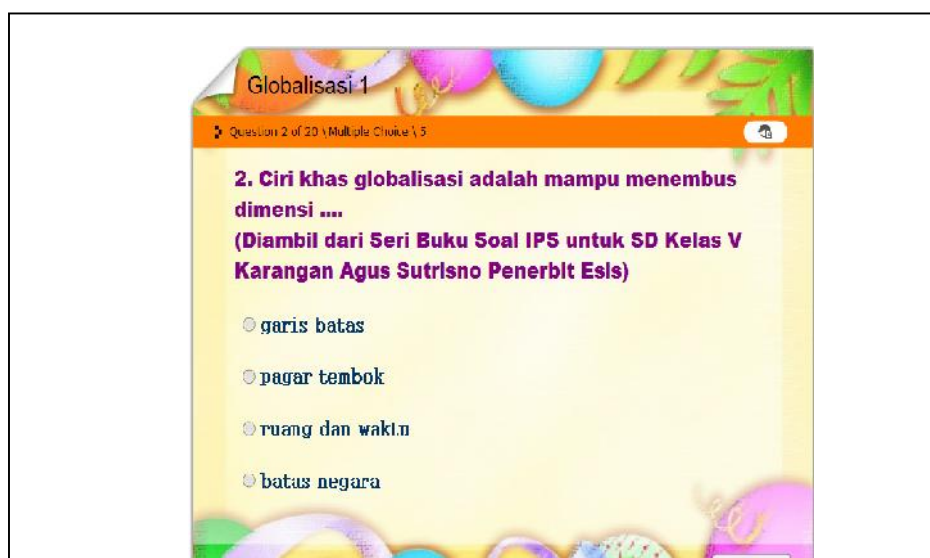


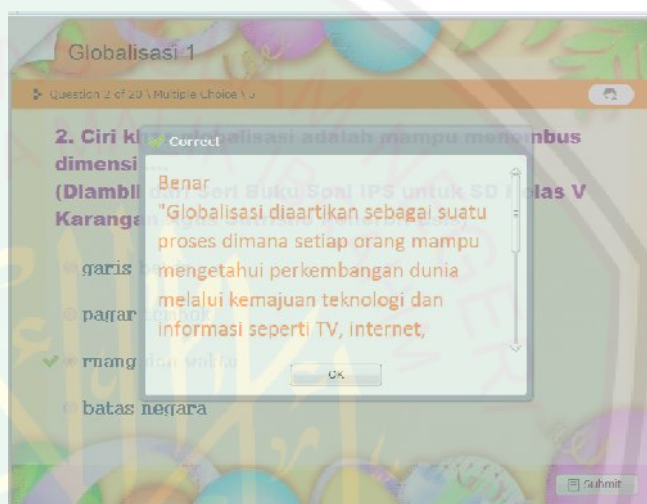
2) Latihan Soal

Latihan soal yang disajikan berbentuk pilihan ganda. Jika siswa menjawab soal dengan benar, maka akan langsung muncul pembahasan soal

Gambar 4.6

Latihan Soal





3) Try Out

Try Out ini terdapat 4 menu paket soal. Setiap satu paket terdiri dari 25 soal yang merupakan gabungan dari soal-soal yang terdapat pada menu latihan.

Gambar 4.7

Menu Try Out

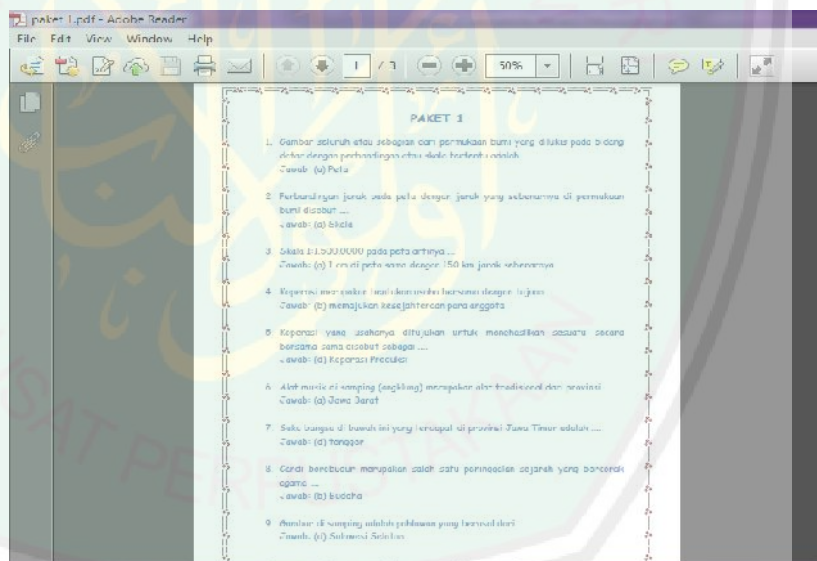


4) Menu Kunci Jawaban

Menu kunci jawaban untuk pembahasan soal-soal *Try Out* disajikan dalam bentuk *Powerpoint Silde Show*

Gambar 4.8

Pembahasan Soal Try Out



5) Halaman Penutup

Halaman penutup merupakan berakhirnya penggunaan media dan pada halaman penutup ini terdapat kalimat untuk memotivasi siswa.

Gambar 4.9

Halaman Penutup



6) Halaman Profil Pengembang

Halaman ini terdapat profil tentang pengembang

Gambar 4.10

Profil Pengembang



B. Penyajian Validitas

Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui tahap penilaian yaitu validasi ahli dan uji coba lapangan.

Data validasi terhadap media evaluasi belajar diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator ahli, yaitu terdiri dari validator ahli materi, validator ahli desain media dan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VI MINU Pucang Sidoarjo sebagai pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran dan Siswa

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup setuju
4	Setuju
5	Sangat setuju

Berikut adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media dan guru kelas VI beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	X	X_i	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian isian pada materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan bank soal IPS pada media evaluasi belajar berbasis	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	autoplay					
4	Kesesuaian soal-soal dan materi pembahasan pada media Autoplay dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS	3	5	60	Cukup Valid	Sebagian Revisi
5	Kejelasan soal dan pembahasan yang disampaikan pada media evaluasi berbasis autoplay	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian animasi pada media evaluasi belajar berbasis autoplay dengan soal dan pembahasannya	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kejelasan animasi	5	5	100	Sangat	Tidak

	dalam menyampaikan soal dan pembahasannya pada media evaluasi belajar berbasis Autoplay				Valid	Revisi
8	Kebakuan bahasa yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Keefektifan kalimat yang digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
11	Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12	Penggunaan kata sesuai dengan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					
Analisis Keseluruhan		50	60	83	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum_{i=1} X$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

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

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 83%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.3 sebagai berikut.

Tabel 4.3**Kritik dan Saran dari Ahli Isi Materi**

Nama Subyek Uji Ahli Materi	Kritik dan Saran
Vicky Dwi Wicaksono	1. Perbaiki indikator ada materi Peta dan Kenampakan Alam karena tidak sesuai dengan soal. 2. Pembuatan bank soal IPS secara multimedia sudah bagus, akan tetapi yang perlu diperhatikan dalam membuat evaluasi harus didasari dengan kisi-kisi instrument penyusunan agar tujuan dalam evaluasi tercapai 3. Hindari penggunaan Bahasa Inggris, agar siswa mencintai bahasa ibunya.

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media evaluasi adalah pengembang akan memperbaiki indikator pada materi pokok peta dan kenampakan alam.

2. Hasil Validasi Desain Media

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut.

Tabel 4.4

Hasil Validasi Desain Media

NO	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Animasi dalam bahan media evaluasi belajar sederhana	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Animasi dalam bahan media evaluasi belajar mudah dimengerti	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Animasi yang disajikan dalam bahan media evaluasi belajar sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

4	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Urutan antar halaman sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Petunjuk yang digunakan dalam media evaluasi belajar sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Ukuran gambar pada tiap halaman sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Tata letak tulisan tiap halaman seimbang	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Animasi yang digunakan menarik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

11	Gambar menarik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
12	Bentuk huruf mudah dibaca	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
13	Warna tiap halaman sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
14	Gradasi warna sudah sesuai	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		57	70	81	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum_1 X$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

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

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 81%. Jika

dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid dan tidak revisi.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi materi dapat dilihat pada table 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5

**Kritik dan Saran dari Ahli Isi Desain Terhadap Media
Evaluasi Belajar**

Nama Subyek Uji Ahli Desain Media	Kritik dan Saran
Ahmad Abtokhi, M.Pd	1. Hilangkan gambar-gambar yang tidak perlu 2. Pilih warna-warna yang lembut dan tidak bertabrakan 3. Gambar background sesuai dengan materi

c. Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media evaluasi adalah sebagai berikut.

- 1) Menghilangkan gambar yang tidak perlu

Gambar 4.11

Revisi Produk



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

- 2) Pilih warna-warna yang lembut dan tidak berwarna

Gambar 4.12

Revisi Produk



3) Gambar background disesuaikan dengan materi

Gambar 4.13

Revisi Produk



3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6 sebagai berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

NO	Pernyataan	<i>X</i>	<i>Xi</i>	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kemudahan guru menggunakan media dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan media pembelajaran yang digunakan dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian uraian dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dibaca.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian gambar dan materi dalam media pembelajaran sesuai.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Penggunaan media evaluasi dapat memotivasi siswa dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

8	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	50	88	Sangat Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum {}_1 X$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

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

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 88%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak revisi.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi materi dapat dilihat pada table 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7

**Kritik dan Saran dari Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VI
MINU Pucang Sidoarjo**

Nama Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VI MINU Pucang Sidoarjo	Kritik dan Saran
Ilyas Sholikhhan, S.Pdi	1. Penyajian soal-soal sudah bagus, membuat siswa menjadi tertarik saat mengikuti latihan soal-soal. 2. Perbaiki gambar-gambar yang belum sesuai dengan soal.

4. Angket Kemenarikan Produk

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan untuk mengetahui tingkat kemenarikan terhadap produk media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Angket kemenarikan diberikan kepada 26 siswa kelas VI Hidrogen yang sudah menapat

perlakuan (*treatment*) dan Posttests. Paparan data kemenarikan siswa terhadap produk media evaluasi belajar sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8

**Data Penilaian Media Evaluasi Belajar Berbasis Autoplay Siswa
Kelas VI Hidrogen**

No. Subyek (siswa)	Aspek Penilaian										ΣN	Xi	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	40	50	80
2	5	4	3	4	4	5	4	4	4	4	41	50	82
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	50	80
4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	47	50	94
5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	45	50	90
6	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	47	50	94
7	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	50	76
8	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41	50	82
9	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	41	50	82
10	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	38	50	76
11	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	43	50	86
12	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	42	50	84
13	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	45	50	90
14	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	36	50	72
15	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	47	50	94

16	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48	50	96
17	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	46	50	92
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
19	5	5	5	5	5	5	4	3	4	5	46	50	92
20	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	47	50	94
21	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	41	50	82
22	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	48	50	96
23	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	46	50	92
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50	100
25	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	50	96
26	5	2	5	3	5	3	3	3	3	5	36	50	72
ΣX	117	112	116	111	116	120	113	104	113	119	1141	1300	2282
ΣXi	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	1300	1300	2600
%	90	86	89	85	89	92	87	80	88	92	88	100	88

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Termotivasi oleh media evaluasi belajar

Aspek Penilaian 2 : Merasa tertarik dengan media evaluasi belajar

Aspek Penilaian 3 : Setelah tertarik timbul rasa ingin tahu dan memahami setiap soal dan pembahasannya

Aspek Penilaian 4 : Merasa senang saat menggunakan media evaluasi belajar

Aspek Penilaian 5 : Bahwa latihan-latihan soal pada media evaluasi ini akan sangat bermanfaat

Aspek Penilaian 6 : Isi latihan soal-soal sesuai dengan harapan

Aspek Penilaian 7	: Petunjuk yang digunakan dalam media evaluasi belajar ini jelas sehingga memudahkan dalam memahami dan cara menjalankannya
Aspek Penilaian 8	: Kualitas teks, animasi, dan suara yang disajikan sangat menarik
Aspek Penilaian 9	: Media evaluasi ini memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan
Aspek Penilaian 10	: Setelah mengerjakan latihan soal-soal dalam media evaluasi belajar ini, membuat siswa menjadi lebih memahami materi dan dapat mengerjakan soal-soal saat ujian akhir madrasah
No subyek (1-26)	: Responden siswa kelompok klasikal
X_i	: Jumlah skor ideal dalam satu item
ΣN	: Jumlah skor tiap responden/siswa
ΣX	: Jumlah keseluruhan jawaban siswa
ΣX_i	: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Berdasarkan penilaian angket kemenarikan siswa yang sudah dipaparkan pada table 4.11 pertanyaan yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dengan frekuensi 1-10 dengan prosentase 90, 86, 89, 85, 89, 92, 87, 77, 87, 92.

C. Hasil Uji Coba Lapangan

Penyajian data *post test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol akan disajikan dalam tabel 4.9 sebagai berikut.

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada *Post-Test*

No Responden	Nilai		$X_1 - X_2 = d$		d^2
	KK (X_1)	KE (X_2)			
1	75	80	-5	5	25
2	80	85	-5	5	25
3	70	75	-5	5	25
4	60	80	-20	20	400
5	70	95	-25	25	625
6	75	90	-15	15	225
7	65	85	-20	20	400
8	85	80	5	-5	25
9	80	85	-5	5	25
10	75	80	-5	5	25
11	80	85	-5	5	25
12	80	80	0	0	0
13	75	80	-5	5	25
14	80	95	-15	15	225

15	65	75	-10	10	100
16	80	100	-20	20	400
17	50	85	-35	35	1225
18	60	85	-25	25	625
19	70	100	-30	30	900
20	80	80	0	0	0
21	85	90	-5	5	25
22	70	85	-15	15	225
23	80	95	-15	15	225
24	60	80	-20	20	400
25	90	100	-10	10	100
26	70	80	-10	10	100

Untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang telah dikembangkan, pengembang menganalisis dengan uji t yang disajikan sebagai berikut.

Rumus analisa uji T :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

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

$$= \frac{320}{26}$$

$$= 12,31$$

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

$$= \sqrt{\frac{166400 - (320)^2}{26 \cdot 25}}$$

$$= \sqrt{\frac{166400 - 102400}{650}}$$

$$= \sqrt{\frac{64000}{650}}$$

$$= \sqrt{98,46}$$

$$= 9,92$$

$$t_{hitung} = \frac{\bar{d}}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

$$= \frac{12,31}{\frac{9,92}{\sqrt{26}}}$$

$$= \frac{12,31 \times \sqrt{26}}{9,92}$$

$$= \frac{12,31 \times 5,09}{9,92}$$

$$= \frac{62,65}{9,92}$$

$$= 6,32$$

Adapun cara pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

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

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

$$db = n - 1$$

$$= 26 - 1$$

$$= 25$$

$$\text{Jadi, tabel} = t_{0,05 : 25} = 1,708$$

$$t_{hitung}(6,32) > t_{tabel}(2,060)$$

Dengan demikian, hasilnya adalah signifikan, sehingga H_1 diterima.

Berdasarkan hasil uji t tersebut, hipotesisnya adalah diterima. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo sesudah menggunakan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dari produk pengembangan.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Autoplay Kelas VI

Pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media evaluasi yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis multimedia. Sebelum membuat media pembelajaran, langkah kritis pertama yang perlu dilakukan guru dalam membuat media adalah mencari, menemukan dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai perkembangan kematangan dan pengalaman dan dengan sendirinya sesuai dengan subyek yang dipelajari.¹

Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya media evaluasi yang dapat meningkatkan kemenarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang telah dipelajari dan dapat digunakan sebagai bahan persiapan untuk ujian akhir madrasah.

¹ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011) hlm.58

Prosedur pengembangan bahan ajar ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

1. Tahap analisis. Yaitu dengan menganalisis soal-soal dari mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang akan disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikatornya.
2. Tahap desain. Yaitu dengan melakukan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh memperoleh bahan-bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media evaluasi belajar berbasis *autoplay*
3. Tahap pengembangan. Yaitu dengan melakukan pengembangan media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial berbasis *autoplay*, dengan menghimpun soal-soal ujian yang pernah diujicobakan kepada siswa dan dari beberapa buku-buku persiapan untuk menghadapi ujian akhir madrasah.
4. Tahap implementasi. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di Kelas VI Hidrogen. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kemenarikan dan efektivitas produk media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay*. Kegiatan uji coba ini juga dilakukan untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak dipergunakan sebagai salah satu media yang dapat menunjang persiapan siswa dalam menghadapi ujian akhir madrasah.
5. Tahap evaluasi. Pada tahap ini evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap dalam mengerjakan

soal-soal yang telah diberikan. Alat evaluasi ini berupa *post-test* atau paket *try-out* yang dikondisikan seperti validnya ujian. Dengan kegiatan ini, diharapkan dapat diketahui hasil belajar siswa sesudah menggunakan media evaluasi *Autoplay* ini.

Produk pengembangan bahan ajar telah dilakukan penilaian dengan ahli materi, ahli media pembelajaran, guru ilmu pengetahuan sosial dan siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo sebagai pengguna produk pengembangan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, kemenarikan pembelajaran. Hasil tanggapan ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil pengembangan media ini berupa media *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD interaktif. Media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini dimaksudkan untuk membantu siswa lebih tertarik dalam melakukan persiapan untuk menghadapi ujian akhir madrasah.

Berkenaan dengan belum tersedianya media evaluasi belajar ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan dengan menggunakan media *Autoplay*, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran interaktif, disamping bahan yang telah digunakan untuk persiapan menjelang ujian yang sudah dipakai.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli dan Tingkat Kemenarikan Siswa Terhadap Media Evaluasi Belajar Berbasis Autoplay Kelas VI

Berdasarkan teori dari kelayakan ini dilihat dari instrument pengumpulan data, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data

penelitian ini berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrument pengumpulan data kualitatif yaitu berupa skala likert. Sedangkan bagian kedua merupakan instrument pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran, komentar dari validator.²

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi bahan ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

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

1. Analisis Hasil Validasi Ahli

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

² Rofi'atunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2014)

- 1) Kejelasan petunjuk penggunaan diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk penggunaan tepat.
- 2) Kesesuaian isian pada materi diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal dan pembahasan materi yang terdapat dalam media evaluasi sesuai untuk siswa.
- 3) Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan bank soal IPS pada media evaluasi belajar berbasis autoplay diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa warna, tampilan gambar, dan tulisan bank soal IPS sangat sesuai dengan siswa.
- 4) Kesesuaian soal-soal dan materi pembahasan pada media Autoplay dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS diperoleh dengan prosentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal dan materi pembahasan pada media Autoplay dengan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS cukup sesuai dengan siswa namun harus melakukan revisi.
- 5) Kejelasan soal dan pembahasan yang disampaikan pada media evaluasi berbasis autoplay diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa soal dan pembahasan yang disampaikan pada media evaluasi berbasis autoplay jelas untuk dipelajari oleh siswa.

- 6) Kesesuaian animasi pada media evaluasi belajar berbasis autoplay dengan soal dan pembahasannya diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi pada media evaluasi belajar berbasis autoplay dengan soal dan pembahasannya sesuai untuk siswa.
- 7) Kejelasan animasi dalam menyampaikan soal dan pembahasannya pada media evaluasi belajar berbasis Autoplay diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi dalam menyampaikan soal dan pembahasannya pada media evaluasi belajar berbasis Autoplay sangat jelas.
- 8) Kebakuan bahasa yang digunakan diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan baku dan sesuai dengan karakter siswa.
- 9) Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami bahasa yang digunakan.
- 10) Keefektifan kalimat yang digunakan diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat yang digunakan efektif untuk siswa.
- 11) Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa lengkap.

12) Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kata sangat sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Dari penilaian tersebut, dapat dihitung dengan tingkat prosentase kevalidan media evaluasi belajar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{50}{60} \times 100\%$$

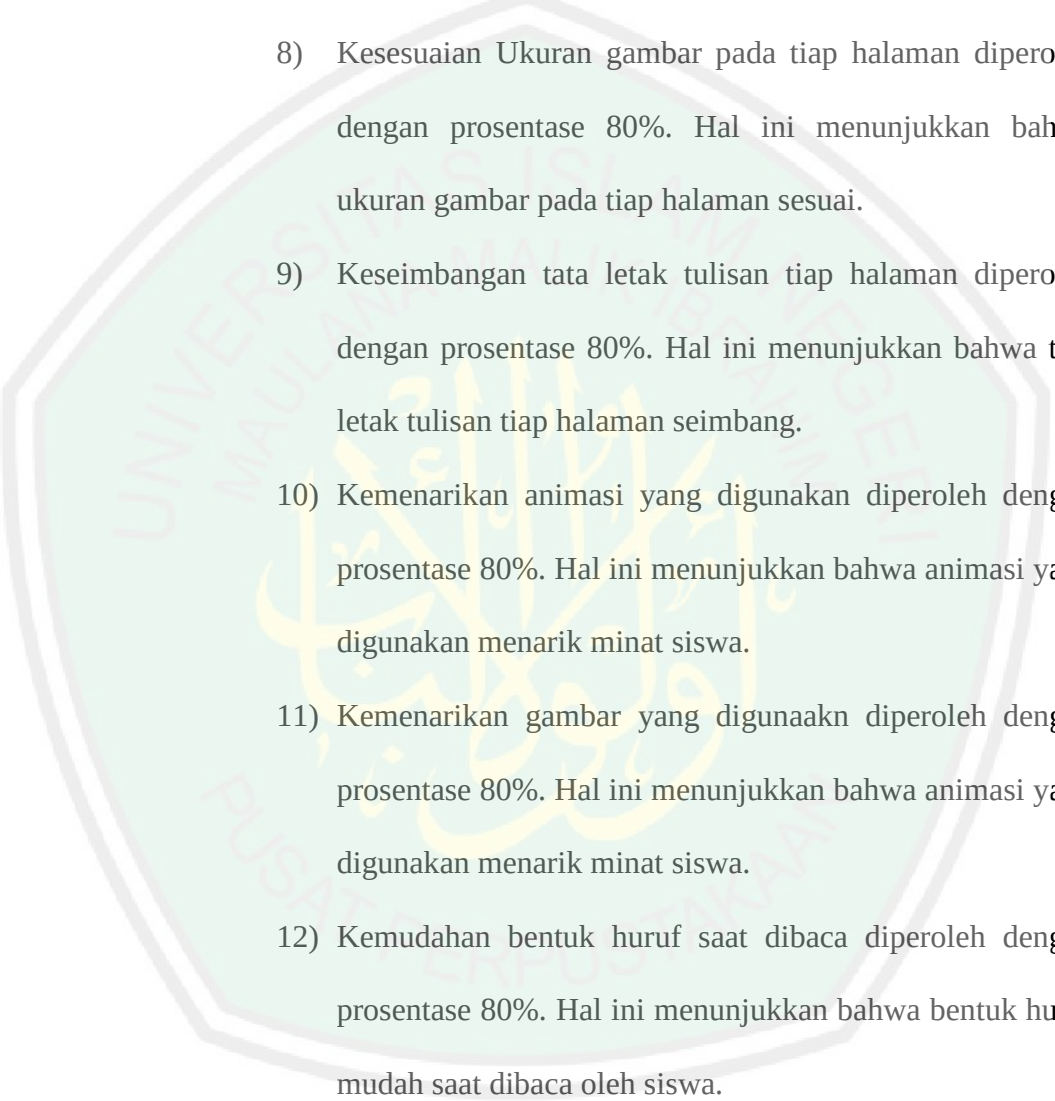
$$= 83\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli materi diperoleh prosentase 83%. Prosentase tersebut berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi.

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media

Paparan data hasil validasi ahli desain terhadap media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan animasi dalam bahan media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa Animasi dalam bahan media evaluasi belajar sederhana.
- 2) Animasi dalam bahan media evaluasi belajar mudah dimengerti diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi dalam media mudah dimengerti oleh siswa.
- 3) Kesesuaian animasi yang disajikan dalam bahan media evaluasi belajar dengan karakteristik siswa diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.
- 4) Kemudahan kalimat yang digunakan dalam media diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat yang digunakan mudah dimengerti oleh siswa.
- 5) Kesesuaian urutan antar halaman diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa urutan antar halaman pada media sesuai.
- 6) Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang digunakan sesuai.

- 
- 7) Kesesuaian ukuran animasi dan tulisan tiap halaman diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai.
 - 8) Kesesuaian Ukuran gambar pada tiap halaman diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran gambar pada tiap halaman sesuai.
 - 9) Keseimbangan tata letak tulisan tiap halaman diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak tulisan tiap halaman seimbang.
 - 10) Kemenarikan animasi yang digunakan diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi yang digunakan menarik minat siswa.
 - 11) Kemenarikan gambar yang digunaaqn diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa animasi yang digunakan menarik minat siswa.
 - 12) Kemudahan bentuk huruf saat dibaca diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bentuk huruf mudah saat dibaca oleh siswa.
 - 13) Kesesuaian warna tiap halaman diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa warna tiap halaman sudah sesuai.

- 14) Kesusuaian gradasi warna diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gradasi warna tiap halaman sudah sesuai.

Dari penilaian tersebut, dapat dihitung dengan tingkat prosentase kevalidan media evaluasi belajar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{57}{70} \times 100\%$$

$$= 81\%$$

Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli desain media diperoleh prosentase 81%. Prosentase tersebut berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi.

c. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Paparan data hasil validasi ahli desain terhadap media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kemudahan guru menggunakan media dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

media sangat memudahkan guru dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian.

- 2) Ketepatan media evaluasi yang digunakan dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi sangat tepat untuk persiapan ujian.
- 3) Kesesuaian uraian dan jenis huruf yang digunakan dalam media evaluasi mudah dibaca diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa uraian dan jenis huruf yang digunakan dalam media evaluasi sesuai.
- 4) Kesesuaian gambar dan materi dalam media evaluasi sesuai diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan materi dalam media evaluasi sesuai.
- 5) Penggunaan media evaluasi dapat memotivasi siswa dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media evaluasi dapat memotivasi siswa dalam melakukan latihan soal.
- 6) Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami diperoleh dengan prosentase 80%.

Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam media sesuai dan mudah dipahami.

- 7) Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 8) Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini membuktikan bahwa bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami oleh siswa.
- 9) Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa lengkap.
- 10) Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) diperoleh dengan prosentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Dari penilaian tersebut, dapat dihitung dengan tingkat prosentase kevalidan media evaluasi belajar sebagai berikut:

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

$$P = \underline{35} \times 100\%$$

40

= 88%

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh prosentase 88%. Prosentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak revisi.

Dari ketiga penilaian yang telah dilakukan, pada validasi ahli materi memperoleh 83% dan prosentase tersebut berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Pada validasi ahli desain media memperoleh prosentase 81% dan prosentase tersebut berada pada kualifikasi valid dan tidak revisi. Pada hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh prosentase 88% dan prosentase tersebut berada pada kualifikasi sangat valid dan tidak revisi. Kesimpulannya, media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay* yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid dan tidak revisi jadi layak untuk digunakan sebagai media evaluasi belajar untuk kelas VI.

Sebagaimana dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Rofiatunnisa yang juga mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* bahwa media yang telah dikembangkannya memperoleh prosentasi 93% oleh validasi materi, 96% oleh validasi desain, 92% oleh desain ahli media, 95,7% penilaian dari guru mata pelajaran.³ Hal

³ Rofi'atunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz

ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* sangat cocok untuk dikembangkan dan digunakan sebagai media yang layak untuk menunjang pembelajaran agar lebih pembelajaran berlangsung lebih menarik minat siswa.

2. Analisis Tingkat Kemenarikan Siswa

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

- a. Tingkat motivasi sebelum menggunakan media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 90%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat termotivasi untuk menggunakan media evaluasi belajar.
- b. Ketertarikan dengan media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 86%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan media evaluasi belajar.
- c. Tingkat rasa ingin tahu dan memahami setiap soal dan pembahasannya diperoleh dengan prosentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat rasa ingin tahu siswa dalam memahami setiap soal dan pembahasannya sangat tinggi.

Dampit Malang”, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2014)

- d. Tingkat kesenangan saat menggunakan media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat senang saat menggunakan media evaluasi belajar.
- e. Tingkat manfaat latihan-latihan soal pada media evaluasi diperoleh dengan prosentase 89%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan-latihan soal sangat bermanfaat bagi siswa.
- f. Kemenarikan isi latihan soal-soal diperoleh dengan prosentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat menarik sehingga siswa bersemangat saat menggunakan media evaluasi belajar.
- g. Kejelasan petunjuk yang digunakan dalam media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang digunakan sangat jelas sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan cara menjalankannya.
- h. Kemenarikan kualitas teks, animasi, dan suara diperoleh dengan prosentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas teks, animasi, dan suara menarik untuk siswa.
- i. Media evaluasi ini memberikan banyak pengalaman dan pengetahuan diperoleh dengan prosentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa media evaluasi ini memberikan banyak

pengalaman dan pengetahuan sehingga siswa dapat lebih siap dalam menghadapi ujian akhir madrasah.

- j. Tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media evaluasi belajar diperoleh dengan prosentase 92%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah mengerjakan latihan soal-soal dalam media evaluasi belajar ini, membuat siswa menjadi lebih memahami materi dan dapat mengerjakan soal-soal saat ujian akhir madrasah.

Dari penilaian tersebut, dapat dihitung dengan tingkat prosentase kevalidan media evaluasi belajar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{2282}{2600} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan diperoleh hasil prosentase 88%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat menarik. Hasil penilaian pada uji lapangan menunjukkan tingkat kemenarikan media evaluasi yang dikembangkan untuk siswa kelas VI MI sehingga media evaluasi layak dan dapat digunakan dalam kegiatan persiapan menghadapi ujian akhir madrasah.

Sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan oleh Nur Ainul Badi'ah yang mengembangkan media evaluasi belajar berbasis *Web-Offline*, tingkat kemenarikan yang diperoleh mencapai 97%.⁴ Hal ini menunjukkan bahwa siswa memang membutuhkan media evaluasi belajar yang dimaksudkan untuk menunjang persiapan menuju ujian nasional maupun ujian akhir madrasah.

C. Analisis Pengaruh Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Autoplay Kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo

Penilaian dalam pembelajaran adalah suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan dan menyeluruh tentang proses dan hasil dari pertumbuhan dan perkembangan yang telah dicapai oleh anak didik melalui program kegiatan belajar.⁵ Penilaian pengaruh media evaluasi belajar dilakukan dengan mengambil hasil *Post-tets* dari dua kelas, yaitu kelas VI Hidrogen (kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan) dan kelas VI Oksigen (kelas kontrol atau kelas yang tidak diberi perlakuan).

⁴ Badi'ah Nur Ainul, "Pengembangan Media Evaluasi Belajar *Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Webb Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluq Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di MI IMAMI Kepanjen Malang*", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014)

⁵ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. Op. Cit. Hal. 37

Berdasarkan pengolahan data hasil statistic pre-test dan post-test dari siswa yang dianalisis melalui rumus uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar 6,32. Hasil perolehan t_{hitung} ini selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%) dengan derajat kebebasan (db=25) adalah 2,060.

Hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_1 diterima, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada yang perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo sesudah menggunakan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dari produk pengembangan. Dengan kata lain, produk pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* berpengaruh terhadap peningkatan kesiapan siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo dalam persiapan dalam menghadapi ujian akhir ma'arif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media evaluasi belajar ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran dengan menggunakan program Autoplay. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil penilaian produk pengembangan media evaluasi belajar IPS berbasis *Autoplay* ini memperoleh nilai pada validasi ahli isi materi dengan prosentase 83%, validasi desain media dengan prosentase 81% dan validasi guru mata pelajaran dengan prosentase 88%. Hal ini menunjukkan pada kriteria valid yang berarti produk media yang sudah dikembangkan dapat menjadi rujukan sebagai media pembelajaran yang layak untuk diterapkan pada pembelajaran untuk menunjang persiapan menjelang ujian akhir ma'arif. Hasil uji coba pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan yakni siswa kelas VI Hidrogen terhadap media evaluasi belajar mencapai 88% .

3. Dari rata-rata perolehan hasil belajar pada tes pada kelas eksperimen sebesar 89,69 dan kelas kontrol 69,42. Bahwa ada yang perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI Hidrogen (kelas eksperimen) dan kelas VI Oksigen (kelas kontrol) di MINU Pucang Sidoarjo sesudah menggunakan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* dari produk pengembangan. Dengan kata lain, produk pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* berpengaruh terhadap peningkatan kesiapan siswa kelas VI Hidrogen MINU Pucang Sidoarjo dalam persiapan dalam menghadapi ujian akhir ma'arif.

B. Saran

Media evaluasi belajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS khususnya dalam mempersiapkan sebelum ujian akhir ma'arif di kelas VI MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a) Media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga untuk

pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang memadai seperti laboratorim komputer dan LCD.

- b) Bagi guru media evaluasi belajar berbasis *Autoplay* ini dapat dimanfaatkan dan dikembangkan secara lebih kreatif. Media ini hanya sebagai alternatif yang dapat menunjang pembelajaran dalam kaitannya dalam mempersiapkan menjelang ujian akhir ma'arif dan media ini bukan satu-satunya media yang dapat digunakan untuk persiapan menjelang ujian saja, sehingga guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di harapkan dapat mengkombinasikan media dengan strategi tertentu agar siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Media Evaluasi *Autoplay* ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk dapat mengembangkan media ajar yang sesuai dengan kemampuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani Feni, *“Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta, Atlas dan Globe Kelas VII-C MTsN Model Bangkalan”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Ilmu Sosial, 2013).
- Anwar Muhammad, *“Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok I Blitar”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014).
- Arsyad Azhar. *Media Pengajaran*. 1997. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arifin Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin Zainal. 2013. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Badi’ah Nur Ainul, *“Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Webb Offline (Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan) Berdasarkan SKL 2013 di MI IMAMI Kepanjen Malang”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2014)
- C.H. Ismaniati, *Pengembangan Program Pembelajaran Berbantuan Komputer*, (Yogyakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2001)
- Dina Fitriana, *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang”*, Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2014)
- Dewi Salma Prawiradiraga. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Mansyur Hasan dan Andi Rusbandini. 2001. *Pedoman Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Departemen Agama RI

Modul pelatihan Autoplay Media Studio oleh Kuswari Hernawati jurusan pendidikan FMIPA UNY, Diakses pada 2 September pukul 19.00 wib.

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Standar Penilaian Pendidikan

Rofi'atunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang", Skripsi, (Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , 2014)

Sadiman Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Syah Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Septiawan Santana. 2007. *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*,. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

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

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Wahid Murni dan Nur Ali. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian*. Malang : UM Pres.

Lampiran 1

PETUNJUK PENGGUNAAN

Untuk memulai media *Autoplay* silahkan masuk pada program yang bernama *Autorun*. Setelah menekan tombol *Autorun* maka akan muncul jendela cover media seperti berikut ini.



Keterangan tombol:

Music on/of	: Untuk menghidupkan atau mematikan background suara
Log in	: Untuk masuk ke menu utama
Petunjuk	: Untuk masuk ke menu petunjuk penggunaan

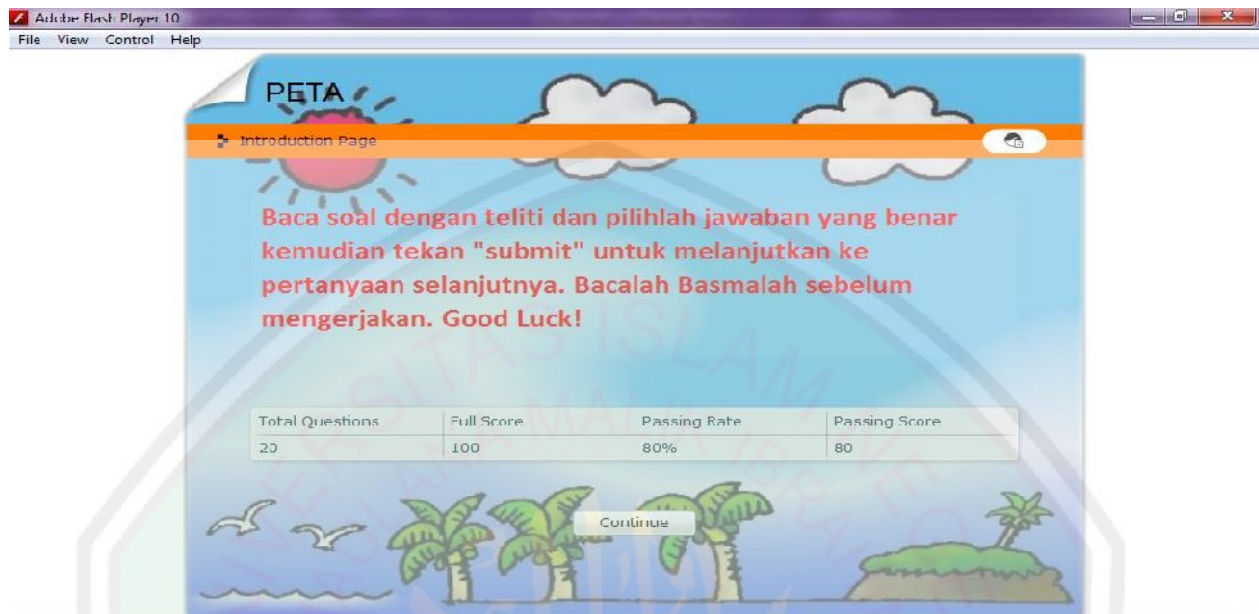
Selanjutnya silahkan pilih tombol Log in untuk menuju menu utama media. Setelah menekan tombol Log in, maka akan muncul jendela menu seperti berikut.



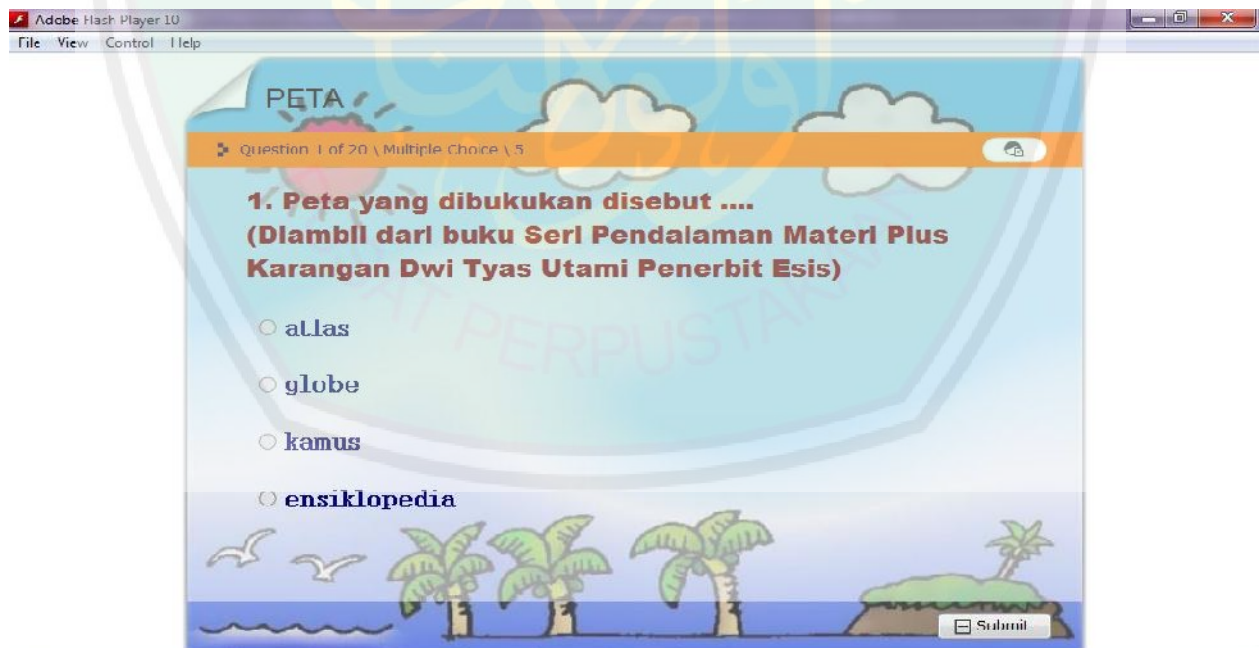
Keterangan tombol:

SK, KD, dan Indikator	: Untuk mengetahui Sk, KD, dan Indikator setiap materi pokok.
Latihan	: Untuk masuk ke bank soal yang terdiri dari 8 paket soal sesuai dengan materi pokok.
Try Out	: Untuk masuk ke bank soal yang terdiri dari 4 paket soal yang sudah diacak dari semua materi pokok.
Back	: Untuk kembali ke menu sebelumnya
Menu	: Untuk kembali ke menu utama
Next	: Untuk melanjutkan ke halaman berikutnya

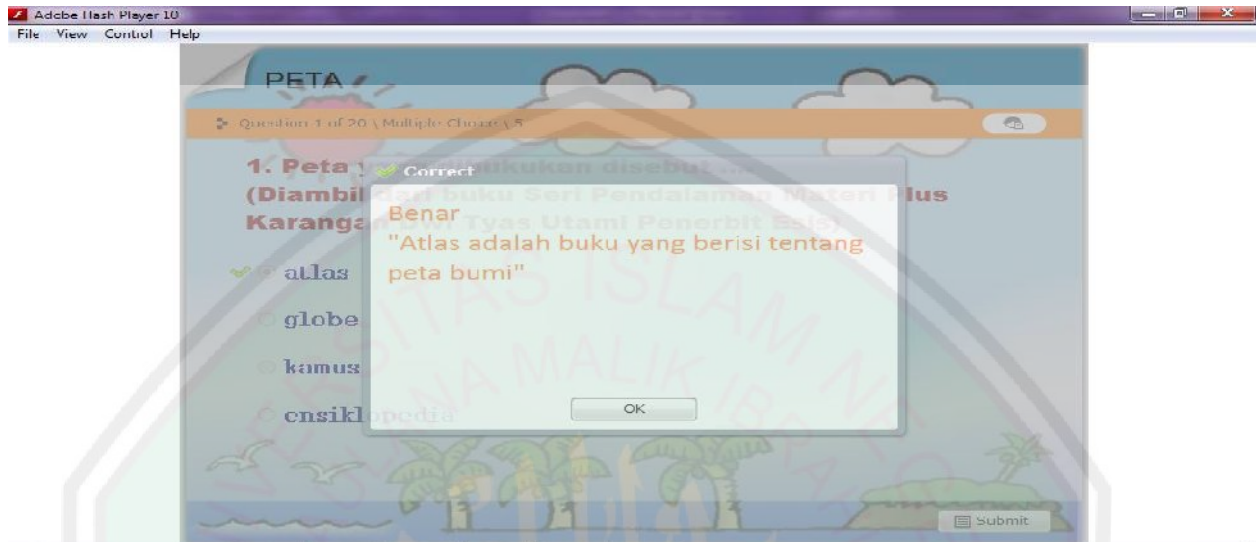
Selanjutnya silahkan pilih menu Latihan untuk memulai mengerjakan soal-soal. Setelah memilih tombol Latihan, pilihlah salah satu paket dari satu materi pokok. Setelah itu, anda akan masuk pada media *Quiz Creator* seperti berikut.



Ini merupakan jendela dari *Introduction Page*. Silahkan membaca petunjuk singkatnya sebelum mengerjakan soal-soal. Setelah selesai membacanya, silahkan memulai mengerjakan soal-soal dengan menekan tombol *Continue*. Kemudian akan muncul jendela sebagai berikut.



Maka anda akan langsung mengerjakan soal. 1 paket soal terdiri dari 20 soal. Silahkan mulai mengerjakan soalnya, jika anda sudah menemukan jawabannya, silahkan pilih jawaban dan tekan tombol *Submit*. Kalau jawaban anda benar, maka anda akan langsung bisa membaca pembahasannya sebagai berikut.



Silahkan mengerjakan sampai selesai sebanyak 20 soal. Pada akhir paket soal, akan muncul nilai yang sudah anda peroleh sebagai berikut.



Untuk mengakhiri paket ini, silah tekan tombol *Finish* untuk keluar dan mulailah dengan mengerjakan paket soal yang lain dengan petunjuk penggunaan yang sama. Lakukan untuk menu *Try Out* juga. Karena pada paket *Try Out* sudah terdiri dari beberapa materi yang dikemas menjadi 4 paket.

Lampiran 2



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telp (0341) 552398 Faximile (0341) 552398

<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. Email: psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Cahya Ningtyas Rizky S
NIM / Jurusan : 11140109 / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial
Berbasis *Autoplay* Untuk Persiapan Ujian Akhir Ma'arif di MINU
Pucang Sidoarjo
Dosen Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1.	01/04/2015	Konsultasi Media	
2.	08/04/2015	Revisi Media	
3.	04/05/2015	Konsultasi Bab I, II, III	
4.	11/05/2015	Revisi Bab I, II, III	
5.	05/06/2015	Konsultasi Bab IV, V, VI	
6.	08/06/2015	Revisi Bab IV, V, VI	
7.	10/06/2015	Acc Keseluruhan	

Malang, 10 Juni 2015

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan**

Dr. H. Nur Ali, M. Pd

NIP. 196905141996031002



Certificate No. ID08/1219

Lampiran 3

		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://tarbiyah.uin-malang.ac.id email : psg_uinmalang@gmail.com	
Nomor	: Un.3.1/TL.00.1/1447/2015	27 Mei 2015	
Sifat	: Penting		
Lampiran	: -		
Hal	: Izin Penelitian		
Kepada			
Yth. Kepala MINU Pucang Sidoarjo			
di			
Sidoarjo			
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i>			
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	: Cahyaningtyas Rizki S.		
NIM	: 11140109		
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)		
Semester – Tahun Akademik	: Genap - 2014/2015		
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Autoplay untuk Persiapan Ujian Akhir Ma'arif di MINU Pucang Sidoarjo		
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.			
<i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</i>			
		 Wakil Dekan Bkd. Akademik, Dr. H. Sulalah, M.Ag NIP. 19651112 199403 2 0021	
Tembusan :			

Lampiran 4

	MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF NU PUCANG CAMBRIDGE INTERNATIONAL EXAMINATION NATIONAL ACCREDITED "A" has registered as a Cambridge International School Registered Centre ID276 Jl. Jenggolo 53 Sidoarjo Telp. 031-8945992 E-Mail :minupucang@yahoo.co.id	
<u>SURAT KETERANGAN</u>		
No. L. 253/MINU/VI/2015		
Assalamu'alaikum Wr. Wb.		
Yang bertanda tangan di bawah ini:		
Nama	: M. Hamim Thohari, S.Pd,MM	
Jabatan	: Kepala Madrasah	
Unit Kerja	: MI Ma'arif NU Pucang Sidoarjo	
Menerangkan dengan sebenarnya:		
Nama	: Cahyaningtyas Rizki S.	
NIM	: 11140109	
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	
Telah menyelesaikan penelitian di MI Ma'arif NU Pucang Sidoarjo Cambridge International Examination dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi dengan judul Pengembangan Media Evaluasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Autoplay untuk persiapan Ujian Akhir Ma'arif di MINU Pucang Sidoarjo.		
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.		
Sidoarjo, 03 Juni 2015		
Kepala Madrasah		
		
M. Hamim Thohari, S.Pd,MM		

Lampiran 5

Lembar Validasi Ahli Isi/Materi Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI

Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli isi/materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli isi/materi mata pelajaran sosial.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

Petunjuk

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli isi/materi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang
 - 4 = bagus
 - 5 = sangat bagus

- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Isi/Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Format	1. Kejelasan petunjuk penggunaan					
		2. Kesesuaian isian pada materi					
		3. Kesesuaian warna, tampilan gambar, dan tulisan bank soal IPS pada media evaluasi belajar berbasis autoplay					
2	Isi	4. Kesesuaian soal-soal dan materi pembahasan pada media Autoplay dengan Kompetensi Dasar Mapel IPS					
		5. Kejelasan soal dan pembahasan yang disampaikan pada media evaluasi berbasis Autoplay					
		6. Kesesuaian animasi pada media Evaluasi belajar berbasis autoplay dengan soal dan pembahasannya.					
		7. Kejelasan animasi dalam menyampaikan soal dan pembahasannya pada media Evaluasi belajar berbasis autoplay					
3	Bahasa	8. Kebakuan bahasa yang digunakan					
		9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan					
		10. Keefektifan kalimat yang digunakan					
		11. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa					
		12. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini :

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

Malang,2015

Ahli Isi/Materi

NIP. _____

Lampiran 6

Lembar Validasi Ahli Desain/Media Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI

Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli desain/media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli desain/media mata pelajaran sosial.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

Petunjuk

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli desain/media
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek desain/media
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang

4 = bagus

5 = sangat bagus

- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Desain/Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kesederhanaan	1. Animasi dalam bahan media evaluasi belajar sederhana					
		2. Animasi dalam bahan media evaluasi belajar mudah dimengerti					
		3. Animasi yang disajikan dalam bahan media evaluasi belajarsesuai dengan karakteristik siswa					
		4. Kalimat yang digunakan mudah dimengerti					
2	Keterpaduan	5. Urutan antar halaman sudah sesuai					
		6. Petunjuk yang digunakan dalam bahan media evaluasi belajarsudah sesuai					
3	Keseimbangan	7. Ukuran animasi dan tulisan tiap halaman sesuai					
		8. Ukuran gambar pada tiap halaman sesuai					
		9. Tata letak tulisan tiap halaman seimbang					
4	Bentuk	10. Animasi yang digunakan menarik					
		11. Gambar menarik					
		12. Bentuk huruf mudah dibaca					
5	Warna	13. Warna tiap halaman sudah sesuai					
		14. Gradasi warna sudah sesuai					

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini :

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

Malang,2015

Ahli Isi/Materi

NIP. _____

Lampiran 7

Lembar Validasi Guru Mata Pelajaran Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI

Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan Media Evaluasi Belajar IPS Berbasis Autoplay Sebagai Bahan Untuk Persiapan Ujian Akhir Madrasah MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai guru mata pelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai guru mata pelajaran mata pelajaran sosial.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

Petunjuk

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli isi/materi
- Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi
- Penilaian diberikan dengan rentangan sebagai berikut:
 - 1 = tidak bagus
 - 2 = kurang bagus
 - 3 = sedang
 - 4 = bagus
 - 5 = sangat bagus

- Mohon diberikan tanda (√) pada kolom 1, 2, 3, 4 atau 5 sesuai dengan pendapat penilai secara objektif. Komentar atau saran mohon dapat diberikan pada kolom yang disediakan.

A. Aspek Isi/Materi

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Format	1. Kemudahan guru menggunakan media dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian					
		2. Ketepatan media evaluasi yang digunakan dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian					
		3. Kesesuaian uraian dan jenis huruf yang digunakan dalam media evaluasi mudah dibaca.					
		4. Kesesuaian gambar dan materi dalam media evaluasi sesuai.					
2	Isi	5. Penggunaan media evaluasi dapat memotivasi siswa dalam melakukan drill soal-soal untuk persiapan ujian					
		6. Kesesuaian uraian materi dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami					
		7. Kesesuaian ruang lingkup materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
3	Bahasa	8. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan					
		9. Kelengkapan kalimat/informasi yang dibutuhkan siswa					
		10. Penggunaan kata sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

B. Saran Perbaikan

No.	Bagian yang Salah	Saran Perbaikan

C. Komentar

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif ini :

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

Sidoarjo,2015

Ahli Isi/Materi

NIP. _____

Lampiran 8

ANGKET QUESTIONNAIRE SISWA KELAS VI TERHADAP MEDIA EVALUASI BELAJAR BERBASIS AUTOPLAY

Nama :

No Absen :

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada pilihan yang sesuai dengan apa yang kamu alami setelah menggunakan media ajar multimedia interaktif yang baru saja kamu lakukan !

Ketertarikan siswa pada media pembelajaran

1. Sebelum pembelajaran dimulai, saya merasa bahwa latihan soal-soal dengan media ini akan menyenangkan bagi saya.

a. Sangat Setuju	c. Ragu-ragu	e. Sangat Tidak Setuju
b. Setuju	d. Tidak Setuju	
2. Saat latihan soal-soal dengan media dimulai, ada sesuatu yang menarik bagi saya.

a. Sangat Setuju	c. Ragu-ragu	e. Sangat Tidak Setuju
b. Setuju	d. Tidak Setuju	
3. Saya tertarik pada latihan soal-soal dengan media ini sehingga saya ingin mengetahui dan memahami lebih lanjut dari materi pembelajaran ini.

a. Sangat Setuju	c. Ragu-ragu	e. Sangat Tidak Setuju
b. Setuju	d. Tidak Setuju	
4. Saya sangat senang menggunakan media interaktif ini

a. Sangat Setuju	c. Ragu-ragu	e. Sangat Tidak Setuju
b. Setuju	d. Tidak Setuju	

Penyajian soal-soal

5. Latihan soal-soal dengan media ini sangat bermanfaat bagi saya.

- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |
6. Isi latihan soal-soal sesuai dengan harapan dan tujuan saya.
- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |

Tentang interaksi pengguna

7. Petunjuk yang digunakan membuat saya memahami cara menjalankan media interaktif ini
- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |

Kualitas dan manfaat media pembelajaran interaktif

8. Kualitas teks, animasi, dan suara yang ditampilkan menarik bagi saya.
- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |
9. Media interaktif ini memberi pengalaman bagi saya, bahwa bermanfaat untuk diketahui isinya.
- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |

Kemauan untuk berprestasi

10. Setelah mengerjakan latihan soal-soal dalam media interaktif ini, saya percaya bahwa mudah memahami materi dan dapat mengerjakan soal-soal saat ujian akhir madrasah nanti.
- | | | |
|------------------|-----------------|------------------------|
| a. Sangat Setuju | c. Ragu-ragu | e. Sangat Tidak Setuju |
| b. Setuju | d. Tidak Setuju | |

Lampiran 9

Soal Post-Test

Latihan Soal-soal Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama :

No. Absen :

Jawablah Pertanyaan berikut dengan memilih jawaban (a), (b), (c) dan (d) yang paling benar!

- Peta yang dibukukan disebut
(a) atlas (b) globe (c) kamus (d) ensiklopedia
- Ilmu yang mempelajari tentang peta adalah
(a) Geografi (b) kartografi (c) klimatologi (d) meteorologi
- Warna biru tua pada peta menggambarkan kenampakan alam berupa
(a) laut dalam (b) laut dangkal (c) dataran tinggi (d) dataran rendah
- Suku Bugis terdapat di Provinsi
(a) Sumatera Barat (c) Sulawesi Selatan
(b) Sumatera Utara (d) Kalimantan Tengah
- Lagu daerah yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah adalah ...
(a) Soleram (c) Bungong Jeumpa
(b) Suwe Ora Jamu (d) Ampar-ampar pisang
- Pakaian adat pada gambar di bawah ini berasal dari Provinsi



- (a) Bali
(b) NTB
(c) Maluku
(d) DKI Jakarta
- Suku yang mendiami Pulau Sumatera adalah suku
(a) Asmat (b) Dayak (c) melayu (d) Minahasa
- Landasan struktural koperasi adalah ...
(a) Pancasila (c) Pasal 33 ayat 1

- (b) UUD 1945 (d) Pasal 33 ayat 2
9. Isi Sumpah Pallapa adalah cita-cita patih Gajah Mada untuk
- (a) menjadi raja Kerajaan Majapahit
(b) memajukan perdagangan rakyat di Kerajaan Majapahit
(c) menjadikan Kerajaan Majapahit sebagai pusat perdagangan terbesar
(d) *mempersatukan wilayah nusantara di bawah kekuasaan Kerajaan Majapahit*
10. Kerajaan Aceh menjadi pusat perdagangan yang ramai karena
- (a) wilayah Malaka dikuasai oleh Portugis
(b) pedagang di Malaka sering berbuat curang
(c) Kerajaan Aceh membebaskan pajak bagi kapal yang berlabuh
(d) Kerajaan Aceh berkuasa atas Selat Malaka yang merupakan jalur perdagangan internasional
11. Usulan dasar negara yang diajukan Soekarno dalam sidang BPUPKI dikenal dengan nama
- (a) Trikora (b) Pancasila (c) Dwikora (d) Piagam Jakarta
12. Gambar di bawah ini adalah pahlawan wanita yang berasal dari
- 
- (a) Jawa Barat
(b) Jawa Tengah
(c) Aceh
(d) Sumatera
13. Kerajaan Singasari terletak di Provinsi
- (a) Jawa Timur (c) Sumatera Selatan
(b) Jawa Tengah (d) Jawa Barat
14. Koperasi adalah jenis usaha yang dikelola oleh
- (a) kelompok (b) pribadi (c) perorangan (d) umum
15. Perusahaan yang dapat memperoleh modal dari penjualan saham jika terbentuk adalah
- (a) firma (b) CV (c) PT (d) Koperasi
16. Tujuan pertama bangsa Belanda datang ke Indonesia adalah

- (a) menanamkan modal
(b) mamajukan pertanian
(c) mendidik penduduk pribumi
(d) mencari rempah-rempah
17. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh ...
(a) S. Suhud
(b) B.M Ida
(c) Sayuti Malik
(d) Moh. Hatta
18. Dalam perundingan Linggajati, pihak Indonesia dipimpin oleh
(a) Van Mook
(b) Sutan Syahrir
(c) H. Agus Salim
(d) M. Amir Syarifuddin
19. Delegasi Indonesia dalam perjanjian Renvill diketuai oleh
(a) Moh. Hatta
(b) M. Rum
(c) Amir Syarifuddin
(d) Sutan Syahrir
20. Negara yang sering mengalami puting beliung adalah
(a) Singapura
(b) Belanda
(c) Amerika Serikat
(d) Malaysia
21. Dampak positif globalisasi adalah
(a) penyakit berbahaya cepat menular, seperti flu burung
(b) pertumbuhan ekonomi yang tinggi
(c) mudahnya budaya lokal
(d) pengaruh budaya yang tidak sesuai dengan nilai lokal
22. Gambar berikut merupakan contoh wujud dari globalisasi teknologi ...

(a) makanan
(b) informasi
(c) komunikasi
(d) transportasi
23. Penyebab terjadinya peristiwa Rengasdengklok adalah
(a) golongan tua ingin berunding dengan Jepang tentang janji kemerdekaan
(b) golongan tua ingin merumuskan teks proklamasi di Kota Rengasdengklok
(c) golongan muda ingin menjauhkan Soekarno dan Moh. Hatta dari pengaruh Jepang
(d) golongan muda ingin membacakan proklamasi kemerdekaan tanpa Soekarno dan Moh. Hatta

24. Salah satu negara ASEAN yang tidak memiliki laut adalah

(a) Brunei Darussalam

(c) Laos

(b) Thailand

(d) Vietnam

25. Salah satu negara yang memiliki julukan "Macan Asia" karena kemajuannya dalam bidang industri adalah

(a) Singapura

(c) Indonesia

(b) Filipina

(d) Brunei Darussalam



Lampiran 10

Nilai Post-Test Kelas 6 Hidrogen

(Kelas Eksperimen)

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
			T/BT
1	ACHMAD KHUSNAN	80	T
2	AHMAD ZULKARNAIN	85	T
3	AFRIDA LAILIYAH	75	T
4	AHMAD MUCHAMMAD	80	T
5	AHMAD NABIL	95	T
6	AISYAH SHAFIRA AZZAHRA	90	T
7	ATIQOH AIZZAH	100	T
8	DAMARA	80	T
9	DIASANAS R	85	T
10	DEBY ANNISA P	80	T
11	FIRDAUSY FAJARINA R	100	T
12	HAMDUNA A	80	T
13	HANA LABIBAH HUMAIRAH	100	T
14	HAVSHA QORI' ADINDA	95	T
15	IVAN MAULANA S	90	T
16	M. KHAFIDZ A	100	T
17	MAYYA KHOLIDAH M	100	T
18	MUHAMMAD SAKA	85	T
19	MULIA DEWITA SALAMAH	100	T
20	NARENDRA	80	T
21	RACHMA RETIA	92	T
22	RANGGA PUTRA H	85	T
23	PENGGAYANI S	95	T
24	SALMAN NAUFAL HAQ	80	T
25	SURYA NUGRAHA	100	T
26	WAHYU M	100	T

Nilai Post-Test Kelas 6 Oksigen
(Kelas Kontrol)

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
			T/BT
1	ADINDA RIZKY ANI PUTRI	75	T
2	AHMAD FAKHRIN NI'AM	70	BT
3	AHMAD HAIDAR RAMADHANI	60	BT
4	ANNISA AYU PERMATA SARI	60	BT
5	ARDIANSYAH SURYA P	70	BT
6	AQILAH PUTRI ALIFAH	75	T
7	AYU FIRA MUSTAFIDAH	65	BT
8	AZIZ DZULHILMI	75	T
9	BAYU WIRA PRATAMA	80	T
10	DADI WIRA S	75	T
11	DIMAS ALIF H	70	BT
12	KHAIFAH URRISA	80	T
13	MICHELLE LEONYSHA M	75	T
14	M HISYAM S.R	75	T
15	MUHAMMAD AMIRUDDIN	60	BT
16	MUHAMMAD HANIF AZUHDI	80	T
17	M. FIRDAUS	50	BT
18	MUHAMMAD FIRMANSYAH	60	BT
19	MYRA ZAHIRA	70	BT
20	NAUFAL DAFFA	80	T
21	NINDA MEISIN	70	BT
22	NUR RAHMA	70	BT
23	RANGGA PUTRA SUSANTO	60	BT
24	RAFI RADIDTYA	60	BT
25	REVINA M	60	BT
26	SUCI ARINI	80	T

Lampiran 11

Dokumentasi Penelitian





Lampiran 12

BIODATA PENULIS



Nama : Cahya Ningtyas Rizky Sofianty
Tempat/Tanggal Lahir : Sidoarjo/27 Juni 1992
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Kedung Solo Rt.04 Rw.02 Porong Sidoarjo
No.Telp : 08573035674

Riwayat Pendidikan

1. Tahun 1998 – 2004: MI Ma'arif Kedung Solo Porong Sidoarjo
2. Tahun 2004 – 2007: MTs. Negeri Sidoarjo
3. Tahun 2007 – 2010: SMAN 1 Krembung Sidoarjo