

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK SUMBER DAYA ALAM
KELAS IV MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Oleh

**Lutfiatuz zahro'
NIM. 10140002**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juli, 2014**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH PADA
MATA PELAJARAN IPS MATERI POKOK SUMBER DAYA ALAM
KELAS IV MI AL-AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

Diajukan pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana

Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Oleh

Lutfiatuz Zahro'
NIM. 10140002



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

Juli, 2014

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA
PELAJARAN IPS MATERI POKOK SUMBER DAYA ALAM KELAS IV MI AL-
AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG

SKRIPSI

Oleh :

Lutfiatuz Zahro'

NIM. 10140002

Telah Disetujui pada Tanggal, 27 Juni 2014

Dosen Pembimbing



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP.19760832006041001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 1002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ADOBE FLASH PADA MATA
PELAJARAN IPS MATERI POKOK SUMBER DAYA ALAM KELAS IV MI AL-
AZHAAR BANDUNG TULUNGAGUNG**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh

Lutfiatuz Zahro' (10140002)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juli 2014 dan dinyatakan

LULUS

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

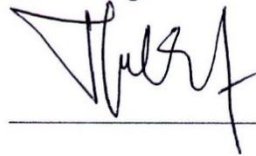
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

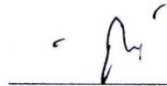
:



Sekretaris Sidang

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 19760832006041001

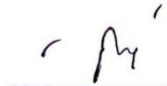
:



Pembimbing

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197610032003121004

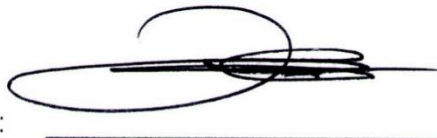
:



Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

:



Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang



Dr. H. Nur Anwar, M.Pd
NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis kecil ini penulis persembahkan kepada:

Maha Mulia Allah Swt. yang senantiasa memberikan limpahan nikmat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan semuanya dengan lancar

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

Teman-teman kosku di Sumber gang IA no 18 (Ryanti, Anis, Rara dan Lely) yang dengan setia mendengarkan keluh kesah saat pembuatan skripsi ini

Dan seluruh kerabat dekatku yang telah memberikan berbagai bantuan serta dukungan untuk mewujudkan cita-citaku dalam mencapai rahmat Allah.

*Teman-teman PGMI angkatan 2010, teman-teman PKLI min Druju
Sumber Manjing Wetan*

HALAMAN MOTTO

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

...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan¹.



¹ Al Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat: 11

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lutfiatuz Zahro'
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Malang, 27 Juni 2014

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Lutfiatuz Zahro'
NIM : 10140002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP.19760832006041001

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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 27 Juni 2014



Lutfiatuz Zahro'
NIM: 10140002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis curahkan kehadirat Allah yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan bagi umatnya untuk selalu menimba ilmu sebagai bekal kehidupan di dunia.

Selanjutnya limpahan rasa hormat dan ribuan ucapan terima kasih yang penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rasa nikmat yang berupa kesempatan, kesehatan, ilmu, dan segala bentuk kenikmatan apapun yang terlimpah pada diri penulis sehingga penulis dapat melaksanakan salah satu rangkaian tugas akhir dengan lancar.
2. Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan, nasehat, serta do'a yang tak pernah putus sebagai bekal untuk penulis agar tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik, lancar dan tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Bapak Dr. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
6. Bapak H. Ahmad Sholeh, M.Ag sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan kegiatan kami dalam pembuatan skripsi

7. Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd, terima kasih telah memberikan waktunya untuk menjadi validator isi/materi buku dan media pembelajaran *adobe flash*.
8. Bapak Mukhlis Fuadi, S.kom, terima kasih telah memberikan waktunya sebagai validator desain buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash*.
9. Bapak Muhaimain, S.HI selaku kepala sekolah MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang beliau pimpin.
10. Bapak Ilham Sholeh S,PdI selaku guru mata pelajaran IPS di kelas IV, yang telah memberikan waktunya penulis untuk melakukan penelitian.
11. Semua guru-guru, dosen-dosen, yang selama ini memberikan ilmunya pada penulis untuk kecerahan masa depan.
12. seluruh siswa/i kelas IV Mi Al-azhaar Bandung Tulungagung yang turut memebantu jalannya penelitian ini.
13. Teman-teman penulis (Erfan Cahyono S.kom, Ryanti, Anis, Rara dan Lely) yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
14. Teman-teman dari kelas A khususnya dan teman-teman dari PGMI angkatan 2010 umumnya yang telah memberikan semangat kepada penulis
15. Segenap kerabat dan semua pihak yang telah banyak memberikan dukungan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada kami senantiasa mendapatkan balasan yang berlipat ganda serta barokah.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan, semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT.

Akhirnya, semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 27 Juni 2014

Penulis

Lutfiatuz Zahro'
NIM. 10140002



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 desain kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.....	43
Tabel 3.2 kriteria kelayakan bahan ajar	48
Tabel 4.1 kualifikasi tingkat validitas berdasarkan prosentase.....	68
Tabel 4.2 kriteria penskoran angket validasi ahli, guru bidang studi	69
Tabel 4.3 kriteria angket validasi siswa	69
Tabel 4.4 hasil validasi ahli materi/isi bahan ajar.....	70
Tabel 4.5 krtik dan saran ahli materi/isi bahan ajar.....	72
Tabel 4.6 revisi bahan ajar berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi/isi	74
Tabel 4.7 hasil validasi ahli desain/produk media <i>adobe flash</i>	78
Tabel 4.8 hasil validasi ahli desain produk buku ajar.....	79
Tabel 4.9 kritik dan saran ahli desain produk buku ajar	81
Tabel 4.10 kritik dan saran ahli desain/produk media <i>adobe flash</i>	81
Tabel 4.11 revisi buku ajar berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain/produk	82
Tabel 4.12 revisi media <i>adobe flash</i> berdasarkan kritik dan saran dari ahli desain/produk	83
Tabel 4.13 hasil penilaian ahli pembelajaran.....	85
Tabel 4.14 kritik dan saran ahli pemebelajaran bahan ajar.....	87
Tabel 4.15 revisi bahan ajar berdasarkan kritik dan saran dari ahli pembelajaran	88
Tabel 4.16 nilai uji coba kelas eksperimen.....	89
Tabel 4.17 nilai uji coba kelas kontrol.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 desain eksperimen dengan kelompok kontrol.....	42
Gambar 4.1 cover buku ajar.....	54
Gambar 4.2 kata pengantar	55
Gambar 4.3 daftar isi.....	56
Gambar 4.4 program pembelajaran.....	56
Gambar 4.5 petunjuk penggunaan buku ajar	57
Gambar 4.6 judul bab pada buku ajar	58
Gambar 4.7 peta konsep.....	58
Gambar 4.8 bagian isi	59
Gambar 4.9 bagian pelengkap.....	59
Gambar 4.10 uji mandiri	60
Gambar 4.11 rangkuman.....	60
Gambar 4.12 evaluasi.....	61
Gambar 4.13 sikapku	61
Gambar 4.14 daftar pustaka	62
Gambar 4.15 profil penyusun	62
Gambar 4.16 halaman intro.....	63
Gambar 4.17 tampilan intro	64
Gambar 4.18 standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator.....	64
Gambar 4.19 peta konsep.....	65
Gambar 4.20 materi	66
Gambar 4.21 video.....	66
Gambar 4.22 quiz.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Identitas Validator Ahli
Lampiran II	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi
Lampiran III	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Media
Lampiran IV	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran V	: Soal Pre-Tes
Lampiran VI	: Soal Post-Tes
Lampiran VII	: Identitas Subjek Lapangan
Lampiran VIII	: Biodata Mahasiswa
Lampiran IX	: Produk Hasil Pengembangan Buku Ajar dan media <i>adobe flash</i>
Lampiran X	: Bukti Konsultasi
Lampiran XI	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah
Lampiran XII	: Surat Keterangan Penelitian



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLATI ARAB	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
ملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Produk yang Dikembangkan	6

F. Pentingnya Pengembangan.....	7
G. Keterbatasan Pengembangan.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
I. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Penelitian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori	
1. Hakikat Bahan Ajar.....	16
2. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar.....	16
3. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar.....	17
4. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar.....	17
5. Isi Bahan Ajar.....	18
6. Prinsip Pembuatan Bahan Ajar.....	18
7. Hakikat Macromedia Flash.....	19
8. Tinjauan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	25
9. Materi Sumber Daya Alam.....	30
10. Hakikat Hasil Belajar.....	34
11. Factor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Metode Pengembangan.....	38
B. Model Pengembangan.....	39
C. Uji Coba Produk.....	41
1. Desain Uji Coba.....	41
2. Subjek Uji Coba.....	45
D. Jenis Data.....	45
E. Instrument Pengumpulan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN.....	54
A. Diskripsi Pengembangan Hasil Penelitian.....	54
1. Buku Ajar.....	54
2. Media Pembelajaran.....	63

B. Penyajian Data Validasi	67
1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi	70
2. Hasil Validasi Ahli Desain Produk	78
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	85
4. Hasil Pre-test dan Post-test.....	88
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	97
A. Analisis Pengembangan Bahan ajar.....	97
B. Analisis Data Validasi Ahli Materi IPS	99
C. Analisis Data Validasi Ahli Media Pembelajaran	100
D. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Guru IPS kelas IV	102
E. Analisis Kefektifan, Keefesiensi, dan Kemenarikan Bahan Ajar	103
F. Analisis Pengaruh Pengembangan Bahan Ajar.....	105
BAB VI PENUTUP	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Zahro', Lutfiatuz. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: H. Ahmad Sholeh, M.Ag.

Kata Kunci: *Sumber Daya Alam, Berbasis Adobe Flash, Pengembangan Bahan Ajar, kelas IV SD/MI*

Pengembangan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam proses pembelajaran. Buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas sehingga guru tidak hanya menggunakan metode konvensional saja dalam mengajar. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Ilham Sholeh selaku guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Bandung Tulungagung, dalam proses pembelajaran sehari-hari guru menggunakan metode ceramah yaitu menjelaskan secara lisan pembelajaran di depan kelas tentang materi persebaran sumber daya alam di Indonesia. Guru hanya merangkan konsep secara verbal dan meminta siswa untuk menghafal daerah-daerah penghasil sumber daya alam yang tersebar di Indonesia. Selain itu kurangnya buku pegangan untuk guru yang dapat menunjang materi pelajaran IPS. Guru biasanya hanya menggunakan LKS maupun buku paket yang di jual di pasaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan desain pengembangan bahan ajar berbasis *adobe flash*, mendeskripsikan efektifitas produk bahan ajar berupa bahan ajar berbasis *adobe flash*, untuk mengetahui bahan ajar berbasis *adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kualitatif menggunakan validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS/guru mata pelajaran, dan siswa, sedangkan penelitian kuantitatif deskriptif menggunakan rumus uji T dan menggunakan penghitungan komputer SPSS. Jenis penelitian ini adalah *Reserch and Development*, yang mengacu pada model Dick and Carrey.

Hasil dari penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 97, 5%, ahli media mencapai 90% untuk media pembelajaran *adobe flash* dan 75% untuk buku ajar IPS, ahli pembelajaran IPS mencapai 83, 3% dan hasil uji coba lapangan mencapai 87, 8%, bahan ajar berbasis *adobe flash* secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan melihat nilai rata-rata dari kelas eksperimen 93 dan dari kelas kontrol 63. Pada uji T dengan menggunakan rumus uji t-tes berkorelasi dengan tingkat kepercayaan 95% diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,94 \geq 2,14$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari penghitungan SPSS nilai sig. (*2-tailed*) yakni 0,000, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar IPS dan media pembelajaran *adobe flash* lebih baik hasil belajarnya dari pada siswa yang tidak menggunakan buku ajar IPS dan media *adobe flash*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga bahan ajar ini layak digunakan dalam pembelajaran.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan merupakan isu sentral di negara-negara berkembang, termasuk di Indonesia. Banyak kebijakan yang diciptakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan ternyata untuk meningkatkan mutu pendidikan tidaklah mudah seperti kita membalikkan telapak tangan kita. Karena meningkatkan mutu pendidikan membutuhkan suatu proses yang cukup panjang. Banyak sekali cara yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, namun hasil yang diperoleh.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah pemerintah mengusung Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang berupaya untuk melakukan perubahan pada system pembelajaran.

Ilmu pengetahuan social merupakan suatu program pendidikan maupun kumpulan beberapa mata pelajaran yang terkait dengan kehidupan social yang terkumpul menjadi satu dengan pendekatan ilmu-ilmu social seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi social, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan sebagainya dapat dikaji berdasarkan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social.¹ Ilmu pengethuan social merupakan salah satu pelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai macam kondisi kondisi social dan berbagai macam gambaran tentang tatanan social yang ada di sekitar kita. Oleh karena itu ilmu pengethuan social menjadi ilmu pengetahuan yang

¹ Atika Aziz, *Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial*
(<http://www.educativelearning.blokspot.com>, diakses 03 Juli 2013 jam 13.45 wib)

harus di kenal dan dipahami oleh semua orang. Tidak terkecuali siswa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Pengenalan dan pemahaman ilmu pengetahuan social sejak dini dianggap perlu sebagai bekal untuk meneruskan pendidikan ke jenjang berikutnya dan membantu dalam menghadapi permasalahan social di kehidupan sehari-hari mereka. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa termasuk IPS banyak upaya yang dilakukan oleh guru, salah satunya dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media bukan hanya meningkatkan mutu pembelajaran dalam pendidikan akan tetapi juga sebagai alat bantu guru, melainkan juga sebagai penyalur pesan dan fungsi-fungsi yang lain. Sekarang ini media merupakan kelengkapan kewajiban mengajar yang tidak boleh ditinggalkan oleh guru pada saat melakukan proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Bapak Sholeh Ilham selaku guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Al-Azhar Bandung Tulungagung, dalam proses pembelajaran sehari-hari guru menggunakan metode ceramah yaitu menjelaskan secara lisan pembelajaran di depan kelas tentang materi persebaran sumber daya alam di Indonesia. Guru hanya merangkan konsep secara verbal dan meminta siswa untuk menghafal daerah-daerah penghasil sumber daya alam yang tersebar di Indonesia. Selain itu kurangnya buku pegangan untuk guru yang dapat menunjang materi pelajaran IPS. Guru biasanya hanya menggunakan LKS maupun buku paket yang di jual di pasaran. Beliau juga menuturkan apabila di

sekolah tersebut juga terdapat LCD dan laboratorium computer akan tetapi tidak dimanfaatkan secara maksimal.²

Guru yang memilih menggunakan metode ceramah saat mengajar yang pada akhirnya menjadikan murid pasif karena hanya mendengarkan setiap materi pelajaran lalu kemudian diberikan tugas dengan mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Metode pembelajaran seperti ceramah tersebut akan sangat membosankan bagi siswa karena mereka hanya mendengarkan penjelasan guru. Kendala siswa pada umumnya adalah kemampuan dasar dalam memahami suatu pembahasan yang terlalu monoton. Mereka akan merasa jenuh dengan keadaan kelas yang tidak hidup. Siswa akan sulit memahami pelajaran yang hanya dijelaskan oleh guru yang menggunakan metode ceramah. Mereka membutuhkan referensi-referensi yang cukup untuk membantu mereka dalam memahami pelajaran. Namun itu pun menjadi kendala bagi mereka, karena kurangnya referensi yang tersedia di sekolah. Kurangnya daya tangkap siswa terhadap materi pelajaran yang dipaparkan oleh guru, akan mudah dimengerti jika diterangkan kembali oleh kawan sekelas. Hal tersebut disebabkan oleh rasa takut ataupun malu untuk bertanya pada guru. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru juga sangat membantu siswa dalam memotivasi diri mereka untuk lebih semangat belajar demi mencapai prestasi yang gemilang. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu adanya perbaikan dalam metode pembelajaran.

Dengan metode pembelajaran yang baru tersebut, diharapkan setiap peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara optimal, sehingga

² Wawancara dengan Shoeh Ilham, Guru pengampu Mata Pelajaran IPS Kelas 3, Hari Selasa, 21 Agustus 2013, Pukul 09;35 WIB

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

Melihat kondisi demikian, diperlukan suatu cara baru berupa metode ataupun media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk permainan. Merujuk pada ungkapan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai.³ Alasannya, karena penggunaan media dalam pembelajaran akan membuat proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan media ataupun buku panduan yang menunjang dalam proses pembelajaran di kelas tersebut. Dengan kaitannya pengembangan *Adobe Flash* sebagai media. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi karena pada dasarnya proses belajar mengajar juga merupakan proses komunikasi yaitu penyampaian

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar baru, 1997), hlm. 2

pesan dari sumber belajar melalui media tertentu kepada penerima. Pesan yang dikomunikasikan atau disampaikan adalah isi ajaran dari kurikulum.

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

Dari uraian yang telah dikemukakan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung.”**

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung?
3. Apakah bahan ajar berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan desain produk yang dihasilkan berupa bahan ajar yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung.
2. Mendiskripsikan efektifitas produk yang dihasilkan berupa bahan ajar yang berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung.

D. Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa buku ajar yang berbasis macromedia flash sesuai dengan materi, secara rinci spesifikasinya sebagai berikut.

1. Buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* yang dikembangkan ini adalah tentang materi sumber daya alam kelas IV mata pelajaran IPS.
2. Materi dalam buku ajar yang dikembangkan berkitan dengan media pembelajaran *adobe flash*.

3. Buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* ini terdiri dari materi tentang sumber daya alam yang ada di Indonesia dan peta persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia serta gambar-gambar yang menunjang materi agar materi sumber daya alam ini mudah diingat oleh siswa.
4. Buku ajar di kembangkan dengan sampul gambar-gambar lucu untuk menarik siswa membaca buku tersebut. Serta evaluasi yang nantinya kan di jawab oleh siswa, sedangkan media pembelajaran *adobe flash* yang dihasilkan menggabungkan antara teks, animasi, audio, dan visual.
5. Bentuk fisik dari buku ajara ini Buku ajar ini dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media visual yang memiliki wujud fisik berbentuk media cetak berukuran 20 cm x 10 cm, sedangkan bentuk fisik produk dari media pembelajarn dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran IPS, secara garis besar adalah mengisi kekurangan atau belum tersedianya media pembelajaran IPS yang berupa permainan mengingat melalui gambar pada materi kenampakan alam dan buatan pada kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung. Selain itu, media pembelajaran berupa bahan ajar yang berupa buku akan membantu guru IPS

dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang konsep - konsep sejarah khususnya pada materi sumber daya alam.

Dengan demikian dapat mengurangi pembelajaran IPS yang hanya menghafal. Karena dalam mempelajari IPS tidak cukup hanya dengan menghafal saja, tetapi harus mengenal nama-nama sungai, danau, ibukota yang ada di Indonesia dan bisa mengetahui tempat- tempatnya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, media buku ajar berbasis macromedia flash sangat penting untuk dikembangkan.

Sekolah dapat menggunakan buku ajar berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikannya sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan sebagai media alternatif, dan dapat dikembangkan pada materi yang lain dengan menyesuaikan konsep dengan gambar.

F. Keterbatasan Pengembangan Dan Asumsi

Dalam pengembangan ini terdapat batasan-batasan masalah pada cakupan yang akan dipercahkan oleh peneliti

1. Keterbatasan pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan masalah sebagai berikut:

- a. Pelajaran yang dijadikan objek dalam penelitian adalah IPS materi pokok sumber daya alam.
- b. Siswa yang dijadikan subjek penelitian terbatas pada siswa kelas IV MI Al-Azhar Tahun Ajaran 2013/2014.

- c. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2013/2014.

G. Asumsi penelitian

Mengingat tidak semua informasi dapat dibuktikan dengan penelitian dan tidak semua faktor yang mempengaruhi hasil penelitian dapat dikendalikan melalui penelitian, maka dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Pengamat dalam memberikan penilaian terhadap kemampuan pengajar dalam kegiatan belajar mengajar, telah berusaha secara objektif.
- b. Peserta didik dalam memberikan isian pada angket merupakan jawaban yang jujur.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, definisi dari istilah-istilah yang terkait dengan penelitian akan dikemukakan sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.⁴ Dalam penelitian ini, pengembangan adalah suatu proses yang sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *adobe flash*, untuk

⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 197

mata pelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah kelas IV pada materi pokok sumber daya alam.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pannen, bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah buku ajar.⁵

Buku ajar tersebut dijadikan sebagai buku panduan belajar IPS yang dijadikan pegangan bagi siswa dan guru sebagai salah satu sumber belajar IPS melalui pendekatan keterampilan proses.

3. Macromedia Flash

Wirawan Istiono menjelaskan bahwa *Macromedia Flash8.0* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang

⁵ Fitratul Uyun, "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Dengan Pendekatan Hermeneutik Bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang", *Tesis*, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang, 2010.

sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

4. Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Ilmu pengetahuan social merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

5. Materi sumber daya alam

Sumber daya alam merupakan sumber daya yang terdapat di alam. Sumber daya alam terbagi menjadi dua, yakni sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi tiga bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri.

BAB I Pendahuluan

Memaparkan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam. Demikian juga dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan, yakni spesifikasi produk yang dikembangkan, dan belum adanya bahan ajar yang berbasisi macromedia flash untuk Kelas IV MI yang digunakan untuk membantu dalam proses

pembelajaran IPS pada materi sumber daya alam, serta Bagaimana efektifitas pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam siswa kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung. Dalam bab ini juga membahas tentang tujuan penelitian sebagai jawaban tersurat yang cara kerjanya bersifat operasional bagi dua pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian pengembangan ini. Selanjutnya dipaparkan manfaat penelitian yang ingin diperoleh dan urgensinya bagi ilmu pengetahuan, individu, dan lembaga. Ditulis juga dalam bab ini mengenai proyeksi spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya ditulis tentang pentingnya pengembangan melihat kondisi riil yang ada dan kondisi ideal yang dikehendaki. Demikian dipaparkan keterbatasan atau ruang lingkup pengembangan yang akan dilakukan. Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian pengembangan ini, maka dalam bab ini dicantumkan batasan istilah. Diakhir bab I terdapat sistematika penulisan yang memuat tentang gambaran umum persoalan-persoalan yang akan dibahas secara keseluruhan dalam penelitian pengembangan ini.

BAB II Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berisi tentang kajian pustaka yang membahas tentang definisi bahan ajar adobe flash, pembelajaran IPS, sumber daya alam.

BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian berisi tentang pengembangan yang memaparkan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, validitas produk, dan uji coba produk.

BAB IV Hasil Penelitian

Hasil penelitian berisi tentang paparan data penelitian yang berisi deskripsi bahan ajar IPS berbasis *Adobe Flash* penyajian data validasi.

BAB V Analisa Hasil Penelitian

Berisi pembahasan tentang analisis pengembangan bahan ajar berbasis *Adobe Flash*, analisis pengaruh pengembangan bahan ajar, dan analisis tingkat keefektifan bahan ajar IPS.

BAB VI Kesimpulan

Berisi kesimpulan hasil pengembangan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Terkait dengan penelitian pengembangan ini kajian dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh, Penelitian yang dilakukan oleh In Uus Fradiana pada tahun 2011, dengan judul “*Peggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Sunan Giri Malang*” yang mengungkapkan bahwa penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV MI Sunan Giri Kota Malang.⁶

1. Penelitian yang dilakukan oleh Esti Septiana Dewi pada tahun 2011, dengan judul “*Pengembangan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Susunan Bumi Siswa Kelas V SDN Kasin Malang*” yang mengungkapkan bahwa macromedia flash dikategorikan baik dan valid (layak) digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi susunan bumi.⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Widan Akhsana pada tahun 2011, dengan judul “*Penggunaan Media Macromedia Flash Profesional 8 Untuk*

⁶In Uus Fardiana, “*Penggunaan Macromedia Flash dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV MI Sunan Giri Malang*”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Malang. 2011

⁷Esti Septiana Dewi, “*Pengembangan Macromedia Flash sebagai Media Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Susunan Bumi Siswa Kelas V SDN Kasin Malang*”. Skripsi. Pogram Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malng. 2011.

Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI SDN Tunjungsekar 1 Malang” yang mengungkapkan bahwa penggunaan macromedia flash pada mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar mendiskripsikan system tata surya dan posisi penyusunan tata surya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Tunjungsekar 1 Kota Malang.⁸

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang ditulis oleh ketiga peneliti diatas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah lokasi penelitian termasuk masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisis kebutuhan yang diinginkan oleh sekolah masing-masing peneliti dan obyek media pembelajaran yang dijadikan penelitian serta produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian masing-masing.

Selain memiliki persamaan, beberapa penelitian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu dalam hal subjek penelitian, mata pelajaran, kelas, dan bentuk pengembangan media. Khususnya dalam bentuk fisik yang paling terlihat adalah peneliti mengembangkan pembelajaran. Dengan demikian penelitian terdahulu tersebut merupakan acuan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar terutama buku ajar yang berbasis macromedia flash yang disesuaikan dengan konsep IPS dan karakteristik siswa di lokasi penelitian.

⁸Widan Akhsana, “*Penggunaan Media Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI SDN Tunjungsekar 1 Malang*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Universitas Negeri Malang. 2011.

B. Kajian Teori

1. Hakikat Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Dalam webside dikmenjur dikemukakan pengertian bahwa, bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan bahan ajar memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau KD secara runtut dan sistematis sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu.⁹

Bahan ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.¹⁰

Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahaan implementasi pembelajaran. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.¹¹

2. Fungsi Pembuatan Bahan Ajar

Lebih lanjut disebutkan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai:

⁹Depdiknas, *pengembangan bahan ajar* (Jakarta: direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah, direktorat pendidikan sekolah menengah atas, 2008), hal 6

¹⁰Tian Belawati. *Materi Pokok Pengembangan Buku Ajar edisi ke satu*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2003. Hlm. 13

¹¹*Ibid*, hal. 7

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

3. Tujuan Pembuatan Bahan Ajar¹²

Bahan ajar disusun dengan tujuan:

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

4. Manfaat Pembuatan Bahan Ajar

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

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- 2) Tidak lagi bergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk didapatkan.

¹²*ibid*, hal 8-12

- 3) Bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
- 4) Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam memilih bahan ajar
- 5) Bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada guru.

5. Isi Bahan Ajar

Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain:

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

6. Prinsip Pembuatan Bahan Ajar

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

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

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

2) Pengulangan akan mempertajam pemahaman

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

7. Hakikat Macomedia Flash

Komputer dapat lebih memberdayakan dosen dan mahasiswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang selama ini dilaksanakan. Hal tersebut disebabkan dengan menggunakan media komputer, memungkinkan mahasiswa dapat mempelajari suatu bahan dengan cara-cara baru yang lebih interaktif. Komputer dapat menjadi katalisator untuk meraih sasaran-sasaran pendidikan yang telah ditetapkan oleh orang tua, pendidik, dan pemerintah.

Pemanfaatan komputer sebagai sarana pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang sangat positif, karena selain baru bagi perkembangan teknologi pembelajaran juga memiliki sifat yang representatif dan interaktif. Komputer dapat menjadi sarana pembelajaran yang inovatif, dari tradisi papan tulis dan kapur.

Dengan Power Point misalnya, para guru dapat menyulut minat anak-anak terhadap pelajaran lewat penyertaan foto-foto, potongan film, dan bahkan berhubungan dengan internet.

Pembelajaran berbantuan komputer hakekatnya merupakan penawaran baru dalam cara pembelajaran. Komputer sebagai media akan lebih banyak membantu mahasiswa menemukan hal-hal baru yang lebih menarik dibandingkan dengan cara-cara konvensional yang lebih berpusat pada pengajar. Walaupun sudah kita ketahui bersama, bahwa cara-cara belajar dan mengajar, serta pemerolehan informasi pembelajaran tiap individu berbeda. Banyak teori-teori belajar yang berupaya menguraikan cara belajar tiap individu. Kebanyakan teori ini mengidentifikasi atribut-atribut yang mirip.

Uraian yang paling sederhana, ada orang yang belajar lebih baik dengan membaca, ada yang lebih baik lewat mendengarkan, ada yang dengan memperhatikan orang lain mengerjakan tugas, ada pula yang harus mengerjakan tugas itu sendiri. Kebanyakan diantara kita menggunakan beberapa kombinasi dari

beberapa cara ini. Dan semua orang mempunyai tingkat penyerapan yang berbeda.¹³

a. Pengertian Macromedia Flash 8.0.

Macromedia flash 8.0. merupakan pengembangan dari macromedia flash MX. Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun. Karena program ini mempunyai beberapa keunggulan disbanding program lain sejenis karena mampu membuat tombol interaktif, membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah di tetapkan. Wirawan Istiono menjelaskan bahwa *Macromedia Flash8.0* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

Sedangkan Madcom *Macromedia Flash 8.0* adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak dan dilengkapi dengan script untuk programming (action script) dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game.

Arno Prasetio juga mengemukakan bahwa *Macromedia Flash 8.0* adalah suatu *software* animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media imager projector. *Software* ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya di antaranya

¹³<http://www.media-pembelajaran-dengankomputerblogspot.com/2011/02/7.html>, diakses pada tanggal 10 Juni 2013 pukul 15.25

adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vector, kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dan dapat dipergunakan sebagai *software* pembuat situs *website*, serta masih banyak keunggulan lainnya dibandingkan dengan *software* animasi lain. Dengan keunggulan dan kelebihan yang dimilikinya, *Macromedia Flash Professional 8.0* sebagai teknologi *Audiovisual*, mampu menghasilkan fitur-fitur baru yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.

Berdasarkan beberapa pengertian *Macromedia Flash 8.0* yang telah di paparkan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8.0* dalam pembelajaran itu adalah *Macromedia flash 8.0* adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah di pahami Siswa dan penerapannya menggunakan computer dan imager proyektor.

b. Fungsi Macromedia Flash.

Software *Macromedia Flash 8.0* sangat berguna dalam mendukung kesuksesan sebuah presentasi dan proses belajar mengajar (PBM). Dalam *Macromedia Flash 8.0*, kita dapat memasukan elemen-elemen seperti gambar atau movie, animasi, presentasi, game. dapat digunakan sebagai tool untuk mendesain web, dan berbagai aplikasi multimedia lainnya.¹⁴

c. Kelebihan dari media macromedia flash

Kelebihan tersebut di antaranya adalah macromedia flash merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar.

¹⁴Ariesto Hadi, *Multi Media Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hml. 32-34

Macromedia flash 8.0 dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan program presentasi lainnya.

Penggunaan *Macromedia Flash 8.0* sebagai software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis edutainment, didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya. Anggra Yuda Ramadianto menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8.0* memiliki keunggulan dibanding program lain yang sejenis, antara lain, misalnya:

- a. Seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia Flash 8.0* dengan mudah dengan mudah tanpa harus dibekali dasar pengetahuan yang tinggi tentang bidang tersebut.
- b. Pengguna program *Macromedia Flash 8.0* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya.
- c. *Macromedia Flash 8.0* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan Flash, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file Flash yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.
- d. *Macromedia Flash 8.0* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov. hal ini memungkinkan pengguna

program *Macromedia Flash 8.0* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

d. Kekurangan dari media macromedia flash

Berdasarkan kelebihan-kelebihan penggunaan media *Macromedia Flash 8.0*, ada keterbatasan-keterbatasan penggunaan *macromedia Flash 8.0* tersebut, yaitu:

- a) Waktu belajarnya lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.
 - b) Grafisnya kurang lengkap.
 - c) Lambat login.
 - d) Kurang Sempel.
 - e) Menyuna tidak user friendly.
 - f) Perlu banyak referensi tutorial.
 - g) Kurang dalam 3D. Pembuatan animasi 3D cukup sulit.
 - h) Bahasanya pemrogramannya agak susah. Belum ada template di dalamnya.
 - i) Ukuran file besar.
- e. Penggunaan Macromedia Flash dalam pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan-bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan bahan yang akan disampaikan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempengaruhi banyak sector kehidupan guru yang bergelut di bidang pendidikan dan pengajaran juga

tidak luput dari pengaruh tersebut. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, terutama sekali teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang sangat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Apabila guru tidak mampu mengikuti kecepatan perubahan teknologi, maka dikhawatirkan guru akan gagal menjalankan fungsinya sebagai pengajar dan pendidik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, ada banyak sarana dan prasarana yang membuat proses belajar mengajar (PBM) jauh lebih menyenangkan bagi peserta didik. Ini mengakibatkan PBM yang mengandalkan kapur dan papan tulis nampaknya akan semakin ditinggalkan tergilas oleh kemajuan teknologi.

Guru dalam kegiatan pengajarannya dapat memanfaatkan laptop (computer jinjing) dan LCD proyektor dalam member materi pelajaran kepada para siswanya. Melalui kecanggihan teknologi ini PBM pastinya akan menjadi jauh lebih menarik. Dan, semakin kreatif guru dalam memanfaatkan teknologi, maka akan semakin baik pula daya serap siswa terhadap materi pelajaran.¹⁵

8. Tinjauan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan social merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu social, seperti soaiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan social dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena social yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dan aspek dan cabang-cabang ilmu soaiial (soaiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Ilmu pengetahuan soaiial atau study social merupakan bagian dari

¹⁵<http://www.karakter-macro-media.flashblogspot.com/2013/05/6.html>, diakses pada tanggal 12 Juni 2013 pukul 16.30

kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu social: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, polotik, antropologi, filsafat, dan psikologi social.¹⁶

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

b. Karakter Pembelajaran IPS

Karakter pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum,

¹⁶Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena social yang melalui pendekatan interdisipliner.¹⁷

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Awana Mutakin, tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimbangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah diorganisasikan secara baik.¹⁸

d. Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ada tiga startegi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yakni:

a. Strategi Urutan Penyampaian Suksesif

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

b. Strategi Penyampaian Fakta

Jika guru harus menyampaikakan materi pembelajaran termasuk jenis fakta (nama-nama benda, nama tempat, peristiwa sejarah, nama orang, nama lambing, atau symbol, dan sebagainya) strategi yang tepat untuk mengajarkan materi tersebut adalah sebagai berikut. *Pertama*, sajikan materi fakta dengan lisan,

¹⁷*Ibid*, hlm. 174

¹⁸*Ibid*, hlm. 176

tulisan, atau gambar. Kemudian berikan bantuan kepada para siswa untuk menghafalkan. Bantuan diberikan dalam bentuk penyajian secara bermakna, menggunakan jembatan ingatan, jembatan keledai, dan asosiasi berpasangan.¹⁹

c. Strategi Penyampaian Konsep

Materi pembelajaran jenis konsep adalah materi berupa definisi atau pengertian. Tujuan mempelajari konsep adalah agar siswa paham, dapat menunjukkan cirri-ciri, unsure, membedakan, membandingkan, menggeneralisasikan, dan sebagainya. Langkah-langkah membelajarkan konsep: (1) menyajikan konsep, (2) pemberian bantuan (berupa inti isi, cirri-ciri pokok, contoh dan bukan contoh), (3) pemberian latihan, (4) pemberian umpan balik, dan (5) pemberian tes.

e. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam buku yang di tulis oleh Djunaidi Ghony disebutkan konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah.²⁰

- a. Penyederhanaan ilmu-ilmu social untuk diterapkan di sekolah
- b. Merupakan suatu pendekatan interdisiplin dari pelajara-pelajaran ilmu social
- c. Ia merupakan integrasi dari bjerbagai cabang ilmu social seperti sosiologi, antropologi budaya, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, psikologi social, dan sebagainya.
- f. Ruang Lingkup dan Keterampilan Dasar Mata Pelajaran IPS

SD/MI

¹⁹*Idib*, hlm. 184-185

²⁰Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang: UIN-Malang Press, 2008), hlm.

Ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial adalah:

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

Menurut Johan Jrolimek dalam bukunya Djunaidi Ghony terdapat 4 keterampilan dasar IPS , yakni:²¹

- a. Social skills

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

- b. Studi Skills and Work Hbit

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

- c. Group Work Skills

- 1) Bekerja sama dalam suatu panitia dan menjadi ketua, sekretaris, dan anggota;

²¹*Ibid*, hlm. 136

2) Partisipasi dalam diskusi kelompok, partisipasi dalam membuat keputusan kelompok

d. Intelektual skills

- 1) Menggali dan merumuskan masalah;
- 2) Menyusun dan menguji hipotesis
- 3) Analisis dan sintesis data;
- 4) Menyimak hubungan sebab akibat;
- 5) Membandingkan dan mempertentangkan berbagai pendapat atau pandangan

9. Materi Sumber Daya Alam

a. Jenis Sumber Daya Alam²²

Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Berbagai jenis tumbuhan, hewan dan barang tambang termasuk sumber daya alam.

Sumber daya alam begitu banyak jenisnya. Semua bermanfaat bagi manusia. Secara umum sumber daya alam terbagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

1. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat diperbaharui

Sumber daya alam yang dapat diperbaharui yaitu sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali (dilestarikan) setelah kita menggunakannya. Contohnya adalah berbagai jenis hewan dan

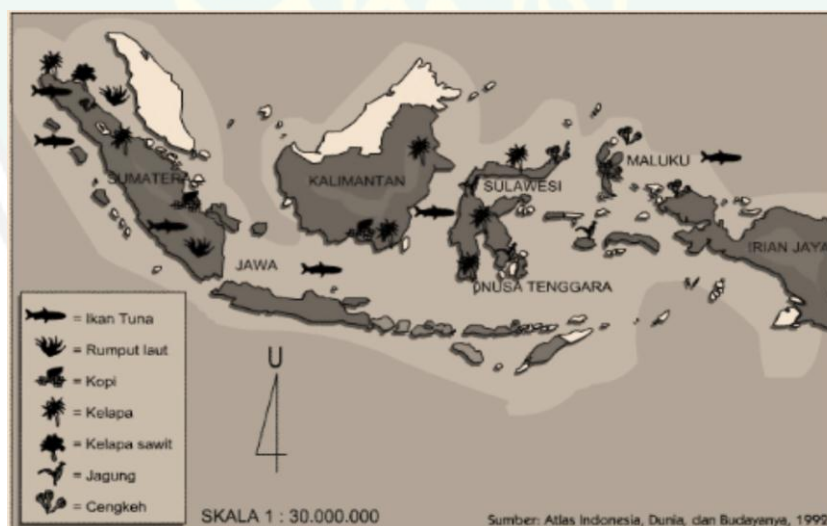
²²Tim Bina Karya Guru, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 33

tumbuhan. Sumber daya alam yang selalu tersedia setiap saat di alam juga termasuk sumber daya alam yang dapat diperbaharui. Contohnya adalah air, tanah, dan udara.

2. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbaharui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang tidak dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ada yang dapat dihasilkan kembali namun membutuhkan waktu yang sangat lama. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sumber daya alam materi logam, sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan), sumber daya energy.

3. Persebaran Sumber Daya Alam Di Indonesia



Gambar 1.1 Peta persebaran sumber daya alam di Indonesia

Negara kita merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam. Hampir semua sumber daya alam terdapat di negara kita. Sumber daya alam

tersebut tersebar di seluruh nusantara. Masing-masing daerah memiliki berbagai sumber daya alam yang mungkin tidak dimiliki oleh daerah lain. Hal ini sesuai dengan kondisi alam di daerah tersebut. Amatilah salah satu peta persebaran sumber daya alam di Indonesia di atas. Peta di atas merupakan peta persebaran sumber daya alam hayati (hidup) di negara kita. Dengan melihat peta tersebut kita dapat dengan mudah mengetahui berbagai jenis tanaman yang bermanfaat di Negara kita. Selain itu kita juga dapat mengetahui dengan cepat daerah mana yang menghasilkan. Sehingga kita dapat memanfaatkannya dengan lebih optimal.²³

4. Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Kegiatan Ekonomi

Semua sumber daya alam bermanfaat bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dinamakan kegiatan ekonomi. Manusia melakukan berbagai jenis usaha dalam memanfaatkan sumber daya alam. Sumber daya alam ada yang dapat dimanfaatkan atau dikonsumsi secara langsung. Namun ada pula sumber daya alam yang harus diolah terlebih dahulu. Maka dilakukanlah usaha pengolahan atau produksi. Seperti usaha mengolah sawah dan kebun, usaha kerajinan dan industri. Selain itu agar sumber daya alam dan hasil pengolahannya dapat tersebar di berbagai tempat dilakukan upaya *distribusi*. Usaha ini dinamakan usaha perdagangan.²⁴

5. Pengaruh Kondisi Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi

²³ *Ibid.*, hlm.36-37

²⁴ *Ibid.*, hlm. 39

Bentuk alam beserta sumber daya alam yang terdapat di dalamnya berpengaruh terhadap mata pencaharian masyarakat. Misalnya desa yang berupa dataran rendah yang tanahnya subur pada umumnya penduduknya bermata pencarian sebagai petani. Mereka menanam padi dan tanaman pangan lainnya. Penduduk yang tinggal di pegunungan biasanya berkebun tanaman keras ataupun sayuran. Sedangkan penduduk yang tinggal di daerah pantai maka kebanyakan bermata pencaharian sebagai nelayan. Kadangkala para nelayan juga memiliki pekerjaan sampingan bercocok tanam di area pertanian di dekat pantai. Penduduk yang tinggal di wilayah yang memiliki sumber bahan tambang, kebanyakan juga terlibat di proyek penambangan. Seperti masyarakat di daerah Martapura yang terdapat sumber bahan tambang emas. Banyak masyarakat di sana yang bekerja di penambangan dan atau menjadi *pendulang* emas. Mendulang emas artinya mencari emas dengan memilah-milahnya dari pasir dan air dengan alat pendulang.

6. Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam memanfaatkan sumber daya alam tersebut tidak boleh dengan seenaknya. Jika saat ini kita dengan seenaknya menggunakan, maka suatu saat kita akan menemui masalah. Manusia akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam yang dapat diperbarui pun, jika pemanfaatannya dengan

seenaknya, lama kelamaan juga akan punah. Untuk itu usaha pelestarian sumber daya alam harus senantiasa dilakukan.²⁵

10. Hakikat Hasil Belajar

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Horwart Kingsley membagi tiga macam hasil belajar mengajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.²⁶ Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:²⁷

- 1) Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.

²⁵ *Ibid.*, hlm.43

²⁶ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal.42

²⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 5-6

Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.

- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai sebagai standar perilaku.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah , yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.²⁸

²⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 1989)

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. *Ranah psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerak dasar, (c), kemampuan perspektual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.²⁹

11. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa.³⁰ Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark menyatakan bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran. Hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Sinar Baru Algensido Offset, 1989)

yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik).



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Jenis penelitian di dalam skripsi ini menggunakan metode penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Pendidikan* bahwa Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam untuk memperbaiki praktek.³¹

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).³²

Sedangkan pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai

³¹ Nana Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 164

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.297

dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.³³

B. Model Pengembangan

Adapun perancangan pengajaran menurut sistem pendekatan Dick and Carey, yang dikembangkan oleh Walter Dick & Lou Carey (1990). Berikut penjelasan mengenai perancangan dan pengembangan yang diterapkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar IPS berbasis *adobe flash*.³⁴

a. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan SK-KD yang akan digunakan baik didalam bahan ajar maupun pada proses pembelajaran.

b. Melakukan analisis intruksional

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis intruksional guna menentukan ketrampilan pengetahuan yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Mengidentifikasi tingkah laku awal dan karakteristik siswa

Peneliti menganalisis karakteristik dari siswa kelas IV MI Al-Azhaar, meliputi kemampuan aktual yang dimiliki siswa, gaya belajar, dan sikap terhadap aktivitas belajar.

³³ Punaji Setyosari, *op.cit.*, hlm. 194-195

³⁴ Trianto, *op.cit.*, hlm. 63-64.

d. Merusmuskan tujuan pembelajaran khusus

Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun rencana pembelajaran yang dilakukan guru dalam proses belajar di kelas.

e. Pengembangan tes acuan patokan

Berdasarkan SK-KD yang ada, maka dilakukan pengembangan butir asesmen untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

f. Pengembangan strategi pengajaran

Informasi dari lima tahap sebelumnya tersebut, selanjutnya peneliti menentukan strategi yang akan digunakan guna mencapai tujuan pembelajaran dengan bahan ajar berbasis *adobe flash*.

g. Penggunaan bahan ajar

Tahap ini akan digunakan untuk menerapkan penggunaan media *adobe flash* dengan menggunakan bahan ajar materi sumber daya alam yang telah disusun oleh peneliti.

h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif

Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

i. Revisi pengajaran

Revisi pengajaran merupakan langkah akhir untuk melakukan revisi terhadap bahan ajar IPS dan media *adobe flash* yang dikembangkan.

Hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis perangkat yang dibutuhkan. Hasil perangkat selanjutnya divalidasi dan diujicobakan di kelas.

C. UJI COBA PRODUK

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antaran lain adalah:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat efektifitas produk, validasi dan kemenarikan.

2. Subjek Uji Coba

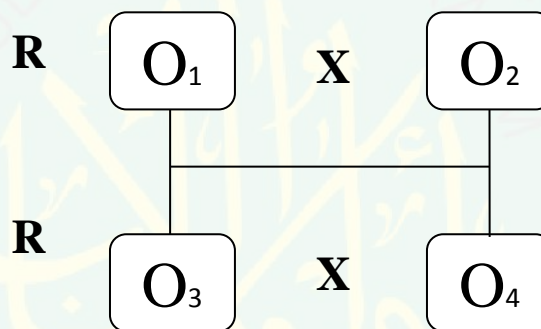
Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa pada kelas 4 yang telah atau yang sedang diberi materi tentang materi sejarah agar mereka dapat mengetahui bagian mana yang sudah dipahami dan bagian mana yang belum dipahami.

Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*). Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu;

- a. Uji ahli (*expert judgement*), untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan.

- b. Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk.
- c. Uji lapangan (*field testing*), sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.³⁵

Untuk pengujian dilakukan dengan rancangan penelitian desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest-posttest control group design*).



Gambar 3.1 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol. (*Pretest-Posttest Control Group Design*)

Dalam desain ini terapat 2 kelompok yang yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil pretest yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

³⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.132

Pengujian ini dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol³⁶, dengan kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas IV C yang mendapatkan treatment dari guru berupa penggunaan buku ajar dan media *adobe flash*. Sedangkan siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan dari guru yang dijadikan sebagai pembanding. Model eksperimen jenis eksperimen-kontrol dapat digambarkan sebagai berikut ini:

Tabel 3.1 Tabel desain eksperimen dengan kelompok kontrol

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Experimen	O ₁	X ₁	O ₂
Control	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan Tabel 3.1 =

X₁ = Pembelajaran menggunakan buku ajar dan media *adobe flash*

X₂ = Pembelajaran tanpa menggunakan buku ajar dan media *adobe flash*

O₁ & O₃ = tes awal/ pre test

O₂ & O₄ = tes akhir/ post test

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan buku ajar berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang materi sumber daya

³⁶ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 303

alam akan dilakukan di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung pada kelas IV yaitu kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Hal yang diteliti yaitu membandingkan hasil belajar siswa kelas IV B yang tidak menggunakan buku ajar dan media *Adobe Flash*.

Pemilihan MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung sebagai lokasi didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: a) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sumber daya alam terutama memahami persebaran sumber daya alam yang ada di Indonesia; b) kurangnya buku pegangan yang dimiliki guru dalam hal mengajar, guru biasanya hanya menggunakan LKS ataupun buku paket yang biasanya dijual di pasaran; c) tersedianya fasilitas berupa LCD dan laboratorium komputer namun tidak dimanfaatkan secara maksimal.

D. JENIS DATA

Data yang diungkapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Ketepatan, validitas atau kesahihan bahan ajar yang diperoleh dari ahli isi mata pelajaran IPS
2. Ketepatan desain pembelajaran yang diperoleh dari ahli desain
3. Kecocokan dan kesesuaian atau kemenarikan penggunaan bahan ajar yang diperoleh dari guru bidang studi dan siswa
4. Keefektifan penggunaan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diperoleh dari sasaran siswa uji coba

Berdasarkan data yang diungkapkan di atas untuk mempermudah analisisnya maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan data yang diungkapkan di atas untuk mempermudah analisisnya maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi dan daya tarik produk yang dihasilkan. Berdasarkan jenis data yang diungkapkan di atas, untuk mempermudah analisisnya, maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif.³⁷

- a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran matematika, dan hasil tes belajar siswa.
- b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi dan ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

E. INSTRUMENT PENGUMPULAN DATA

Instrumen yang digunakan berupa tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis animasi interaktif. Pengumpulan data dalam penelitian ini

³⁷ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2013), hlm. 25

menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, lembar evaluasi media, angket, pedoman wawancara, dan tes hasil belajar.

Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

a. Lembar validasi ahli

Lembar validasi ahli disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi dan soal-soal dalam media berbasis animasi interaktif yang telah digunakan, serta untuk mengetahui efektifitas dan efesiensi sebagai media pembelajaran oleh dosen ahli bidang Ilmu Pengetahuan Sosial dan ahli media pembelajaran.

b. Lembar evaluasi media

Lembar evaluasi media dibuat dan disusun untuk mengetahui pandangan guru terhadap media berbasis animasi interaktif. Dan lembar evaluasi media ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk yang dikembangkan.

c. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.³⁸ Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap kualitas media berbasis animasi interaktif dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

³⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* {Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007}, hlm. 219

d. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. tes yang digunakan adalah tes formatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.³⁹

e. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelayakan produk akan dianalisis untuk memastikan bahwa pengembangan buku ajar untuk kelas IV Semester I teruji kelayakannya.

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis isi, analisis diskriptif dan analisis data hasil tes.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *op.cit.*, hlm. 223

dikembangkan. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan buku ajar materi sumber daya alam mata pelajaran IPS.

b. Analisis deskriptif

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

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa buku ajar yang berbasis *Adobe Flash* pada mata pelajaran IPS.

Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat prosentase dengan rumus analisis sebagai berikut⁴⁰:

Keterangan :

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

P = persentase

$\sum Xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁴¹

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Bahan Ajar

Presentase (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi

⁴⁰ Sugiyono, hal. 95

⁴¹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

65-84	Valid	Tidak Revisi
45-64	Cukup Valid	Sebagian Revisi
0-44	Kurang Valid	Revisi Total

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 65, maka buku yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar disekolah.⁴² Dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial MI Al-Azhaar Bandung dan siswa kelas IV MI Al-Azhaar. Dalam pengembangan ini, buku ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi apabila bahan ajar masih belum memenuhi kriteria valid.

Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kelompok kelas kontrol dengan kelompok kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan eksperimen non equivalent grup pretest-posttest design yaitu dengan menggunakan pre-test dan post-test sebagai alat evaluasi untuk membandingkan hasil belajar dari kedua kelompok tersebut. Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menggunakan perhitungan Uji-T independent samples t-test, perhitungan ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada suatu kelompok objek penelitian. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05:⁴³

Teknik analisis data yang dipakai adalah dengan menggunakan statistik uji-T berpasangan dengan taraf signifikansi 0,05. Perhitungan dilakukan untuk

⁴² Sugiyono *op cit*, hlm. 135

⁴³ Turmudi, *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214

mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Adapun rumus uji-T berpasangan sebagai berikut: ⁴⁴

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan Rumus :

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata kelas kontrol

s_1 = Standar deviasi kelas eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelas kontrol

s_1^2 = Varian kelas eksperimen

s_2^2 = Varian kelas kontrol

n_1 = Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = Jumlah siswa kelas kontrol

Sebelum mencari t_{hitung} , terlebih dahulu mencari nilai rata-rata, standar deviasi, korelasi dan varian. Ketiganya dihitung dengan menggunakan rumus tersendiri, rumus-rumus tersebut antara lain;

a. Rumus menghitung rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum : n}{n}$$

Keterangan Rumus :

\bar{x} : Rata-rata kelas

⁴⁴ Sugiono *op.cit*, hlm 307

Σ : Jumlah seluruh nilai kelas

n : Jumlah siswa

b. Rumus menghitung standar deviasi⁴⁵

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

Keterangan rumus :

s : Standar Deviasi

$\Sigma(x_1 - \bar{x})^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas

n : Jumlah siswa

c. Rumus menghitung korelasi⁴⁶

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

Keterangan rumus :

r : Korelasi

$\Sigma(x_1 - \bar{x})(x_2 - \bar{x})$: Jumlah nilai kali $(x_1 - \bar{x})(x_2 - \bar{x})$ per individu siswa.

$\Sigma(x_1 - \bar{x})^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas eksperimen

$\Sigma(x_2 - \bar{x})^2$: Jumlah nilai standar deviasi kelas kontrol

d. Rumus menghitung varian⁴⁷

$$\text{Varian} : s^2 \text{ (standar deviasi)}^2$$

Setelah mendapatkan t_{hitung} , maka t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} . Dalam hal ini berlaku ketentuan bahwa, jika t_{hitung} lebih kecil atau sama

⁴⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm 57

⁴⁶ Ibid., hlm 72

⁴⁷ Ibid..

dengan t_{tabel} , maka H_0 diterima. Begitu sebaliknya, bila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_1 diterima.⁴⁸



⁴⁸ Sugiyono, *op.cit.*, hlm. 199

BAB IV

HASIL PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Bahan Ajar Hasil Pengembangan

Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat terdiri dari buku ajar siswa pokok bahasan sumber daya alam dan media *adobe flash* untuk siswa kelas IV SD/MI.

1. Buku Ajar

Buku ajar siswa yang dihasilkan pada pengembangan ini berisi 4 bagian yaitu bagian pra-pendahuluan, bagian pendahuluan, bagian isi dan bagian pendukung. Berikut adalah penjelasan masing-masing bagian.

a. Pra-Pendahuluan

Bagian pra-pendahuluan berisi tentang komponen-komponen sebelum memulai pembelajaran.

1) Halaman depan (Cover)



Gambar 4.1 cover buku ajar

Sedangkan cover belakang didesain lebih sederhana dengan berisi tentang penjelasan mengenai bahan ajar, nama penulis, nama pembimbing dan instansi penulis.

2) Kata Pengantar



Gambar 4.2 kata pengantar

Kata Pengantar merupakan penjelasan dari penyusun tentang gambaran umum isi bahan ajar, harapan penyusun terhadap bahan ajar, ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang membantu pengembangan bahan ajar dan permintaan kritik saran dari penyusun kepada seluruh pembaca untuk penyempurnaan bahan ajar.

3) Daftar Isi

Section	Page Number
DAFTAR ISI	1
Program Pembelajaran	14
Pokok Bahasan dan Buku	14
Sumber Daya Alam	1
A. Jenis Sumber Daya Alam	1
B. Klasifikasi Sumber Daya Alam	8
C. Pemanfaatan Sumber Daya Alam	20
D. Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam	29
Daftar Isi	29

Gambar 4.3 daftar isi

Daftar isi pada bahan ajar berisi tentang judul komponen yang terdapat dari keseluruhan bagian dalam bahan ajar beserta halamannya untuk memudahkan siswa dalam menemukan materi yang akan dipelajari.

4) Program pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta konsep-konsep tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem.	1.1. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan ekosistem.	Biasanya, keanekaragaman hayati dan ekosistem.
2. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta konsep-konsep tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem.	2.1. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan ekosistem.	Biasanya, keanekaragaman hayati dan ekosistem.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta konsep-konsep tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem.	3.1. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan ekosistem.	Biasanya, keanekaragaman hayati dan ekosistem.
4. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta konsep-konsep tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem.	4.1. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan ekosistem.	Biasanya, keanekaragaman hayati dan ekosistem.
5. Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mencipta konsep-konsep tentang keanekaragaman hayati dan ekosistem.	5.1. Mendeskripsikan keanekaragaman hayati dan ekosistem.	Biasanya, keanekaragaman hayati dan ekosistem.

Gambar 4.4 program pembelajaran

Program pembelajaran merupakan penjelasan tentang standart kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian yang dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan kegiatan

pembelajaran yang diambil dari Peraturan Pemerintah No.22 tentang Standart Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah khususnya bagian SK, KD untuk siswa SD/MI.

5) Petunjuk Penggunaan Buku Ajar



Gambar 4.5 petunjuk penggunaan bahan ajar

Petunjuk penggunaan bahan ajar berisi tentang penjelasan pada bagian-bagian yang terdapat dalam bahan ajar. Hal ini untuk memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar.

b. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan terletak pada awal kegiatan belajar yang bertujuan untuk memberikan informasi materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

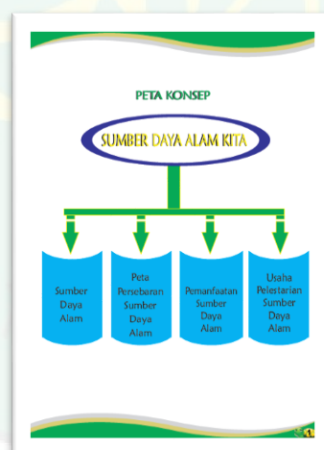
1) Judul Bab



Gambar 4.6 judul bab pada buku ajar

Judul bab dicantumkan untuk mengetahui materi pembahasan yang akan dipelajari.

2) Peta Konsep



Gambar 4.7 peta konsep

Peta konsep merupakan diagram yang menunjukkan konsep-konsep yang mewakili pembelajaran. Peta konsep mempunyai struktur berjenjang dari yang bersifat umum menuju khusus yang dilengkapi dengan garis penghubung yang sesuai.

c. Bagian isi



Gambar 4.8 bagian isi

Pada bagian isi dalam buku terdiri dari seluruh bahasan materi yang terdapat pada bahan ajar.

d. Bagian Pelengkap

Pada bagian ini bahan ajar dilengkapi dengan komponen-komponen lain diantaranya:

1) Wawasan



Gambar 4.9 wawasan (informasi)

Wawasan menyajikan informasi yang berkaitan dengan materi yang disajikan secara singkat. Tujuan dari komponen ini agar

dapat menambah pengetahuan siswa yang tidak dijelaskan dalam materi.

2) Uji mandiri



Gambar 4.10 uji mandiri

Uji mandiri ini menyajikan evaluasi mandiri yang ada pada setiap bab. Evaluasi ini disajikan untuk mengingat materi pada setiap bab.

3) Rangkuman

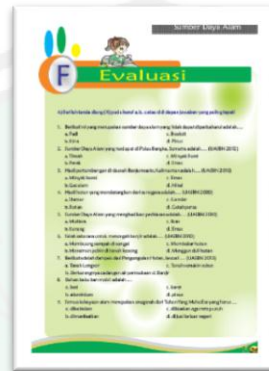


Gambar 4.11 rangkuman

Rangkuman menyajikan rangkuman materi. Tujuan dari komponen ini adalah membantu siswa mengingat materi pada bahan

ajar dengan meringkas materi-materi tersebut sehingga lebih mudah untuk dipelajari.

4) Evaluasi



Gambar 4.12 evaluasi

Evaluasi menyajikan soal-soal evaluasi yang menyajikan soal-soal dari UASBN. Soal evaluasi ini disajikan untuk menambah pemahaman tentang materi sumber daya alam.

5) Sikapku



Gambar 4.13 sikapku

Sikapku menyajikan evaluasi yang nantinya diisi oleh siswa tentang sikap mereka apabila terjadi hal seperti yang telah disajikan.

Profil penyusun ini menyajikan tentang profil dari penyusun bahan ajar berbasis macromedia flash.

2. Media Pembelajaran

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

1) Halaman Depan (Intro)



Gambar 4.16 halaman depan intro

Media pembelajaran animasi interaktif ini didahului dengan halaman depan (intro) yang tujuannya untuk mengenalkan tentang identitas diri media ini yang meliputi identitas media dan tampilan awal.

3) Tampilan Menu



Gambar 4.17 (tampilan menu)

Berisi tentang bagian-bagian yang terdapat dalam bahan ajar yang ditampilkan dalam bentuk menu. Menu-menu tersebut meliputi, SK, KD dan Indikator, peta konsep, materi, praktikum, Quis, dan profil pengembang.

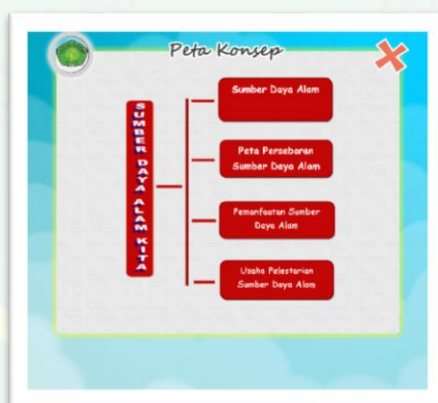
4) Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator



Gambar 4.18 (SK, KD dan Indikator)

Pada menu ini berisi tentang Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ingin dicapai dalam penggunaan bahan ajar melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berikut sistematika tampilan Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator yang ditampilkan dalam bahan ajar.

5) Peta Konsep



Gambar 4.19 peta konsep

Peta Konsep dalam bahan ajar ini berisi ringkasan materi sumber daya alam dalam bentuk bagan yang bertujuan untuk memudahkan siswa agar bisa memahami pembelajaran.

6) Materi



Gambar 4.20 materi

Pada bagian ini berisi sub materi sistem peredaran darah manusia. Materi pembelajaran yang disajikan dalam media ini berupa visualisasi gambar animasi, teks, audio dan video. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 4.21 video

7) Quiz (evaluasi)



Gambar 4.22 quiz

Pada menu Kuis (evaluasi) berisi latihan-latihan soal yang akan dikerjakan siswa. Soal yang terdapat pada menu ini harus berkaitan dengan materi sumber daya alam. Kuis dalam media ini berupa soal pilihan ganda dengan empat pilihan opsi jawaban. Adapun cara penggunaan hanya menekan “klik” pada pilihan jawaban yang dianggap tepat. Setelah pengguna menjawab semua soal, dalam tampilan terakhir akan ditampilkan skor atau nilai yang diperoleh.

B. Penyajian Data Validasi

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji coba di lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran animasi diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli isi/materi, validator ahli desain/media, validator guru mata pelajaran IPS di MI Al-Azhaar Bandung

Tulungagung. Validasi bahan ajar ini melalui 4 tahap yakni tahap pertama melalui validasi dari dosen ahli materi/isi, tahap kedua melalui dosen ahli media/produk, tahap ketiga melalui guru mata pelajaran di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan buku ajar yang dilakukan pada uji coba perorangan (*one on one*) yang diwakili 3 responden, uji coba kelompok kecil yang diwakili 6 responden, dan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas IV sebagai responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan.

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

Tabel 4.1 Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Prosentase

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

Tabel 4. 2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Bidang Studi

SKOR			
4	3	2	1
Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat Tidak Setuju

Tabel 4.3 Kriteria Angket Validasi Siswa

Jawaban	Skor
A	4
b	3
c	2
d	1

Berikut adalah penyajian data dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli media/desain, dan guru mata pelajaran IPS kelas IV beserta kritik dan sarannya.

1. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil dari validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Bahan Ajar Berbasis *Adobe Flash*
 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat validitas	Ket.
		X	X1			
1.	Rumusan topik pada pengembangan buku ajar berbasis macromedia flash IPS ini sesuai dengan siswa MI kelas IV	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuain materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelas IV.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas IV sesuai dengan indikator pembelajaran.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Relevansi standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan bahan ajar berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPS kelas IV	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Sismatik uraian isi pembelajaran dalam bahan ajar berbasis macromedia flash pada	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No	Butir Pertanyaan	Skor		Presentase (%)	Tingkat validitas	Ket.
		X	X1			
	mata pelajaran IPS kelas IV.					
6.	Kemenarikan/kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar berbasis macromedia flash sesuai dengan siswa MI kelas IV	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9.	Kesuaian rangkuman dengan ide pokok	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11	Tingkat kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan karakteristik siswa MI kelas IV	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Analisis Keseluruhan		39	44	97,5 %	Valid	Tidak Revisi

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

Keterangan:

P :Prosentase yang dicari

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

$\sum X_i$:Jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item
 100 :Bilangan Konstanta

Berdasarkan data validasi dengan ahli materi/isi bahan ajar berbasis *adobe* yang telah disajikan pada tabel 4.4 dari 11 pertanyaan, keseluruhan mencapai 97,5 %. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

a) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar dipaparkan dalam Tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Buku Ajar

Nama Subyek Uji Ahli	Kritik Dan Saran
Ninja Panju Purwita, M.Pd	1. Soal evaluasi di perbaiki lagi 2. Untuk media macromedia flash contoh gambar mineral logam dan energy 3. Penggunaan gambar kurang bermanfaat dihapus saja 4. Penulisan rujukan dilengkapi dengan tanggal ketika mengaksesnya 5. Lanjutkan untuk penelitian

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah ditulis ada beberapa , telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau

diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk sehingga dapat menjadi lebih berkualitas, dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan 1 kali revisian.

Validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 29 April 2014 oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd, dalam proses validasi dengan ahli materi, peneliti telah melakukan konsultasi terkait dengan bahan ajar dengan dosen pembimbing yakni Bapak Ahmad Sholeh M.Ag, sehingga ketika proses validasi dengan ahli materi tidak ada revisi terkait dengan materi yang disajikan hanya saja validator ahli materi mengatakan bahwa “soal evaluasi pada no 6 dan no 13 diperbaiki lagi.”

b) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang di lakukan maka revisi terhadap bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut.



2. Untuk media macromedia flash contoh gambar mineral logam dan energy

Cara Memperbarui Sumber Daya Alam

Usaha Pelestarian Sumber Daya Mineral Logam

Mineral logam banyak dimanfaatkan untuk membuat perhiasan, kabel, kaleng, alat-alat otomotif, sepeda dan lain sebagainya. Logam merupakan bahan yang sulit didaurkan tanah.

Sehingga barang-barang yang berasal dari logam jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air. Mineral logam juga merupakan bahan yang tidak dapat diperbarui.

Sehingga pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara mendaur ulang barang-barang bekas. Mendaur ulang barang bekas bisa dengan meleburkannya kembali. Atau membuat kreasi baru dari barang bekas menjadi barang lain yang bermanfaat. Dapatkah kamu membuat barang-barang kreasi dari barang bekas?



Cara Memperbarui Sumber Daya Alam

Usaha Pelestarian Sumber Daya Energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga. Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam dan batubara merupakan sumber daya penting bagi kita. Sumber daya energi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan listrik. Sumber daya energi termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Artinya suatu saat bisa habis. Pelestarian sumber daya energi dapat dilakukan dengan cara berhemat. Dapatkah kamu menyebutkan contoh cara menghemat?

bahan bakar dan listrik? Usaha lain yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan sumber daya energi alternatif seperti energi air, matahari dan nuklir.




Cara Memperbarui Sumber Daya Alam

Usaha Pelestarian Sumber Daya Mineral Logam

Mineral logam banyak dimanfaatkan untuk membuat perhiasan, kabel, kaleng, alat-alat otomotif, sepeda dan lain sebagainya. Logam merupakan bahan yang sulit didaurkan tanah.

Sehingga barang-barang yang berasal dari logam jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air. Mineral logam juga merupakan bahan yang tidak dapat diperbarui.

Sehingga pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara mendaur ulang barang-barang bekas. Mendaur ulang barang bekas bisa dengan meleburkannya kembali. Atau membuat kreasi baru dari barang bekas menjadi barang lain yang bermanfaat. Dapatkah kamu membuat barang-barang kreasi dari barang bekas?



Cara Memperbarui Sumber Daya Alam

Usaha Pelestarian Sumber Daya Energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga. Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam dan batubara merupakan sumber daya penting bagi kita. Sumber daya energi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan listrik. Sumber daya energi termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Artinya suatu saat bisa habis. Pelestarian sumber daya energi dapat dilakukan dengan cara berhemat. Dapatkah kamu menyebutkan contoh cara menghemat?

bahan bakar dan listrik? Usaha lain yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan sumber daya energi alternatif seperti energi air, matahari dan nuklir.



3. Penggunaan gambar kurang bermanfaat dihapus saja

Sumber Daya Alam

b. Daerah Perkotaan
Perhatikan gambar berikut!



Sumber: Perkotaan
Sumber: <http://katjakarta.blogspot.com>

Jenis kegiatan ekonomi masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan sangat beragam. Ada yang bergerak dibidang perdagangan, jasa, industri, pemerintahan dan sebagainya. Di daerah perkotaan sudah jarang ditemukan lagi tanah pertanian. Oleh karena itu, kegiatan pertanian jarang ditemukan di daerah perkotaan.

c. Daerah Pantai
Perhatikan gambar berikut!



Sumber: Pantai
Sumber: <http://pantaindonesia.blogspot.com>

Jenis kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan oleh masyarakat yang mendiami daerah pantai atau pesisir. Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai mengandalkan hasil laut sebagai alat pemenuh kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi sebagian besar masyarakat adalah dengan menjadi nelayan. Hasil laut seperti ikan dan rumput laut yang diperoleh, dapat dijual ke pasar. Dengan demikian, keadaan alam sekitar dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup.

d. Daerah Padang Rumput
Masyarakat yang tinggal di daerah padang rumput sangat bergantung kepada keadaan alamnya. Di daerah tersebut tersedia rumput yang melimpah untuk bahan pakan ternak. Oleh karena itu, daerah padang rumput sangat cocok untuk daerah peternakan dan sebagian masyarakat hidup sebagai peternak. Hewan ternak seperti sapi, kerbau, kuda dan kambing banyak dibudidayakan di daerah padang rumput.

Modul Pembelajaran IPS Kelas IV Semester I 25

Sumber Daya Alam

b. Daerah Perkotaan
Perhatikan gambar berikut!



Gambar 127: Perkotaan
Sumber: <http://katjakarta.blogspot.com>

Jenis kegiatan ekonomi masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan sangat beragam. Ada yang bergerak dibidang perdagangan, jasa, industri, pemerintahan dan sebagainya. Di daerah perkotaan sudah jarang ditemukan lagi tanah pertanian. Oleh karena itu, kegiatan pertanian jarang ditemukan di daerah perkotaan.

c. Daerah Pantai
Perhatikan gambar berikut!



Gambar 128: Pantai
Sumber: <http://pantaindonesia.blogspot.com>

Jenis kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan oleh masyarakat yang mendiami daerah pantai atau pesisir. Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai mengandalkan hasil laut sebagai alat pemenuh kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi sebagian besar masyarakat adalah dengan menjadi nelayan. Hasil laut seperti ikan dan rumput laut yang diperoleh, dapat dijual ke pasar. Dengan demikian, keadaan alam sekitar dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup.

d. Daerah Padang Rumput
Masyarakat yang tinggal di daerah padang rumput sangat bergantung kepada keadaan alamnya. Di daerah tersebut tersedia rumput yang melimpah untuk bahan pakan ternak. Oleh karena itu, daerah padang rumput sangat cocok untuk daerah peternakan dan sebagian masyarakat hidup sebagai peternak. Hewan ternak seperti sapi, kerbau, kuda dan kambing banyak dibudidayakan di daerah padang rumput.

Modul Pembelajaran IPS Kelas IV 26

4. Penulisan
 rujukan
 dilengkapi
 dengan
 tanggal ketika
 mengaksesnya



Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi ilmu pengetahuan sosial dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar dan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna bahan ajar produk pengembangan.

2. Hasil Validasi Ahli Desain/Produk

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain produk adalah berupa buku ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain produk terhadap produk pengembangan buku ajar IPA kelas IV materi benda dan sifatnya berbasis Inkuiri Terbimbing yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8.

1) Data kuantitatif

Tabel 4.7 Data kuantitatif dari desain ahli desain/produk untuk media *adobe flash*

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Desain <i>cover</i> pada media <i>adobe flash</i> sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Gambar pada media <i>adobe flash</i> sesuai dengan materi.	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Gambar yang digunakan pada media <i>adobe flash</i> menarik minat siswa.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6	Kemenarikan dan kesesuaian video pendukung dalam media <i>adobe flash</i>	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
7	Tata letak gambar pada media <i>adobe flash</i> menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Kemudahan sistem pengoprasian <i>adobe flash</i>	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

9	Kemenarikan <i>layout</i> yang digunakan pada media <i>adobe flash</i>	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10	Ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) pada media <i>adobe flash</i>	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
11	Kemudahan memahami materi pembelajaran dalam media <i>adobe flash</i> .	3	4	75	valid	Tidak revisi
	JUMLAH	36	40	90%	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.8 Data kuantitatif dari desain ahli desain/produk untuk buku ajar

No	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Desain <i>cover</i> pada buku sesuai dengan isi materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
2	Jenis huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Ukuran huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4	Gambar pada buku ajar sesuai dengan materi.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5	Tata letak gambar pada buku ajar sudah sesuai dengan materi.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6	Tata letak header dan footer pada buku ajar sesuai.	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
7	Tata letak gambar pada buku ajar sudah menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Huruf yang digunakan pada buku ajar sudah sesuai dengan siswa SD/MI	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
9	Kemenarikan <i>layout</i> yang digunakan pada buku ajar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

10	Kemudahan memahami materi pelajaran pada buku ajar	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
	JUMLAH	30	40	75%	Valid	Tidak Revisi

2) Analisis Data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli desain produk. Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah kerja menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang buku ajar dan media *adobe flash* dari hasil validitas ahli desain produk. Dihitung melalui presentase tingkat pencapaian sebagai berikut:

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

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator

xi : Skor maksimal

P : Persentase tingkat kevalidan

Tabel 4.7 dan 4.8, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli desain produk dan yang menunjukkan data hasil validasi ahli desain produk terhadap produk pengembangan bahan ajar IPS materi sumber daya alam kelas IV MI Al-azhaar Bandung Tulungagung adalah 90% dan 75% dinyatakan valid.

3) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli desain buku ajar ilmu pengetahuan alam dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan buku ajar dipaparkan dalam Tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Desain terhadap Buku Ajar

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik Dan Saran
Mukhlis Fuadi, S.Kom	1. Tab pada awal paragraph sebaiknya diseragamkan.

Tabel 4.10 Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Media *Adobe Flash*

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik Dan Saran
Mukhlis Fuadi, S.Kom	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk laman depan (menu) icon atau image untuk button kuis kurang sesuai 2. Sediakan button kuis exit sejajar dengan button paling bawah. Karena user lebih fokus ke button bukan kesimbol X di atas.

Komentar dan saran dari ahli desain dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar dalam rangka memperkaya isi bahan ajar dan menyempurnakannya.

4) Revisi Produk

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

Tabel 4.11 Revisi Buku Ajar Berdasarkan Validasi Oleh Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Tab pada awal paragraph sebaiknya diseragamkan.	Ada sebagian tab pada awal paragraf yang tidak lurus antara poin paragraf yang 1 dengan poin paragraf yang lain.	Sudah diseragamkan/diluruskan semua letak antara tab pada poin paragraf 1 dengan poin paragraf yang lain.

Tabel 4.12 Revisi Media *Adobe Flash* Berdasarkan Validasi Oleh Ahli Desain

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	Untuk laman depan (menu) icon atau image untuk button kuis kurang sesuai		

<p>2 Sediakan button kuis exit sejajar dengan button paling bawah. Karena user lebih fokus ke button bukan kesimbol X di atas.</p>	 <p>The screenshot shows a profile page titled 'Profil' with a blue border. It features a profile picture of a woman in a red hijab. The text on the page describes her education: 'Lutfiatuz Zahro', lahir di Tulungagung, Jawa Timur, pada tanggal 24 Juni 1992. Setelah menyelesaikan pendidikan di MI Plus Bandung Tulungagung dan lulus pada tahun 2004, ia melanjutkan ke MTs Negeri Bandung Tulungagung dan lulus pada tahun 2006. Setelah lulus, ia melanjutkan ke MAN 2 Tulungagung, ia lulus pada tahun 2010. Setelah lulus, ia melanjutkan ke Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan PGMI.' A red 'X' icon is positioned in the top right corner of the profile card.</p>	 <p>The screenshot shows the same profile page as the previous one, but with the red 'X' icon moved to the bottom right corner of the profile card.</p>
--	---	--



3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa bahan ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.13 dan 4.14.

a) Data Kuantitatif

Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	X	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
1	Kemudahan bahan ajar dan media pembelajaran dalam mengajar IPS	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelas IV	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3	Materi yang disajikan dalam bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> sesuai dengan indikator pembelajaran	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4	Kejelasan paparan materi dalam bahan ajar dan media pembelajaran <i>adobe flash</i>	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5	Sistematik uraian isi pembelajaran pada bahan	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

	ajar dan media <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS kelas IV					
6	Kemenarikan materi/kesesuaian gambar dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
7	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> sesuai dengan siswa MI kelas IV	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8	Peran bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> dalam pembelajaran IPS	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10	Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
11	Tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk siswa kelas IV SD/MI	4	4	100	Valid	Tidak Revisi
12	Tingkat kesesuaian evaluasi dengan materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	48	83,3%	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.13 menunjukkan bahwa hasil validasi ahli pembelajaran dan yang menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung adalah 83,3% dinyatakan valid.

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli materi sumber daya alam dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan bahan ajar dipaparkan dalam Tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran terhadap Buku Ajar

Nama Subjek Uji Ahli Materi	Kritik dan Saran
Bapak Ilham Sholeh, S.PdI	1. Selalu memberikan motifai terhadap anak didik serta mengaitkan materi dengan nilai agama sangatlah perlu dilaksanakan.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, tampak bahwa perlunya mengaitkan materi pembelajaran dengan nilai agama, sehingga perlu ditambah dengan ayat ataupun surat didalam Al-Qur'an yang berkaitan dengan materi sumber daya alam, yang bertujuan untuk membentuk karakter religius siswa. Komentar dan saran dari ahli mata pelajaran dalam pertanyaan terbuka dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar dalam rangka memperkaya isi paparan materi bahan ajar dan menyempurnakannya.

c) Revisi Produk

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

Tabel 4.15 Revisi Buku Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

No	Point yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Mengaitkan materi dengan nilai agama	Buku sebelumnya tidak ada ayat alqur'an yang mengaitkan dengan materi sumber daya alam	

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran IPS dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan komponen bahan ajar dan materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna bahan ajar produk pengembangan.

4. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Produk pengembangan diujikan kepada siswa kelas IV MI Al-azhaar Bandung Tulungagung dilakukan di kelas IV B sebagai kelas kontrol kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelas IV C sebagai kelas Eksperimen kelas yang diberi perlakuan yaitu menggunakan pembelajaran buku ajar IPS dan media *adobe flash*. Peneliti mengambil 15 siswa dari kelas kontrol dan 15 siswa dari kelas eksperimen dengan kriteria dari koresponden adalah 5 siswa koresponden berkemampuan baik, 5 siswa koresponden berkemampuan sedang, dan 5 siswa berkemampuan rendah. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut;

Tabel 4.16 Nilai Kelas IV C (Kelas Eksperimen)

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Anisa Putri Arinoveila	70	80
2	Anggi Meila Putri	90	90
3	Alvin Gisan	80	90
4	Ava Aida Luckyana Mumtaza	80	100
5	Bayu Sukma Adinata	75	90
6	Cecy Lia Anggi Saputri	90	95
7	Dois Aldi	80	100
8	Fansharila Binar Firza	70	100
9	Febri Rizky Bayu Pratama	70	90
10	Jhanita Hasna Kalinda	85	100
11	Khusnul Habibah	50	75
12	Lindung ageng Binarsa	75	100
13	May Fifi Widya Wulan Dhani	95	95
14	M. Ainun Ni'am	85	100
15	M. Aufa Bhama Kerti	75	90

Tabel 4.17 Nilai Kelas IV B (Kelas Kontrol)

No	Nama	<i>Pre-Tes</i>	<i>Post-Tes</i>
1	Ahmad Yusuf	45	50
2	Asna Zamrutul Ma'rifah	60	60
3	Ainun Farhan Al-Hafi	70	80
4	Aldi M.Rifaldi	50	70

5	Cantika Maretha Aulia P	55	70
6	Diva Felisyha Haepi	70	90
7	M. Wildan A.	75	80
8	Nada Lupna Al-Fahima	80	90
9	Natasya Fatiya Aisara	60	70
10	Nansi Umami Farhama	70	90
11	Ninna Nur Yanti	45	50
12	Rabel Febian Febe Riko	55	60
13	Syamsudin Yasir Al-Budha	50	70
14	Vargas Fernando	50	50
15	Zulfa Ladhuniatul Ma'rifah	40	40

1. Analisa Data

Perhitungan tersebut dengan menggunakan uji t-tes berkorelasi (*rellated*) dengan tingkat kepercayaan 95%.

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

$$\bar{x}_1 = \sum 1 : n_1$$

$$= 1395 : 15$$

$$= 93$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata kelas eksperimen

$\sum 1$: Jumlah seluruh nilai

kelompok Eksperimen

n_1 : Jumlah siswa

$$\begin{aligned}\bar{x}_2 &= \sum 2 : n_2 && \text{Keterangan:} \\ &= 1020 : 15 && \bar{x}_2 \quad : \text{Rata-rata kelas kontrol} \\ &= 68 && \sum 2 \quad : \text{Jumlah seluruh nilai} \\ &&& \text{kelompok kontrol} \\ &&& n_2 \quad : \text{Jumlah siswa}\end{aligned}$$

2) Mencari standar deviasi kelas eksperimen dan kelas kontrol

$$\begin{aligned}S_1 &= \sqrt{\frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n_1 - 1}} \\ &= \sqrt{\frac{840}{15 - 1}} \\ &= \sqrt{60} \\ &= 7,74 \\ S_2 &= \sqrt{\frac{\sum(x_2 - \bar{x})^2}{n_2 - 1}} \\ &= \sqrt{\frac{3640}{15 - 1}} \\ &= \sqrt{260} \\ &= 16,12\end{aligned}$$

Keterangan :

- S_1 = Standar deviasi kelompok eksperimen
- S_2 = Standar deviasi kelompok kontrol
- x_1 dan x_2 = nilai responden
- \bar{x}_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 = rata-rata nilai kelompok kontrol

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

3) Mencari varians kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

Mencari varians dengan mengkuadratkan standar deviasi

$$\begin{aligned} S_1^2 &= \frac{\sum(x_1 - \bar{x})^2}{n_1 - 1} \\ &= \frac{840}{15 - 1} \\ &= 60 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S_2^2 &= \frac{\sum(x_2 - \bar{x})^2}{n_1 - 1} \\ &= \frac{3640}{15 - 1} \\ &= 260 \end{aligned}$$

4) Menghitung korelasi

$$\begin{aligned} r &= \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum(x_1 - \bar{x})^2 \sum(x_2 - \bar{x})^2}} \\ &= \frac{890}{\sqrt{840 \times 3640}} \\ &= \frac{890}{\sqrt{3057600}} \\ &= \frac{890}{1748,59} \\ &= 0,50 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas diketahui bahwa;

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

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

$$\text{Varian} \quad : s_1^2 = 60 \quad s_2^2 = 260$$

$$\text{Korelasi} \quad : 0,50$$

5) Menghitung t-tes berpasangan

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}} \\
 &= \frac{93 - 68}{\sqrt{\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 2 \cdot (1) \left(\frac{7,74}{\sqrt{15}} \right) \left(\frac{16,12}{\sqrt{15}} \right)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 2 \left(\frac{7,74}{3,87} \right) \left(\frac{16,12}{3,87} \right)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{\left(\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 2 \right) (2) (4,16)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{\left(\frac{60}{15} + \frac{260}{15} - 4 \right) (4,16)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{(21,33 - 4) (4,16)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{(17,33) (4,16)}} \\
 &= \frac{25}{\sqrt{72,09}} \\
 &= \frac{25}{8,49} = 2,94
 \end{aligned}$$

6) Menentukan t_{tabel}

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

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

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

7) Penarikan kesimpulan

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Karena nilai t_{hitung} 2,94 dan nilai t_{tabel} 2,14, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* (DITOLAK)

H_1 : Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* (DITERIMA)

Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa terhadap pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peningkatan hasil belajar pada pokok bahasan sumber daya alam dikarenakan pemberian perlakuan berupa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* pada kelompok eksperimen yaitu kelas IV C. Hal ini menunjukkan bahwa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* yang diberikan memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar pokok bahasan sumber daya alam.

Selain menggunakan perhitungan manual menggunakan uji t tersebut, dilakukan uji perhitungan dengan menggunakan komputer yakni dengan SPSS

untuk mencari signifikansi penggunaan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dalam meningkatkan hasil belajar. Analisis dilakukan dengan menggunakan *Independent Sample t-test*.

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Equal variances assumed	4.396	.046	5.331	27	.000	23.000	4.315	14.147	31.853	
Equal variances not assumed			5.224	19.240	.000	23.000	4.403	13.798	32.202	

Dari hasil analisis SPSS tersebut, setelah dianalisis menggunakan *Independent Sample t-test* diketahui bahwa signifikansi uji dua pihak (2-tailed) adalah 0,000, sedangkan peneliti telah menetapkan pada metode penelitian ini bahwa signifikansi (α) yang telah ditetapkan adalah 0,050.

Apabila signifikansi yang dihasilkan lebih kecil dari signifikansi yang ditetapkan, maka hal ini berarti bahwa buku ajar dan media pembelajaran yang dikembangkan sangat signifikan. Sebelum analisis data peneliti membuat hipotesis.

Hipotesis dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash materi sumber daya alam* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash materi sumber daya alam*.

H_1 : Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media *adobe flash materi sumber daya alam* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash materi sumber daya alam*.

Dari hasil analisis tersebut didapatkan bahwa $0,000 \leq 0,050$. Dengan kata lain buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash materi sumber daya alam* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan buku ajar IPS dan media pembelajaran *adobe flash materi sumber daya alam*.

BAB V

PEMBAHSAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis *adobe flash* kelas IV SD/MI ini didasarkan pada kenyataan belum tersedianya bahan ajar yang berbasis *adobe flash*. Bahan ajar ini terdiri dari buku ajar dan media *adobe flash* yang dapat menunjang pembelajaran siswa secara efektif.

Bahan ajar yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Walter Dick and Lou Carrey ini melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap analisis kebutuhan, tahap analisis pembelajaran, tahap analisis pembelajar dan konteks, tahap menyusun tujuan umum khusus, tahap mengembangkan instrumen, tahap mengembangkan strategi pembelajaran, tahap mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif, dan tahap melakukan revisi.⁴⁹

Pengembangan bahan ajar ini melalui proses validasi dari 3 ahli, yakni ahli materi IPS, ahli desain produk, dan ahli pembelajaran IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah bahan ajar divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar dan saran dari para ahli. Hasil angket dari ketiga ahli tersebut menunjukkan kriteria valid pada ahli materi matematika dan ahli

⁴⁹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 195

pembelajaran, sedangkan kriteria cukup valid pada ahli desain produk. Sehingga pada bahan ajar IPS berbasis *adobe flash* ini tidak dibutuhkan revisi.

Bahan ajar ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang masih perlu perbaikan. Kelebihan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar ini disesuaikan dengan siswa SD/MI, sehingga bahan ajar ini dapat digunakan siswa secara mandiri.
2. Pada setiap pembahasan materi bahan ajar ini dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung.
3. Pada setiap pembahasan dalam bahan ajar disajikan menggunakan gambar-gambar yang mendukung sehingga siswa tertarik untuk mempelajarinya.
4. Bahan ajar ini dilengkapi dengan landasan Al-quran serta isi dan pedoman buku, sehingga pembaca dapat mengerti tujuan dari buku IPS berbasis *adobe flash*.
5. Bahan ajar ini menggunakan soal-soal evaluasi dari UASBN.
6. Bahan ajar ini juga terdapat materi pendukung yakni media *addobe flash*, yang di dalamnya terdapat materi dan gambar pendukung tentang sumber daya alam.
7. Di dalam bahan ajar ini terdapat uji mandiri yang dapat menambah pemahaman siswa terhadap materi.
8. Bahan ajar dan media ini juga sama-sama menunjang belajar siswa di rumah.
9. Bahan ajar di lengkapi dengan kesimpulan materi dan fortfolio.

Adapun kekurangan dari bahan ajar IPS materi sumber daya alam untuk kelas IV SD/MI berbasis *adobe flash* yang dikembangkan adalah hanya terbatas pada satu pembahasan materi saja yaitu sumber daya alam.

B. Analisis Data Validasi Ahli Materi IPS

Paparan data hasil validasi ahli materi IPS terhadap bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis *adobe flash*, adalah sebagai berikut:

- a. Rumusan topik pada pengembangan buku ajar berbasis *adobe flash* sangat sesuai dengan MI kelas IV
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelas IV
- c. Materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPS kelas IV sangat sesuai dengan Indikator pembelajaran.
- d. Sangat relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan bahan ajar berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPS kelas IV.
- e. Sistematis uraian isi pembelajaran dalam bahan ajar berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPS sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- f. Sangat sesuai gambar dengan materi.
- g. Bahasa yang digunakan pada bahan ajar berbasis *adobe flash* sangat sesuai dengan siswa MI kelas IV.
- h. Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa
- i. Sangat sesuai rangkuman dengan ide pokok.
- j. Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa

- k. Kesesuaian tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas IV SD/MI

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 97,5% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* digunakan sesuai dengan validasi ahli materi.

C. Analisis Hasil Validasi Media Bahan Ajar

Paparan data hasil validasi ahli media IPS terhadap media *adobe flash* materi sumber daya alam adalah sebagai berikut:

- a. Desain *cover* pada media *adobe flash* sangat sesuai dengan isi materi.
- b. Jenis huruf yang digunakan pada media *adobe flash* sesuai dengan siswa MI kelas IV.
- c. Ukuran huruf yang digunakan pada media *adobe flash* sangat sesuai dengan siswa MI kelas IV.
- d. Gambar pada media *adobe flash* sangat sesuai dengan materi.
- e. Gambar yang digunakan pada media *adobe flash* ini menarik minat siswa.
- f. Kemenarikan dan kesesuaian video pendukung dalam media *adobe flash*.
- g. Tata letak gambar media *adobe flash* menarik.
- h. Kemudahan sistem pengoperasian media *adobe flash* sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- i. Kemenarikan *layout* yang digunakan pada media *adobe flash* sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.

- j. Ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) pada media *adobe flash* sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- k. Kemudahan memahami materi pelajaran dalam media *adobe flash* sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 90% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* digunakan sesuai dengan validasi ahli materi.

Paparan data hasil validasi ahli media IPS terhadap media *adobe flash* materi sumber daya alam adalah sebagai berikut:

- a. Desain *cover* pada buku ajar sesuai dengan isi materi.
- b. Jenis huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa MI /SD kelas IV.
- c. Ukuran huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.
- d. Gambar yang ada pada buku ajar sesuai dengan materi.
- e. Tata letak gambar sudah sesuai dengan materi
- f. Tata letak header dan footer pada buku ajar sudah sesuai.
- g. Tata letak gambar pada buku ajar sudah menarik.
- h. Huruf yang digunakan pada buku ajar sudah sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV
- i. Kemenarikan *layout* yang digunakan pada buku ajar.

- j. Kemudahan memahami materi pelajaran dalam buku ajar.

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 75% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis addobe flash digunakan sesuai dengan validasi ahli media.

D. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IV

Paparan data hasil validasi ahli media IPS terhadap media adobe flash materi sumber daya alam adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan bahan ajar dan media pembelajaran dalam mengajar IPS sangat sesuai dengan siswa kelas IV SD/MI
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dan media *adobe flash* mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelasIV.
- c. Materi yang disajikan dalam bahan ajar dan media sesuai dengan indikator Pembelajaran.
- d. Kejelasan paparan materi dalam bahan ajar dan media pembelajaran *adobe flash* sesuai dengan sisiwa MI/SD kelas IV.
- e. Sistematis uraian isi pembelajaran pada bahan ajar dan media *adobe flash* pada mata pelajaran IPS sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- f. Kemenarikan /kesesuain gambar dengan materi sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- g. Bahasa yang digunakan pada bahan ajar dan media *adobe flash* sesuai dengan siswa MI kelas IV.

- h. Peran bahan ajar dan media dalam pembelajaran IPS sangat sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- i. Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok sesuai dengan siswa SD/MI kelas IV.
- j. Penggunaan bahan ajar dapat sangat memberikan motivasi kepada siswa.

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 83,3% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya bahan ajar IPS materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* digunakan sesuai dengan validasi ahli guru mata pelajaran IPS.

E. Analisis Keefektifan, Keefensiensi, dan Kemenarikan Bahan Ajar

Pada hakikatnya pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan.⁵⁰

Langkah-langkah yang ditempuh guru mata pelajaran IPA dalam melihat tingkat keefektifan, Keefensiensi, kemenarikannya dengan membagi aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Tiga tahapan dilakukan guru melaksanakan proses pembelajaran, sehingga dapat terlaksana dengan sistematis. Berikut penjelasan terkait dengan kegiatan yang dilakukan.

⁵⁰Syaiful Sagala, *op.cit.*, hlm. 61

Kegiatan awal, berisi tentang tugas guru yakni memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, memberimotivasi serta menggali pengetahuan awal siswa dengan tanya jawab maupun dengan memberikan contoh-contoh terkait dengan materi, seperti memberikan informasi yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Kegiatan inti, merupakan kegiatan menjelaskan materi seutuhnya. Kegiatan inti harus melalui beberapa tahapan agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan seluruhnya. Tahapan-tahapannya dibagi menjadi tiga yakni eksplorai, elaborasi, dan konfirmasi. Tahapan-tahapan tersebut disusun sedemikian rupa agar siswa dapat tujuan dan indikator pembelajaran.

Kegiatan akhir, berisi penutup pembelajaran dimana guru memberi stimulus terkait dengan materi yang telah disampaikan yakni bersama-sama menyimpulkan pelajaran serta mengingat materi yang telah diajarkan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Selain melihat dari ketiga kegiatan di atas tingkat keefektifitasan, kemenarikan dan keefesiensian bahan ajar juga dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh setiap responden, selain itu juga dari hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik daripada siswa yang ada di kelas kontrol, yakni dengan melihat rata-rata (*mean*) kelas control dan kelas eksperimen pada soal *post test* yakni $68 < 93$, maka dapat dikatakan bahwa bahan ajar berbasis *adobe flash* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS materi sumber daya alam pada siswa kelas IV di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

F. Analisis Pengaruh Pengembangan Bahan Ajar

Menurut Jean Peaget, siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkrit adapun ciri-ciri anak operasional konkrit adalah sebagai berikut: (a) dapat mengelompokkan benda-benda yang mempunyai beberapa karakteristik ke dalam himpunan dengan karakteristik khusus dan dapat melihat beberapa karakteristik kedalam himpunan dengan karakteristik khusus dan dapat melihat beberapa karakteristik suatu benda secara serentak. (b) mampu berkecimpung dalam hubungan kompleks antara kelompok-kelompok.⁵¹

Peneliti melakukan pengajaran pada kedua kelas tersebut, peneliti melakukan post tes untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar selama 3 kali pertemuan. Post tes ini disusun dengan soal yang berbeda dari soal pre tes. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudaryono bahwa penyusunan dan pengembangan tes dimaksudkan oleh untuk dimaksudkan untuk memperoleh tes yang valid, sehingga hasil ukurnya dapat mencerminkan secara tepat hasil belajar atau prestasi belajar yang dicapai oleh masing-masing individu peserta tes setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar.⁵²

Pada hasil penelitian ini, proses pembelajaran pada kelas eksperimen berbentuk kelompok, siswa-siswa terlihat aktif dalam pembelajaran dan siswa cenderung menyukai membaca petunjuk dan melihat gambar serta membaca materi pembelajaran, siswa juga asyik memperhatikan guru di depan kelas ketika guru

⁵¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*(PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007), hlm. 45

⁵²Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*,2012 (Yogyakarta:Graha Ilmu), hlm.

menerangkan kepada mereka tentang materi sumber daya alam melalui media *adobe flash*. Ketika siswa dibentuk kelompok belajar siswa akan lebih sering bertukar pikiran dan berdiskusi dengan teman kelompok mereka akan tetapi, guru akan lebih sulit melihat kesulitan siswa. Jadi apabila pembelajaran di bentuki kelompok guru harus lebih teliti lagi kelompok perkelompok.

Pengembangan bahan ajar ini terdiri dari buku dan media *adobe flash* yang dapat menunjang pembelajaran di dalam kelas. Di dalam buku ajar ini terdapat evaluasi mandiri yang dapat mengukur kemampuan siswa secara mandiri dan di dalam media *adobe flash* ini juga terdapat kuis dan video yang dapat digunakan siswa belajar secara mandiri di rumah.

Pada metode kuasi eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subjek per kelompok.⁵³ Sehingga pada penelitian pengembangan ini, peneliti hanya mengambil ukuran minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan 15 responden pada kelompok eksperimen. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan bahan ajar yang biasanya dipakai oleh guru di madrasah tersebut. Proses pembelajaran di kelas kontrol, pembelajaran di kelas kontrol ini siswa kelihatan kurang berminat membaca buku dan kurang memperhatikan guru ketika menerangkan pembelajaran di depan kelas. Buku ajar ini lebih cenderung menekankan pada proses pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan paparan Burrowes bahwa pembelajaran konvensional menekankan pada resitasi konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk

⁵³ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

merefleksi materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya, atau mengaplikasikannya kepada situasi kehidupan nyata.⁵⁴

Pembelajaran dengan menggunakan buku ajar dan media *adobe flash* yang dikembangkan ini memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar pada kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar pada kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil post tes yang di uji dengan perhitungan secara manual. Perhitungan tersebut dengan menggunakan rumus uji t-tes berkorelasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menghasilkan $t_{hitung} = 2,94$ sedangkan $t_{tabel} = 2,14$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku dan media pembelajaran *adobe flash*.

Perhitungan lain yakni dengan menggunakan komputer yakni dengan *Independent Sample t-test* melalui program *SPSS 16.0 for Windows* yang dinyatakan bahwa nilai sig.(2-tailed) kemampuan kedua kelas mengenai materi sumber daya alam adalah 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan buku ajar dan media

⁵⁴ Rosita Kurniawati, *Perbedaan, Kelebihan, dan Kekurangan Dari Pendekatan Konvensional dan Orientasi Teaching* (<http://rosita.kurniawati.blogspot.com/2012/08/pendekatan-konvensional-dan-orientasi.html>, diakses 18 Mei 2014 jam 19.00 wib)

adobe flash lebih baik daripada hasil belajar yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash*, Selain itu, buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* yang digunakan pada pokok bahasan sumber daya alam secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Dengan melihat rata-rata kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal post tes yaitu $68 < 93$, maka dapat dikatakan bahwa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Muchayat yakni perangkat pembelajaran matematika dengan strategi *ideal problem solving* bermuatan pendidikan karakter dapat menghantarkan siswa mencapai ketuntasan belajar melebihi kriteria ketuntasan minimal.⁵⁵

⁵⁵Muchayat. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Ideal Problem Solving Bermuatan Pendidikan Karakter*. Jurnal PP Volume I, No 2. Desember, hlm.201

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap buku ajar pembelajaran IPS untuk kelas IV di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Buku ajar ini secara umum sudah layak untuk di gunakan dalam proses pembelajaran karena a. Sudah dilakukannya pengembangan buku ajar berbasis *adobe flash*, pengembangan buku ajar yang efektif dan dapat memotivasi siswa dilakukan dengan cara menghasilkan produk berupa buku siswa IPS materi sumber daya alam berbasis *addobe flash*. Produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai buku ajar dan media pembelajaran yang baik, b. Buku ajar telah divalidasi oleh ahli materi , desain produk, ahli pembelajaran IPS, dan siswa kelas IV. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:
 - a. Hasil validasi ahli materi terhadap hasil pengembangan bahan ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 97,5%.
 - b. Hasil validasi ahli media desain produk terhadap hasil pengembangan bahan ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap buku ajar dengan persen kevalidan mencapai 70%, dan untuk media *adobe flash* mencapai kevalitan sebesar 90%.

- c. Hasil validasi ahli pembelajaran atau guru kelas IV terhadap hasil pengembangan bahan ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 83,3%.
 - d. Hasil penilaian seluruh siswa kelas IV terhadap hasil pengembangan bahan ajar IPS sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 87,8%.
2. Tingkat keefektifan buku ajar dan media *adobe flash* dapat dikatakan efisien, hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yakni 93 sedangkan siswa di kelas kontrol yakni 68.
 3. Peningkatan hasil belajar siswa di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung diperoleh dari hasil post tes yang di uji dengan perhitungan secara manual. Perhitungan tersebut dengan menggunakan rumus uji t-tes berkorelasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menghasilkan $t_{hitung} = 2,94$ sedangkan $t_{tabel} = 2,14$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya Terdapat perbedaan nilai hasil belajar pada siswa yang memperoleh pembelajaran tanpa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* dengan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan buku dan media pembelajaran *adobe flash*.

Perhitungan lain yakni dengan menggunakan komputer yakni dengan *Independent Sample t-test* melalui program *SPSS 16.0 for Windows* yang dinyatakan bahwa nilai *sig.(2-tailed)* kemampuan kedua kelas mengenai materi sumber daya alam adalah 0,000. Hal ini dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan

menggunakan buku ajar dan media *adobe flash* lebih baik daripada hasil belajar yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash*, Selain itu, buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* yang digunakan pada pokok bahasan sumber daya alam secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Dengan melihat rata-rata kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal post tes yaitu $68 < 93$, maka dapat dikatakan bahwa buku ajar dan media pembelajaran *adobe flash* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS pada pokok bahasan sumber daya alam pada siswa kelas IV di MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung.

B. SARAN

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

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan bahan ajar IPS kelas IV materi sumber daya alam berbasis sumber daya alam disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahan ajar IPS kelas IV materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPS materi sumber daya alam.
- b. Bahan ajar IPS kelas IV materi materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* hendaknya digunakan dengan bimbingan guru.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

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

3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut. Bahan ajar IPS kelas IV materi sumber daya alam berbasis *addobe flash* masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.

- a. Bahan ajar IPS kelas IV materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* untuk materi lain perlu dikembangkan. Bahan ajar IPS ini perlu dikembangkan sehingga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar. Oleh sebab itu perlu dikembangkan bahan ajar IPS kelas IV materi sumber daya alam berbasis *adobe flash* yang memuat dialog yang selengkap

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

b. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru IPS memakai bahan ajar dengan berbasis *adobe flash* ini dalam pembelajaran dalam rangka untuk menerapkan KTSP dan mengembangkan pada K-13 secara optimal

c. Disarankan kepada guru SD/MI khususnya guru IPS untuk mengembangkan buku ajar dan media *adobe flash* sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

d. Buku ajar dan media *adobe flash* ini hanya terbatas pada materi sumber daya alam, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan pada materi lain khususnya IPS kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ahmadi, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas, 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: direktorat jenderal manajemen pendidikan dasar dan menengah
- Djamarah, Bahri, Syaiful, 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional
- Desmita, 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Ghony, Djunaidi, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UIN-Malang Press
- Hadi, Ariesto, 2003. *Multi Media Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hartinah, Siti, 2004. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Retika Aditama
- Hadinoto, Rahayu, Siti, 2006. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Husein, Umar, 1999. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kurniawati, Rosita, *Perbedaan, Kelebihan, dan Kekurangan Dari Pendekatan Konvensional dan Orientasi Teaching* (<http://rosita.kurniawati.blogspot.com/2012/08/pendekatan-konvensional-dan-orientasi.html>, diakses 18 Mei 2014 jam 19.00 wib)
- Muchayat. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Ideal Problem Solving Bermuatan Pendidikan Karakter*. Jurnal PP Volume I, No 2. Desember
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudaryono, 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV, Alfabeta
- Sukmadinata, Nana, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suprijono, Agus, 2006. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: PustakaPelajar

Tim Bina Karya Guru, 2006, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar Kelas IV*, Jakarta:Erlangga

Trianto, 2010.*Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

<http://www.educativelearning.blogspot.com>, diakses pada tanggal 03 April 2012 pukul 15.00

<http://www.media-pembelajaran-dengankomputerblogspot.com/2011/02/7.html>, diakses pada tanggal 10 Juni 2013 pukul 15.25

<http://www.karakter-macro-media.flashblogspot.com/2013/05/6.html>, diakses pada tanggal 12 Juni 2013 pukul 16.30



Ayat Al-Qur'an

QS. Ar-Ruum Ayat 41-42

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ
الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾ قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ
كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلُ كَانَ أَكْثَرُهُمْ مُشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾

Artinya:

“Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan Karena perbuatan tangan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). 41 Katakanlah: "Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)". 42



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah member hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga saya dapat menyelesaikan buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV materi Sumber Daya Alam ini.

Buku ajar ini disusun dengan berbasis Adobe Flash yang tujuannya mengembangkan pengetahuan dan pemahaman tentang materi IPS terutama tentang persebaran sumber daya alam. Buku ajar ini juga dilengkapi dengan adanya CD pembelajaran dengan penyelidikan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam buku ini juga terdapat evaluasi soal-soal yang di ambil dari soal-soal UASBN.

Penulis berharap buku ajar IPS berbasis Adobe Flash ini, berguna dan bermanfaat khususnya bagi siswa dan umumnya bermanfaat bagi para pendidik dan semua elemen kependidikan dan non kependidikan.

Malang, April 2014



DAFTAR ISI

AYAT Al-Qur'an.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
Program Pembelajaran.....	iv
Petunjuk Penggunaan Buku	vi
Sumber Daya Alam	
Peta Konsep	1
A. Jenis Sumber Daya Alam	3
B. Peta Persebaran Sumber Daya Alama.....	11
C. Pemanfaatan Sumber Daya Alam.....	14
D. Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam	25
Rangkuman.....	30
Evaluasi.....	31
Daftar Pustaka.....	35
Biografi	36



PROGRAM PEMBELAJARAN

Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	KarakterYang Dikembangkan
1. Memahami Sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.	1.1 Membaca peta Lingkungan Setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.	Rasa ingin tahu, mandiri, kreatif, peduli lingkungan, kerja keras.
	1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.	Mandiri, kreatif, peduli lingkungan, peduli social, tanggung jawab.
	1.3 Menunjukkkkan jenis persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi dilingkungan setempat.	Mandiri, kreatif, kerja keras, peduli lingkungan, cinta tanah air.
	1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).	Toleransi, bersahabat/ komunikatif, kreatif, semangat kebangsaan, cinta tanah air.
	1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah dilingkungan setempat (Kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.	Semangat kebangsaan, cinta tanah air, peduli lingkungan, kreatif, tanggung jawab.
	1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotism tokoh-tokoh	Semangat kebangsaan, cinta tanah air, peduli sosial, cinta damai, tanggung jawab.

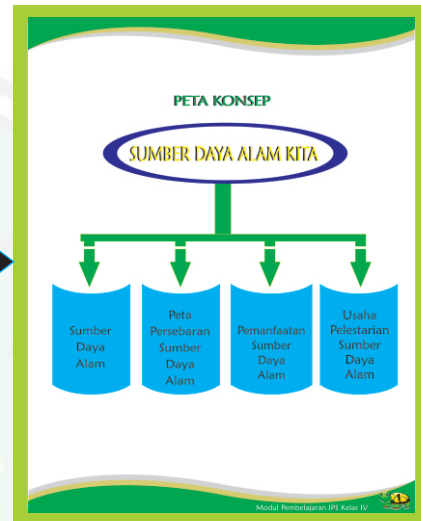
Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Karakter Yang Dikembangkan
1. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan keajuan teknologi dilingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.	2.1 Mengenal aktifitas dan ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya.	Mandiri, kreatif, kerja keras, peduli lingkungan, tanggung jawab.
	2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.	Mandiri, kreatif, kerja keras, peduli social, tanggung jawab.
	2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.	Rasa ingin tahu, kreatif, mandiri, gemar membaca, peduli lingkungan.
	2.4 Mengenal permasalahan social di daerahnya.	Mandiri, kreatif, peduli social, tanggung jawab, dan kerja keras.



PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Peta Konsep
Pemetaan materi yang akan dibahas dalam setiap bab.
Dengan demikian siswa dapat menggambarkan isi materi setiap bab



Kegiatan
Carilah informasi mengenai sumber daya alam yang ada di kota atau kabupaten tempat tinggalmu! Masukkan informasi yang kamu peroleh ke dalam tabel berikut ini!

No	SDA yang dapat diperbarui	SDA Lokasi	SDA yang tak dapat diperbarui	SDA Lokasi
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Kegiatan
Tugas yang harus dilakukan oleh siswa, baik secara kelompok maupun secara individu. Kegiatan ini berisi berbagai macam aktivitas keterampilan berfikir siswa dan mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa.

Sumber Daya Alam
Dalam kolom ini akan disajikan beberapa macam sumber daya alam. Dengan demikian anak akan tahu macam-macam sumber daya alam.

Sumber Daya Alam
Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang dari alam yang memiliki manfaat bagi manusia.
Secara umum sumber daya alam dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Rangkuman

1. Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.
2. Sumber daya alam dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.

Rangkuman

Ringkasan materi yang disajikan secara sederhana. Dengan demikian, siswa akan mudah mengingat dan memahami materi yang telah ia pelajari.

Uji Kemampuan
Evaluasi untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang telah dipelajari.

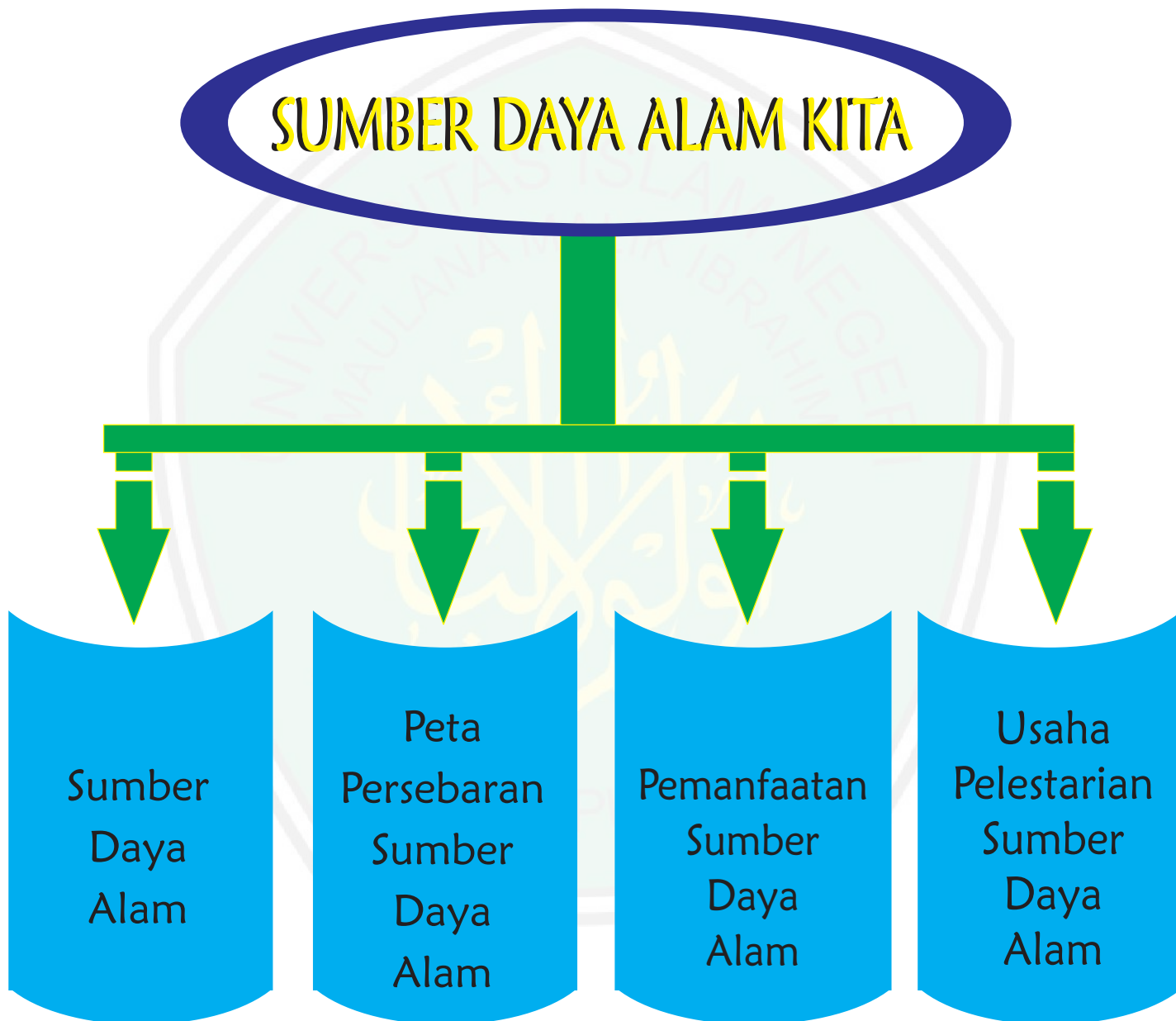
Uji Kemampuan

A) Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Berikut ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah
 - a. padi
 - b. kina
 - c. bouksit
 - d. pinus

PETA KONSEP

SUMBER DAYA ALAM KITA



Sumber Daya Alam Kita



Pendahuluan

Alam semesta beserta seluruh isinya ini adalah karunia dari Tuhan. Semuanya disediakan oleh Tuhan untuk manusia. Kita patut bersyukur. Negara kita adalah negara yang kaya akan sumber daya alam. Banyak negara lain yang iri dengan kekayaan alam di negara kita. Kekayaan alam di Indonesia banyak yang sudah dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Namun masih banyak pula yang belum dimanfaatkan secara optimal. Bahkan beberapa diantaranya terancam rusak dan habis. Pada bab ini kamu diajak untuk mempelajari sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi. Kamu juga akan mengetahui cara membuat peta persebaran alam di lingkungan sekitarmu serta bagaimana usaha melestarikan sumber daya alam.

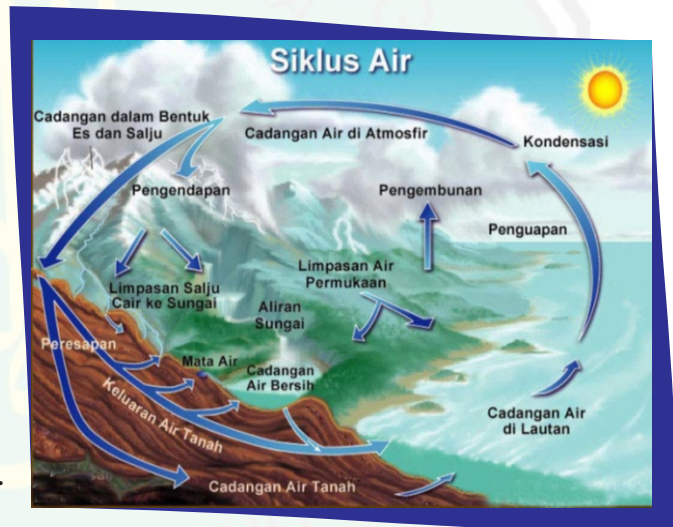


Jenis Sumber Daya Alam

Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam? Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Berbagai jenis tumbuhan, hewan dan barang tambang termasuk sumber daya alam. Setiap daerah memiliki sumber daya alam. Di daerahmu tentu juga memilikinya. Sumber daya alam begitu banyak jenisnya. Semuanya bermanfaat bagi manusia. Secara umum sumber daya alam dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui:

1. Sumber Daya Alam yang Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali (dilestarikan) setelah kita menggunakannya. Contohnya adalah berbagai jenis hewandan tumbuhan. Sumber daya alam yang selalu tersedia setiap saat di alam juga termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Contohnya adalah air, tanah, dan udara. Berikut ini adalah uraiannya:



Gambar 1.1: Siklus Air

Sumber: <http://cara-terjadi-hujan-.com>

a. Air

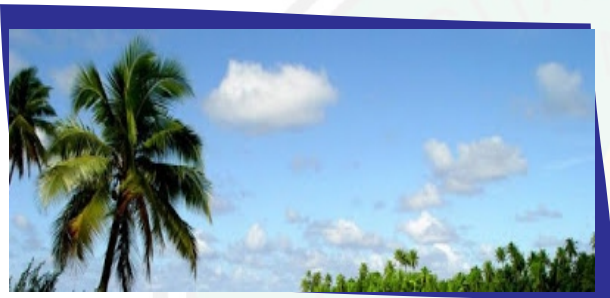
Air merupakan kebutuhan mutlak setiap orang. Artinya jika tidak ada air manusia akan mati. Air dapat berupa air sumur, air sungai, air danau dan air laut. Air dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan sehari-hari kita. Seperti minum, mandi dan mencuci. Untuk kebutuhan ini diperlukan air yang bersih. Di kota-kota besar sulit untuk mendapatkan air bersih. Di sana air sudah banyak yang tercemar. Bahkan untuk mendapatkan air bersih kita harus beli. Air dalam jumlah yang banyak dapat dimanfaatkan untuk mengairi sawah, memelihara ikan, pembangkit listrik, sebagai sarana transportasi dan olah raga.

b. Tanah

Tanah merupakan lapisan bumi yang paling atas. Tanah yang subur dapat dimanfaatkan untuk menanam berbagai jenis tumbuhan. Tanah liat dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai perabot rumah tangga, batu bata dan berbagai macam kerajinan.



Gambar 1.2: Kerajinan dari Tanah Liat
Sumber: <http://kerajinan-tanah-liat.blogspot.com>



Gambar 1.3: Udara Langit Biru
Sumber: <http://indahnyaalam.blogspot.com>

c. Udara

Udara merupakan benda gas yang terdiri dari berbagai zat seperti oksigen dan karbondioksida. Udara yang sehat mengandung banyak oksigen. Udara yang sehat dibutuhkan manusia untuk bernafas. Di kota-kota besar udaranya sudah banyak yang tercemar. Udara juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan olah raga seperti terjun payung dan gantole.

d. Tumbuhan

Tumbuhan atau tanaman dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

1) Tanaman Pertanian

Tanaman pertanian merupakan tanaman hasil pertanian yang meliputi hasil sawah, tegal dan ladang. Contoh tanaman pertanian adalah padi, sayur-sayuran, buah-buahan, gandum dan ubi.



Gambar 1.4: Pertanian Tomat
Sumber: <http://macamsayur.blogspot.com>

2) Tanaman Perkebunan

Tanaman perkebunan terdiri dari tanaman perkebunan di dataran tinggi dan di dataran rendah. Contoh tanaman perkebunan di dataran tinggi adalah cengkih, teh dan tembakau. Sedangkan contoh tanaman perkebunan di dataran rendah adalah kelapa, karet, tebu, dan kelapa sawit. Masing-masing tanaman perkebunan tersebut dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan manusia. Misalnya karet digunakan untuk membuat ban, tebu untuk membuat gula dan kelapa sawit untuk membuat minyak goreng. Dapatkah kamu menyebutkan pemanfaatan tanaman perkebunan yang lain?



Gambar 1.5: Kebun Teh
Sumber: <http://blogspot.com>

3). Tanaman Hutan

Tanaman hutan merupakan tanaman yang tumbuh di hutan. Tanaman hutan biasanya tidak dipelihara manusia. Tanaman hutan banyak diambil kayunya sebagai bahan bangunan dan perabot rumah tangga. Sebagai contoh adalah kayu jati, kayu kruing, kayu meranti, dan rotan.



Gambar 1.6: Hutan
Sumber: <http://hutanlindung.blogspot.com>

4) Tanaman Air

Tanaman air yang banyak dimanfaatkan antara lain rumput laut dan alga. Rumput laut dimanfaatkan untuk membuat agar-agar. Sedangkan alga ada yang langsung dikonsumsi. Ada pula jenis alga tertentu yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku obat-obatan, kosmetik dan industri makanan.



Gambar 1.7: Rumput Laut

Sumber: <http://tanamanair.blogspot.com>

e. Hewan

Hewan atau binatang dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sebagai berikut.

1) Hewan Liar

Hewan liar merupakan hewan yang hidup bebas di alam baik di perkampungan, hutan, sungai, ataupun di laut. Hewan liar tidak dipelihara manusia. Dapatkah kamu menyebutkan contohnya? Hewan-hewan liar seperti kijang, gajah, harimau, dan buaya banyak diburu manusia. Untuk apa? Hewan-hewan tersebut dimanfaatkan untuk dimakan dagingnya, diambil kulitnya untuk dibuat pakaian atau diambil gadingnya untuk hiasan. Karena sering diburu sekarang hewan-hewan tersebut menjadi langka. Padahal keberadaan hewan-hewan liar sangat penting untuk menjaga keseimbangan alam.



Gambar 1.8: Hewan Liar

Sumber: <http://suakamargasatwa.com>

2) Hewan Piaraan

Hewan piaraan merupakan hewan yang biasa dipelihara manusia untuk kesenangan atau hoby. Sebagai contoh adalah kucing, burung, hamster, dan anjing. Anjing dipelihara selain untuk kesenangan juga untuk menjaga keamanan rumah ataupun mencari jejak.



Gambar 1.9.: Kelinci Piaraan
Sumber: <http://yunita.blogspot.com>



Gambar 1.10: Sapi Ternak
Sumber: <http://yulianto hewan.blogspot.com>

3) Hewan Ternak

Hewan ternak merupakan hewan yang sengaja dikembangbiakkan untuk kebutuhan konsumsi maupun industri. Contoh hewan ternak antara lain sapi, kerbau, kuda, kambing, ayam dan itik. Hewan ternak dapat dimanfaatkan daging, telur, kulit, bulu dan susunya.

2. Sumber Daya Alam yang Tidak Dapat Diperbarui

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang tidak dapat kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui ada yang dapat dihasilkan kembali namun membutuhkan waktu yang sangat lama. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sebagai berikut:

a. Sumber Daya Alam Mineral Logam

Sumber daya alam yang termasuk mineral logam antara lain emas, perak, platina, besi, timah, nikel, tembaga, aluminium, dan mangan. Untuk mengambil sumber daya alam ini dilakukan dengan cara menambang. Oleh karena itu sumber daya alam ini juga disebut barang tambang. Negara kita merupakan negara yang kaya akan barang tambang tersebut. Berbagai barang tambang tersebut dimanfaatkan antara lain untuk perhiasan, membuat kabel dan berbagai perabot rumah tangga.



Gambar 1.11: Besi
Sumber: <http://mineralllogam.blogspot.com>



b. Sumber Daya Alam Mineral bukan Logam (Batu-Batuan)

Selain kaya akan barang tambang, Indonesia juga kaya akan batubatuan penunjang industri. Misalnya, pasir kuarsa, batu kapur, marmer, kaolin, intan, mika, asbes, batu granit, bentonit atau abu bumi, belerang, tras dan fosfat. Batu-batuan ini dapat dimanfaatkan untuk bahan bangunan, perabot rumah tangga, kain, korek api, batu baterai dan pupuk.



Gambar 1.12: Pasir Kuarsa
Sumber: <http://logammulia.com>

Wawasan

Asbes

Pernahkah kamu melihat baju pemadam kebakaran yang tahan api? Baju pemadam kebakaran yang tahan api ternyata dibuat dari bahan mineral yang namanya asbes. Serat asbes memang ada yang dapat dipintal dan ada yang tidak. Serat asbes yang dipintal digunakan untuk tirai, sarung tangan, pelapis dinding, pakaian pemadam kebakaran, pelapis rem, ban mobil, bahan tekstil asbes, alat pemadam api, benang asbes, pita, tali, alat listrik, alat kimia, dan pelilit kawat listrik. Serat asbes yang tidak dapat dipintal digunakan untuk pelapis tanur dan ketel serta pipanya, dinding, lantai, atap, alat-alat kimia dan listrik serta macam-macam isolasi.

Wawasan

Pasir Kuarsa

Tahukah kamu apa bahan pembuat gelas kaca? Bahan pembuat gelas kaca ialah pasir kuarsa. Pasir kuarsa adalah bahan galian yang terdiri atas kristal-kristal silika. Pasir kuarsa juga dikenal dengan nama pasir putih. Dalam kegiatan industri, pasir kuarsa digunakan sebagai bahan baku utama maupun bahan ikutan. Sebagai bahan baku utama, digunakan dalam industri gelas kaca, semen, tegel, mosaik keramik dan ampelas. Sedangkan sebagai bahan ikutan, digunakan dalam industri cor, industri.

c. Sumber Daya Energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai penghasil tenaga atau bahan bakar. Sumber daya energi di Indonesia meliputi minyak bumi, gas alam, batu bara, panas bumi dan tenaga surya. Indonesia merupakan negara pengekspor sumber daya energi terutama minyak bumi dan gas alam. Untuk mendapatkan minyak bumi, gas alam dan batu bara dilakukan pengeboran dan pertambangan. Minyak bumi yang sudah diolah akan menghasilkan bensin (premium), solar, minyak tanah (kerosin), avtur (bahan bakar pesawat terbang), pelumas mesin atau oli, plastik, lilin dan aspal. Sedangkan gas alam setelah diolah akan menghasilkan LNG (Liquefied Natural Gas/gas alam cair) dan LPG (Liquefied Petroleum Gas/gas alam yang dimampatkan). LNG sering digunakan sebagai bahan pembuat pupuk. Sedangkan LPG atau elpiji sering digunakan sebagai bahan bakar kompor. Untuk batu bara dapat dimanfaatkan pula sebagai bahan bakar baik rumah tangga maupun untuk industri/pabrik.



Gambar1.13: Pengeboran Minyak Bumi
Sumber: <http://pengeboranminyak.com>

Video proses terjadinya minyak bumi dapat dilihat di media Adobe Flash



1. Berilah contoh hasil pertanian, perkebunan, perikanan, hutan, dan hasil tambang dengan mengisi tabel seperti di bawah ini.

Hasil Pertanian	Hasil Perkebunan	Hasil Perikanan	Hasil Hutan	Hasil Tambang
Padi	Kopi	Ikan Mujair	Rotan	Batu Bara
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____





B

Peta Persebaran Sumber Daya Alam

Negara kita merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam. Hampir semua sumber daya alam terdapat di negara kita. Sumber daya alam tersebut tersebar di seluruh nusantara. Masing-masing daerah memiliki berbagai sumber daya alam yang mungkin tidak dimiliki oleh daerah lain. Hal ini sesuai dengan kondisi alam di daerah tersebut. Amatilah salah satu peta persebaran sumber daya alam di Indonesia di atas. Peta di atas merupakan peta persebaran sumber daya alam hayati (hidup) di negara kita. Dengan melihat peta tersebut kita dapat dengan mudah mengetahui berbagai jenis tanaman yang bermanfaat di Negara kita. Selain itu kita juga dapat mengetahui dengan cepat daerah mana yang menghasilkan. Sehingga kita dapat memanfaatkannya dengan lebih optimal. Kamu pun dapat membuat peta persebaran sumber daya alam yang ada di daerahmu. Perhatikan contoh peta persebaran sumber daya alam di suatu tempat berikut:

Persebaran hasil pertanian bisa dilihat di media Adobe Flash

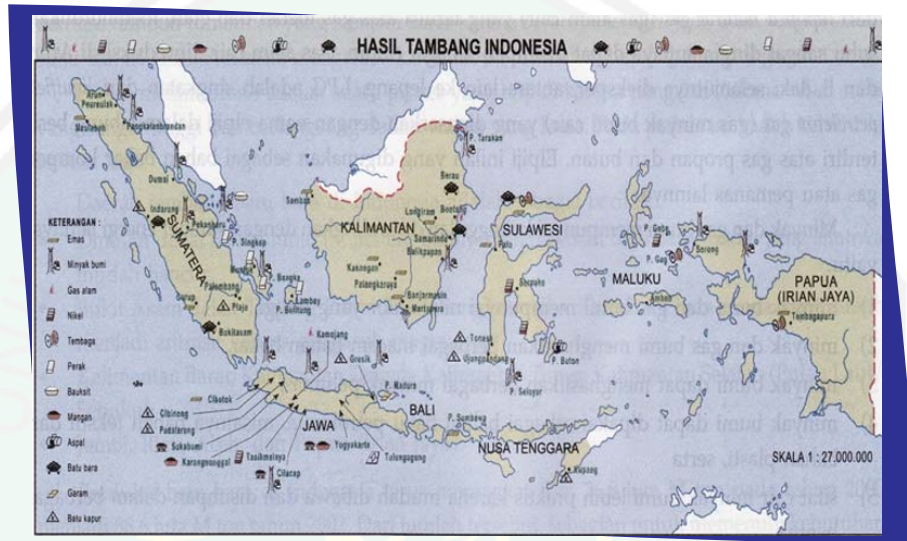


Gambar 1.14: Peta persebaran sumber daya alam di Indonesia



Selain hasil bumi dan laut Negara kita juga dikenal sebagai penghasil barang tambang. Seperti minyak bumi, gas alam, tembaga, emas dan batu baramerupakan sebagian dari hasil kekayaan alam kita. Namun demikian, hasil tambang tidak merata persebarannya. Ada daerah yang mempunyai hasil tambang yang banyak, ada juga daerah yang mempunyai sedikit hasil tambangnya. Berikut disajikan peta persebaran hasil tambang yang ada di Indonesia.

Peta persebaran hasil tambang di Indonesia



Gambar 1.15: Peta persebaran hasil tambang di Indonesia
 Sumber: <http://atlas-indonesia.com>



Carilah informasi mengenai sumber daya alam yang ada di kota atau kabupaten tempat tinggalmu! Masukkan informasi yang kamu peroleh ke dalam tabel berikut ini!

No	SDA Dapat diperbaharui	SDA Tak dapat diperbaharui	SDA Lokasi
1.	_____	_____	_____
2.	_____	_____	_____
3.	_____	_____	_____
4.	_____	_____	_____
5.	_____	_____	_____



Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Semua sumber daya alam bermanfaat bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup dinamakan kegiatan ekonomi. Manusia melakukan berbagai jenis usaha dalam memanfaatkan sumber daya alam. Sumber daya alam ada yang dapat dimanfaatkan atau dikonsumsi secara langsung. Namun ada pula sumber daya alam yang harus diolah terlebih dahulu. Maka dilakukanlah usaha pengolahan atau produksi. Seperti usaha mengolah sawah dan kebun, usaha kerajinan dan industri. Selain itu agar sumber daya alam dan hasil pengolahannya dapat tersebar di berbagai tempat dilakukan upaya distribusi. Usaha ini dinamakan usaha perdagangan.

Tabel 1.4 Manfaat Sumber Daya Alam

No	Nama Barang	Manfaat
1.	Asbes	Bahan pembuat sumbu kompor dan kaos lampu
2.	Batu Bara	Bahan bakar, pewarna, dan pengawet kayu
3.	Belerang	Industri obat-obatan dan korek api
4.	Batu Kapur	Industri semen, bangunan, dan cat tradisional
5.	Besi	Industri mesin, jembatan, bangunan, dan alat rumah
6.	Bauksit	Bahan baku alumunium, pesawat terbang, dan alat-alat
7.	Emas	Bahan perhiasan bernilai tinggi
8.	Gas alam	Bahan bakar
9.	Minyak bumi	Bahan bakar (bensin, solar, minyak tanah)
10.	Mangan	Bahan besi baja
11.	Nikel	Bahan pelapis anti karat pada besi
12.	Timah	Peralatan rumah tangga
13.	Tembaga	Peralatan untuk bahan perunggu

Untuk lebih lengkapnya tentang bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam, marilah kita ikuti penjelasan berikut:

1. Bentuk Kegiatan Ekonomi

Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam antara lain:

a. Pertanian

Usaha pertanian merupakan bentuk usaha mengolah tanah dan menanaminya dengan berbagai jenis tanaman. Bentuk usaha pertanian dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni sawah, tegal dan ladang.

1) Sawah

Sawah merupakan bentuk pertanian pada lahan basah. Hasil utama pertanian pada lahan basah adalah padi. Negara kita termasuk Negara penghasil beras, bahkan pernah mengekspor beras. Namun sebaliknya sekarang kita justru mengimpor beras dari luar negeri. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan yang terus meningkat serta hasil pertanian yang menurun. Tahukah kamu mengapa hasil pertanian kita menurun? Antara lain adalah karena sistem pengolahan yang belum modern dan semakin sempitnya lahan untuk pemukiman dan pabrik. Sebab lain adalah banyaknya penduduk desa yang memilih pergi mengadu nasib di kota daripada menjadi petani di desa.



Gambar 1.16.: Persawahan
Sumber: <http://pemandanganalam.com>

2) Tegal

Tegal merupakan bentuk pertanian pada lahan kering. Tegal tidak terlalu membutuhkan air. Biasanya hanya mengandalkan air hujan. Hasil pertanian tegal antara lain tebu, nanas, jagung, ubi dan singkong. Tebu merupakan bahan baku pembuatan gula. Sedangkan singkong merupakan bahan baku pembuatan tepung tapioka.



Gambar 1.17: Tegal
Sumber: <http://tegal.blogspot.com>

3) Ladang

Ladang merupakan bentuk pertanian yang dibuat dengan membuka hutan. Hutan ditebang dan dibakar, kemudian ditanami. Ladang ada yang dibuat berpindah-pindah. Ladang seperti ini jika dibuat dalam area yang luas dapat menyebabkan kerusakan hutan. Hasil ladang antara lain singkong, gandum dan sayuran.



Gambar 1.18: Ladang Melon
Sumber: <http://ladang.blogspot.com>



Tabel manfaat dari hasil pertanian

Hasil pertanian	Manfaat
Padi	· Makanan pokok
Jagung	· Makanan pokok, bahan Pakan ternak
Kacang kedelai	· Bahan baku tempe, kecap, tahu, susu

b. Perkebunan

Perkebunan dapat dibedakan menjadi dua yakni perkebunan di dataran rendah dan perkebunan di dataran tinggi. Di atas sudah disebutkan contoh hasil perkebunan. Indonesia merupakan negara penghasil kelapa sawit terbesar kedua di dunia. Selain itu dalam hal rempah-rempah, sejak dahulu Indonesia terkenal sebagai penghasil rempah-rempah. Contoh rempah-rempah adalah lada dan pala.



Gambar 1.19: Perkebunan Buah Naga
Sumber: <http://kebunnaga.blogspot.com>

Tabel manfaat dari hasil perkebunan



Hasil perkebunan	Manfaat
Kelapa sawit	· Bahan baku minyak goreng dan margarine
Karet	· Bahan baku ban
Tebu	· Bahan baku gula pasir
Kina	· Obat malaria
Rosella	· Bahan karung goni

c. Perikanan

Bentuk usaha perikanan dibedakan menjadi dua, yakni perikanan laut dan perikanan darat. Perikanan laut merupakan bentuk usaha menangkap ikan di laut. Hasil perikanan laut antara lain bandeng, tongkol, cumi-cumi, bawal dan udang. Wilayah negara kita dua pertiganya adalah laut. Laut di negara kita kaya akan ikan. Namun banyak diantaranya ditangkap oleh nelayan illegal dari luar negeri. Hal ini disebabkan kurangnya sistem pengamanan yang kesulitan menangani luasnya wilayah laut di negara kita. Perikanan darat merupakan bentuk perikanan dengan menangkap atau memelihara ikan selain di laut. Misalnya di sungai, empang atau kolam dan di aquarium. Hasil perikanan darat antara lain mujaer, mas, koi dan lele. Hasil perikanan darat selain untuk kebutuhan pangan juga digunakan untuk hiasan. Banyak ikan yang karena bentuknya yang indah dipelihara orang sebagai ikan hias. Contohnya adalah lohan, arwana, mas dan koi. Harga ikan-ikan hias ini bisa mencapai jutaan rupiah.



Gambar 1.20: Perikanan Air Tawar
Sumber: <http://usahaperikananmasyarakat.com>



d. Peternakan

Usaha peternakan merupakan usaha memelihara hewan untuk dikonsumsi sendiri ataupun dijual. Usaha peternakan di Indonesia masih banyak yang menggunakan cara-cara tradisional. Berdasarkan hewan yang ditenakkan, usaha peternakan dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1) Ternak hewan besar

Hewan yang termasuk hewan ternak besar antara lain sapi, kuda dan kerbau.

2) Ternak hewan kecil

Hewan yang termasuk hewan ternak kecil antara lain kambing, kelinci dan babi.

3) Ternak hewan unggas

Hewan yang termasuk unggas antara lain ayam, itik dan angsa. Hasil dari usaha peternakan antara lain daging, telur dan susu. Dapatkah kamu menyebutkan hasil ternak lainnya?

e. Kerajinan

Kerajinan merupakan usaha membuat suatu barang dengan ketrampilan tertentu. Orang yang melakukan usaha kerajinan disebut perajin. Banyak bahan-bahan yang sebelumnya tidak begitu berguna jika berada di tangan yang terampil berubah menjadi barang yang lebih berguna dan menarik. Bahan-bahan yang sering digunakan antara lain daun pandan, bambu, tanah liat, batu dan barang-barang bekas. Hasil kerajinan antara lain gerabah, tikar, tas dan barang-barang bernilai seni seperti patung dan souvenir.



Gambar 1.21: Kerajinan Batik di Solo

Sumber: <http://pengrajinbatiksolo.blogspot.com>

f. Perdagangan

Usaha perdagangan merupakan usaha mengambil keuntungan dari menjual barang. Para pedagang mendapat keuntungan dari selisih harga jual dengan harga beli. Usaha perdagangan meliputi perdagangan bahan mentah dan barang jadi. Pedagang ada yang membuka usahanya di pasar, di pinggir jalan, di depan rumah atau dengan berkeliling. Saat ini ada pula perdagangan yang dilakukan tanpa bertatap muka. Pedagang dan pembeli tidak bertemu secara langsung. Sebagai contoh adalah perdagangan lewat internet. Bagaimana cara melakukannya? Perdagangan lewat internet, transaksi jual beli dilakukan di internet. Barang dan uang didapatkan melalui pengiriman. Namun perdagangan seperti ini harus hati-hati sebab sangat rawan penipuan.



Gambar 1.22: Pasar Tradisional Di Jakarta
Sumber: <http://pasartradisional.com>

g. Perindustrian

Perindustrian merupakan usaha mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau setengah jadi. Usaha perindustrian ada yang dilakukan dalam skala kecil, sedang dan besar. Industri besar biasanya dilakukan dengan membuat pabrik. Hasil industri antara lain kain, makanan instan, minuman kaleng, gula, kabel, ban dan sebagainya. Ada pula industri yang disebut industri berat. Industri berat menghasilkan barang-barang seperti galangan kapal, pesawat dan lokomotif kereta api.



Gambar 1.23: Industri Batu Bara
Sumber: <http://duniaindustri.com>

h. Jasa

Jasa merupakan bentuk usaha ekonomi yang memberikan pelayanan baik tenaga, pikiran maupun keahlian tertentu. Contohnya antara lain tukang becak, sopir, guru, dokter, dan kuli bangunan. Usaha di bidang jasa baik secara langsung maupun tidak juga dipengaruhi sumber daya alam di suatu daerah. Seperti sopir truk, adakalanya dibutuhkan untuk mengangkut sumber daya alam dari desa ke kota untuk dijual.



Gambar 1.24: Polisi Patroli
Sumber: <http://wiranto.polisi.blogspot.com>

i. Pertambangan

Pertambangan merupakan usaha ekonomi yang mengambil sumber daya alam dari dalam perut bumi. Usaha pertambangan ada yang dilakukan dengan peralatan sederhana. Contohnya adalah penambangan pasir. Namun banyak usaha pertambangan yang harus dilakukan dengan peralatan berat dan canggih. Misalnya pertambangan minyak bumi, batu bara,

bijih besi dan emas. Negara kita merupakan salah satu negara penghasil minyak bumi. Minyak bumi berasal dari makhluk hidup yang mati jutaan tahun yang lalu. Untuk mendapatkan minyak bumi harus dilakukan pengeboran ke dalam bumi. Setelah itu akan diperoleh minyak yang masih mentah yang bercampur dengan lumpur. Setelah dilakukan penyulingan barulah didapatkan minyak bumi.



Tabel manfaat dari hasil tambang



Gambar 1.25: Penambangan Emas Tradisional
Sumber: <http://tambanglogammulia.com>

Hasil tambang	Manfaat
Minyak bumi	·Bahan bakar kendaraan, bahan bakar kompor
Gas alam	·Bahan baku kompor gas
Belerang	·Sampuran obat
Grafit	·Bahan baku pensil
Marmer	·Bahan bangunan

2. Pengaruh Sumber Daya Alam untuk Kegiatan Pembangunan Kegiatan

Pada uraian yang telah lalu telah disebutkan bahwa hasil sumber daya alam yang kita miliki harus dimanfaatkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, terutama masyarakat yang berada di lingkungan setempat.

Sumber daya alam yang kita miliki menjadi modal utama pembangunan. Sumber daya alam dimanfaatkan untuk menghasilkan keuangan Negara. Selain berasal dari pajak, pemasukan keuangan juga berasal dari penjualan sumber daya alam. Barang-barang tambang maupun hasil pertanian diekspor ke Negara lain. Dari situlah kita mendapat uang untuk membiayai pembangunan. Banyak sekali sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi. Beberapa sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi misalnya hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, pertambangan, dan lain-lain.

Kita memiliki hasil sumber daya alam berupa kelapa sawit. Kelapa sawit dimanfaatkan untuk membuat minyak goreng, margarin, dan bahan baku sabun. Pemanfaatan kelapa sawit menjadi bahan jadi seperti minyak goreng, margarin, dan sabun merupakan usaha pemanfaatan sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi.

3. Pengaruh Keadaan Alam Terhadap Kegiatan Ekonomi

Keadaan alam sangat berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi masyarakat. Kebutuhan sehari-hari harus terpenuhi dengan mengandalkan keadaan alam yang tersedia. Dengan demikian, ada beberapa jenis kegiatan ekonomi berdasarkan keadaan alamnya.

a. Daerah Pedesaan

Kegiatan ekonomi masyarakat pedesaan sangat bergantung pada hasil pertanian dan perkebunan. Masyarakat pedesaan mengolah tanahnya untuk ditanami berbagai tanaman. Padi, jagung, sayuran dan buah-buahan merupakan tanaman andalannya. Hasil-hasil pertanian tersebut kemudian dijual ke pasar-pasar. Dengan demikian, mereka memperoleh pendapatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Karena amat tergantung dengan alam, para petani akan menderita jika sawah mereka terkena banjir.



Gambar 1.26: Desa
Sumber: <http://desaasri.blogspot.com>

b. Daerah Perkotaan

Perhatikan gambar berikut!



Gambar 1.27: Perkotaan

Sumber: <http://kotajakarta.blogspot.com>

Jenis kegiatan ekonomi masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan sangat beragam. Ada yang bergerak dibidang perdagangan, jasa, industri, pemerintahan dan sebagainya. Di daerah perkotaan sudah jarang ditemukan lagi tanah pertanian. Oleh karena itu, kegiatan pertanian jarang ditemukan di daerah perkotaan.

c. Daerah Pantai

Perhatikan gambar disamping!

Jenis kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan oleh masyarakat yang mendiami daerah pantai atau pesisir. Masyarakat yang tinggal di daerah pesisir pantai mengandalkan hasil laut sebagai alat pemenuh kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi sebagian besar masyarakat adalah dengan menjadi nelayan. Hasil laut seperti ikan dan rumput laut yang diperoleh, dapat dijual ke pasar. Dengan demikian, keadaan alam sekitar dapat dimanfaatkan untuk kelangsungan hidup.



Gambar 1.28: Pantai

Sumber: <http://pantaiindonesia.blogspot.com>

d. Daerah Padang Rumput

Masyarakat yang tinggal di daerah padang rumput sangat bergantung kepada keadaan alamnya. Di daerah tersebut tersedia rumput yang melimpah untuk bahan pakan ternak. Oleh karena itu, daerah padang rumput sangat cocok untuk daerah peternakan dan sebagian masyarakat hidup sebagai peternak. Hewan ternak seperti sapi, kerbau, kuda dan kambing banyak dibudidayakan di daerah padang rumput.



Buatlah daftar manfaat sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat!
Buatlah seperti tabel berikut ini!

No	Jenis Kekayaan Alam	Manfaat
1.	Hutan	Meja, Kursi
2.	_____	_____
3.	_____	_____
4.	_____	_____
5.	_____	_____



Usaha Pelestarian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Dalam memanfaatkan sumber daya alam tersebut tidak boleh dengan seenaknya. Jika saat ini kita dengan seenaknya menggunakan, maka suatu saat kita akan menemui masalah. Manusia akan kesulitan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sumber daya alam yang dapat diperbarui pun, jika pemanfaatannya dengan seenaknya, lama kelamaan juga akan punah. Untuk itu usaha pelestarian sumber daya alam harus senantiasa dilakukan. Cara pelestarian sumber daya alam antara lain sebagai berikut:

1. Usaha Pelestarian Sumber Daya Air

Sumber daya air merupakan kebutuhan mutlak setiap manusia. Setiap manusia membutuhkan air yang bersih. Air yang bersih dan bebas polusi juga dibutuhkan oleh hewan dan tumbuhan. Pelestarian sumber daya air dapat dilakukan antara lain dengan cara tidak membuang sampah di sembarang tempat, menanam banyak pohon dan hemat air.

2. Usaha Pelestarian Sumber Daya Tanah

Tanah yang subur bermanfaat bagi makhluk hidup. Manusia makan berbagai jenis hewan. Hewan memakan tumbuhan. Tumbuhan bisa tumbuh dengan baik pada tanah yang subur. Berarti secara langsung maupun tidak semua makhluk membutuhkan tanah yang subur. Tanah yang subur memiliki lapisan yang disebut humus. Humus terletak pada lapisan tanah yang paling atas. Humus akan hilang bila terkikis oleh air. Penanaman pohon-pohon dapat mencegah terkikisnya humus. Tanah juga bisa menjadi tidak subur jika terkena polusi. Penyebab polusi tanah adalah bahan-bahan beracun seperti sabun dan limbah pabrik.

3. Usaha Pelestarian Hutan

Keberadaan hutan sangat penting. Hutan merupakan tempat hidup berbagai jenis tumbuhan dan hewan. Hutan juga merupakan penyeimbang alam dan paru-paru dunia. Saat ini jumlah hutan di dunia semakin berkurang. Manusia terus mengambil sumber daya yang ada dalam hutan. Bila hal ini dibiarkan terus maka hutan di dunia akan habis. Apa yang akan terjadi bila hutan habis? Bumi akan semakin panas dan tidak akan seimbang lagi.

Manusia pun juga tidak bisa mendapatkan kayu dan lainnya lagi untuk kebutuhannya. Untuk itu menjaga hutan agar tetap lestari harus dilakukan.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk menjaga kelestarian hutan. Beberapa kawasan hutan ditetapkan sebagai kawasan hutan lindung, cagar alam dan suaka margasatwa. Jika hutan sudah ditetapkan menjadi hutan lindung, pohonnya tidak boleh ditebang. Cara lain untuk melestarikan hutan adalah sebagai berikut:

a. Tebang pilih

Tebang pilih dilakukan dengan memilih tanaman yang akan ditebang. Dipilih yang sudah tua. Penebangannya juga harus diberi jarak. Tidak satu lokasi ditebang semua.

b. Tebang tanam

Tebang tanam artinya setelah dilakukan penebangan pohon di hutan selalu diiringi dengan penanaman pohon baru. Dengan demikian kelestarian hutan tetap terjaga.

c. Mencegah penebangan liar

Penebangan liar sering dikenal dengan istilah illegal logging. Saat ini kasus penebangan liar semakin parah. Hutan-hutan di negara kita semakin menyempit. Untuk itu pengawasan harus dilakukan secara ketat. Pelaku penebangan liar juga harus dihukum karena telah merugikan negara.

d. Melakukan penghijauan

Penghijauan atau reboisasi merupakan upaya penanaman kembali hutan yang sudah gundul. Reboisasi sangat penting untuk mencegah kerusakan hutan dan bencana banjir dan tanah longsor.



Gambar 1.29: Penghijauan
Sumber: <http://hijaualam.blogspot.com>

Video Reboisasi bisa dilihat di media Adobe Flash

4. Usaha Pelestarian Mineral Logam

Mineral logam banyak dimanfaatkan untuk membuat perhiasan, kabel, kaleng, alat-alat otomotif, sepeda dan lain sebagainya. Logam merupakan bahan yang sulit diuraikan tanah. Sehingga barang-barang yang berasal dari logam jika dibuang dapat menjadi polusi tanah dan air. Mineral logam juga merupakan bahan yang tidak dapat diperbarui. Sehingga pelestarian logam dapat dilakukan dengan cara mendaur ulang barang-barang bekas. Mendaur ulang barang bekas bisa dengan meleburnya kembali atau membuat kreasi baru dari barang bekas menjadi barang lain yang bermanfaat. Dapatkah kamu membuat barang-barang kreasi dari barang bekas?

5. Usaha Pelestarian Sumber Daya Energi

Sumber daya energi merupakan sumber daya yang menghasilkan tenaga. Sumber daya energi seperti minyak bumi, gas alam dan batubara merupakan sumber daya penting bagi kita. Sumber daya energi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar dan listrik. Sumber daya energi termasuk sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui. Artinya suatu saat bisa habis. Pelestarian sumber daya energi dapat dilakukan dengan cara berhemat. Dapatkah kamu menyebutkan contoh cara menghemat bahan bakar dan listrik? Usaha lain yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan sumber daya energi alternatif seperti energi air, matahari dan nuklir.





Buatlah daftar manfaat sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat!
Buatlah seperti tabel berikut ini!

No	Nama Kegiatan	Sumber Daya Alam yang Dilestarikan
1.	Reboisasi	Usaha Pelestarian Hutan
2.		
3.		
4.		
5.		

Sikapku



Bagaimana pendapat kalian ketika melihat peristiwa seperti pada gambar berikut!
Tuliskan pendapat kalian pada kolom sikapku!

Peristiwa Sikapku

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

Membuang sampah di sungai

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

Menebangi pohon di hutan

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

Menanam hutan yang gundul

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

Menangkap ikan dengan peledak

.....
.....





1. Sumber daya alam merupakan kekayaan alam di suatu tempat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia.
2. Sumber daya alam dibagi menjadi dua, yaitu sumber daya alam yang dapat diperbarui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui.
3. Sumber daya alam yang dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang dapat dihasilkan kembali (dilestarikan) setelah kita menggunakannya. Contohnya adalah berbagai jenis hewan dan tumbuhan. Sumber daya alam yang selalu tersedia setiap saat di alam juga termasuk sumber daya alam yang dapat diperbarui. Contohnya adalah air, tanah dan udara.
4. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui yaitu sumber daya alam yang tidak bisa kita hasilkan kembali setelah kita menggunakannya. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui dapat dibedakan menjadi tiga, yakni sumber daya alam mineral logam, sumber daya alam mineral bukan logam (batu-batuan), dan sumber daya energi.
5. Peta persebaran sumber daya alam di suatu tempat berguna untuk mengetahui dengan cepat daerah mana yang menghasilkan suatu sumber daya alam. Sehingga kita dapat memanfaatkannya dengan lebih optimal.
6. Bentuk-bentuk kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam antara lain pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, kerajinan, perdagangan, perindustrian, jasa, dan pertambangan.
7. Bentuk alam beserta sumber daya alam yang terdapat di dalamnya berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi masyarakat terutama dalam hal pekerjaan.
8. Sumber daya alam merupakan karunia Tuhan yang harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Usaha pelestarian sumber daya alam antara lain dengan berhemat, banyak menanam pohon, mendaur ulang, dan tidak merusak lingkungan .



Evaluasi

A) Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Berikut ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah....
 - Padi
 - Kina
 - Bouksit
 - Pinus
- Sumber Daya Alam yang terdapat di Pulau Bangka, Sumatra adalah.... (UASBN 2012)
 - Timah
 - Perak
 - Minyak Bumi
 - Emas
- Hasil pertambangan di daerah Banjarmasin, Kalimantan adalah.... (UASBN 2010)
 - Minyak bumi
 - Gas alam
 - Emas
 - Nikel
- Hasil hutan yang mendatangkan devisa negara adalah.... (UASBN 2000)
 - Damar
 - Rotan
 - Gambir
 - Getah perca
- Sumber Daya Alam yang menghasilkan perhiasan adalah.... (UASBN 2010)
 - Mutiara
 - Kerang
 - Ikan
 - Emas
- Salah satu cara untuk mencegah banjir adalah.... (UASBN 2010)
 - Membuang sampah di sungai
 - Menanam pohon di tanah kosong
 - Membakar hutan
 - Menggunduli hutan
- Berikut adalah dampak dari Pengungulan Hutan, kecuali ... (UASBN 2013)
 - Tanah Longsor
 - Berkurangnya cadangan air permukaan
 - Tanah semakin subur.
 - Banjir
- Bahan baku ban mobil adalah
 - besi
 - aluminium
 - karet
 - pinus
- Semua kekayaan alam merupakan anugerah dari Tuhan Yang Maha Esa yang harus
 - dihabiskan
 - dimanfaatkan
 - dibiarkan agar tetap utuh
 - dijual ke luar negeri

10. Agar tetap dapat bermanfaat perabotan yang sudah tidak terpakai sebaiknya

- a. dibuang
- b. dikubur
- c. didaur ulang
- d. dibakar

11. Agar-agar berasal dari

- a. sagu
- b. rumput laut
- c. jagung
- d. beras

12. Penanaman hutan yang gundul disebut

- a. revisi
- b. reboisasi
- c. renovasi
- d. reparasi

13. Kegiatan yang merupakan usaha pelestarian sumber daya alam pada tabel di bawah ini ditunjukkan oleh nomor...

No.	Kegiatan
1.	Membuang limbah ke laut/sungai
2.	Mengadakan penghijauan hutan yang gundul
3.	Menggunakan energi pengganti
4.	Menangkap ikan dengan bahan kimia
5.	Menangkap ikan dengan bahan kimia

- 1. Membuang limbah ke laut/sungai
- 2. Mengadakan penghijauan hutan yang gundul
- 3. Menggunakan energi pengganti
- 4. Menangkap ikan dengan bahan kimia
- 5. Menangkap ikan dengan bahan kimia

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

14. Sumber daya alam yang termasuk sumber daya energi adalah

- a. Batubara
- b. besi
- c. tembaga
- d. belerang

15. Ketika akan menebang pohon di hutan harus memilih yang

- a. masih kecil
- b. sudah tua
- c. letaknya di lereng
- d. paling subur



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

1. Dua jenis sumber daya alam adalah dan
2. Penanaman kembali hutan yang telah gundul disebut
3. Burung, ayam, itik adalah termasuk jenis hewan
4. Bagian dari pohon teh yang dimanfaatkan untuk bahan minuman adalah
5. Kelapa sawit dapat digunakan untuk membuat
6. Tebu dapat digunakan untuk membuat
7. Pesawat terbang menggunakan bahan bakar
8. Hutan yang berfungsi untuk melindungi hewan dari kepunahan disebut
9. PLTA singkatan dari
10. Tanaman teh dapat tumbuh subur di daerah



C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan tepat!

1. Apa yang dimaksud dengan sumber daya alam yang dapat diperbarui?
2. Apakah yang dimaksud sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui?
3. Apakah bahan baku dari pembuatan gelas kaca?
4. Sebutkan 3 perilaku manusia yang dapat merusak kelestarian lingkungan dan sumber daya alam!
5. Bagaimana cara melestarikan sumber daya energi?

Portofolio



Coba carilah informasi tentang manfaat dari hasil-hasil tambang berikut ini!

No	Hasil tambang	Manfaat
1.	Emas	
2.	Timah	
3.	Tembaga	
4.	Nikel	
5.	Bougsit	
6.	Mangan	
7.	Besi	
8.	Pasir kuarsa	
9.	Batu kapur	
10.	Marmer	
11.	Asbes	
12.	Mika	
13.	Intan	
14.	Gibs	
15.	Belerang	
16.	Fosfat	
17.	Kerosin	
18.	Avtur	
19.	LPG	
20.	Batu bara	



AFTAR PUSTAKA



Pujiati, Retno. 2008. Cerdas Pengetahuan Sosial 4: untuk kelas VI SD/MI kelas IV. Jakarta: Yudhistira.

Sadiman, Sadad. 2008. Ilmu pegetahuan sosial 4: SD/MI kelas IV. Jakarta: Buku Antar Bangsa.

Umar, Arshad. 2006. IPS Terpadu 4: Untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Erlangga

<http://cara-terjadi-hujan-.com> diakses pada tanggal 08 Desember 2013
pukul: 13.00 wib

<http://kerajinan-tanah-liat.blogspot.com> diakses pada tanggal 11 Desember 2013
pukul: 13.00 wib

<http://indahnyaalam.blogspot.com> diakses pada tanggal 11 Desember 2013
pukul: 13.00 wib

<http://mscsm-mscsm-sayur.blogspot.com> diakses pada tanggal 17
Desember 2013 pukul: 14.00 wib

<http://blogspot.com> diakses pada tanggal 17 Desember 2013
pukul: 14.00 wib

<http://hutanlindung.blogspot.com> diakses pada tanggal 17 Desember 2013
pukul: 14.00 wib

<http://tanamanair.blogspot.com> diakses pada tanggal 20 Maret 2014
pukul: 17.00 wib

<http://suakamargasatwa.com> diakses pada tanggal 20 Maret 2014
pukul: 17.00 wib

<http://yunita.blogspot.com> diakses pada tanggal 20 Maret 2014
pukul: 17.00 wib



Biografi

Lutfiatuz Zahro', lahir di Tulungagung, Jawa Timur, pada tanggal 24 Juni 1992. Setelah menyelesaikan pendidikan di MI Plus Bandung Tulungagung dan lulus pada tahun 2004, ia melanjutkan ke MTs Negeri Bandung Tulungagung dan lulus pada tahun 2006. Setelah lulus, ia melanjutkan ke MAN 2 Tulungagung, ia lulus pada tahun 2010. Setelah lulus, ia melanjutkan ke Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang jurusan PGMI.



Lampiran I: Identitas Validator Ahli

IDENTITAS SUBYEK VALIDATOR AHLI

NO.	NAMA	JABATAN	EVALUATOR
1.	Ninja Panju Purwita, M.Pd	Dosen FITK, Jurusan PGMI UIN Maliki Malang	Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial
2.	Mukhlis Fuadi, S.Kom	Pegawai Puskom Uin Malang	Ahli Desain dan Media pembelajaran
3.	Ilham Sholeh, S.PdI	Guru Bidang Studi IPSMI Al-Azhaar Bandung Tulungagung	Ahli Pembelajaran IPS

Lampiran II: Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI BUKU AJAR BERBASIS ADOBE FLASH

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan buku ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sumber Daya Alam yang Berbasis Adobe Flash Untuk MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi:

Pendidika :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Rumusan topik pada pengembangan buku ajar berbasis <i>adobe flash</i> IPS ini sesuai dengan siswa MI kelas IV				
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelas IV.				
3	Materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS kelas IV sesuai dengan Indikator Pembelajaran.				
4	Relevansi Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS kelas IV.				

5	Sistematik uraian isi pembelajaran dalam bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS kelas IV				
6	Kemenarikan /kesesuaian gambar dengan materi.				
7	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar berbasis <i>adobe flash</i> sesuai dengan siswa MI kelas IV.				
8	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa				
9	Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok				
10	Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa				
11	Tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas IV SD/MI				
JUMLAH					

D. Kritik dan Saran

Malang,April 2014

.....
NIP.

Lampiran III: Hasil Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA AHLI DESAIN PRODUK MEDIA BUKU AJAR BERBASIS ADOBE FLASH

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan buku ajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV materi “Sumber Daya Alam” yang berbasis adobe flash di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media buku ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.

3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Desain cover pada media adobe flash sesuai dengan materi.				
2	Jenis huruf yang digunakan pada media adobe flash sesuai dengan siswa MI kelas IV.				
3	Ukuran huruf yang digunakan pada media adobe flash sesuai dengan siswa MI kelas IV.				
4	Gambar pada media adobe flash sesuai dengan materi.				
5	Gambar yang digunakan pada media adobe flash ini menarik minat siswa.				
6	Kemudahan dan kesesuaian video pendukung dalam media adobe flash				
7	Tata letak gambar media adobe flash menarik.				
8	Kemudahan sistem pengoperasian media adobe flash.				
9	Kemudahan layout yang digunakan pada media adobe flash.				

10	Ketepatan tata letak tombol navigasi (lanjut, kembali) pada <i>mediaadobe flash</i> .				
11	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam <i>mediaadobe flash</i> .				
JUMLAH					

D. Kritik dan Saran

Malang,April 2014

.....
NIP.

E. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan buku ajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV materi “Sumber Daya Alam” yang berbasis *adobe flash* di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media buku ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

F. Petunjuk pengisian angket

4. Bacalah setiap item dengan cermat
5. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
6. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2

G. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Desain cover pada buku ajar sesuai dengan isi materi.				
2	Jenis huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa MI /SD kelas IV.				
3	Ukuran huruf yang digunakan pada buku ajar sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.				
4	Gambar yang ada pada buku ajar sesuai dengan materi.				
5	Tata letak gambar sudah sesuai dengan materi				
6	Tata letak header dan footer pada buku ajar sudah sesuai.				
7	Tata letak gambar pada buku ajar sudah menarik.				
8	Huruf yang digunakan pada buku ajar sudah sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV				
9	Kemenarikan <i>layout</i> yang digunakan pada buku ajar.				
11	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam buku ajar.				
JUMLAH					

H. Kritik dan Saran



Malang,April 2014

.....
NIP.

Lampiran IV: Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN UNTUK GURU
BIDANG STUDI IPS KELAS IV SD/MI**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan buku ajar ilmu pengetahuan sosial materi sumber daya alam yang berbasis *adobe flash* untuk MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi buku ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli pembelajaran. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan buku ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan alam. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan buku ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

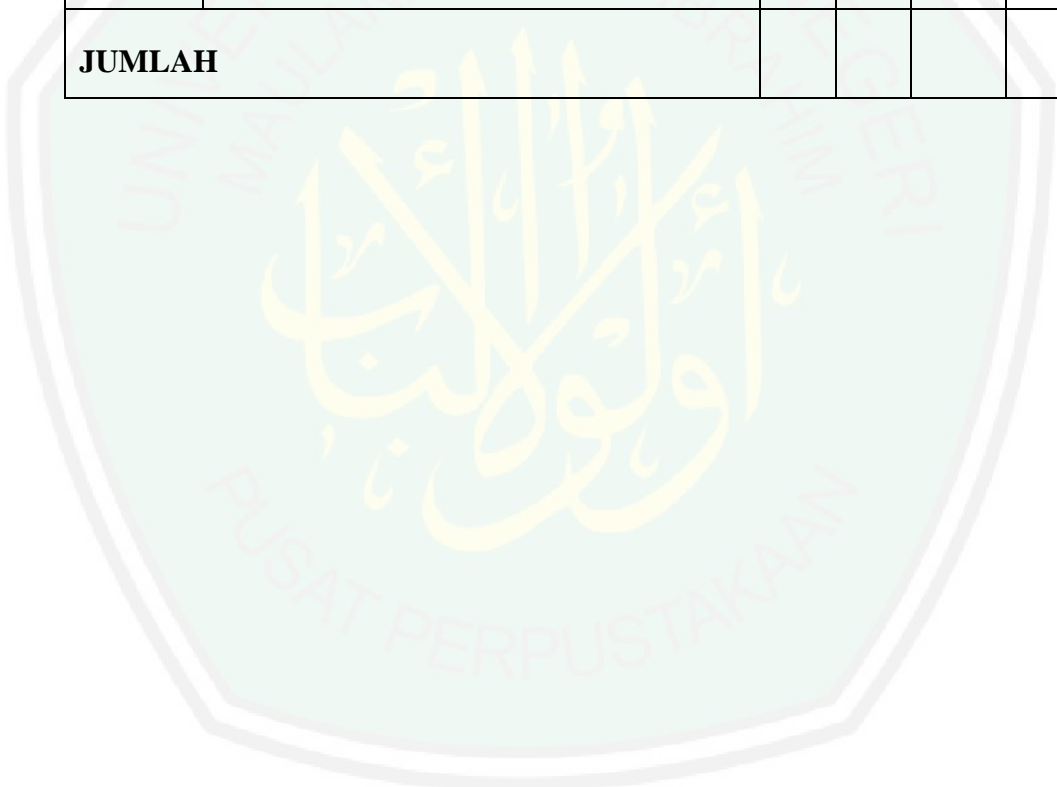
Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4

S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Kemudahan bahan ajar dan media pembelajaran dalam mengajar IPS				
2	Kesesuaian materi yang disajikan pada bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> mata pelajaran IPS dengan siswa MI kelas IV.				
3	Materi yang disajikan dalam bahan ajar dan media sesuai dengan Indikator Pembelajaran.				
4	Kejelasan paparan materi dalam bahan ajar dan media pembelajaran <i>adobe flash</i> .				
5	Sistematik uraian isi pembelajaran pada bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> pada mata pelajaran IPS kelas IV				
6	Kemenarikan /kesesuain gambar dengan materi.				
7	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar dan media <i>adobe flash</i> sesuai dengan siswa MI kelas IV.				
8	Peran bahan ajar dan media dalam pembelajaran IPS.				

9	Kesesuaian rangkuman dengan ide pokok				
10	Penggunaan bahan ajar dapat memberikan motivasi kepada siswa				
11	Tingkat kedalaman dan keluasan materi dengan karakteristik materi untuk kelas IV SD/MI				
12	Tingkat kesesuaian evaluasi dengan materi.				
JUMLAH					



D. Kritik dan Saran

Malang,April 2014

.....
NIP.

Lampiran V: Soal Pre-Tes

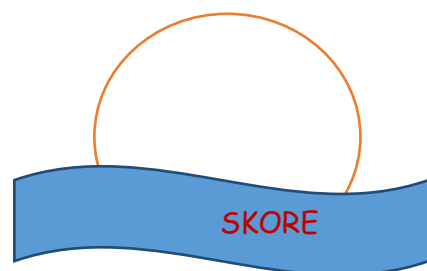
**Soal Evaluasi Pree Test
UJI KOMPETENSI SISWA**

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

A) Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!

1. Sumber daya alam di bawah ini yang tidak dapat diperbarui adalah
 - a. Air
 - b. Tanah
 - c. Minyak
 - d. Hutan
2. Ketika akan menebang pohon di hutan harus memilih yang
 - a. Masih kecil
 - b. Sudah tua
 - c. Letaknya di lereng
 - d. Paling subur
3. Perindustrian banyak terdapat di
 - a. pedesaan
 - b. persawahan
 - c. pegunungan
 - d. perkotaan
4. Kayu gelondongan merupakan kekayaan alam hasil
 - a. pertanian
 - b. hutan
 - c. perkebunan
 - d. perikanan
5. Hasil perkebunan lada terdapat di daerah. . . .
 - a. Sumatera, Kalimantan
 - b. Jawa, Kalimantan
 - c. Sumatera, Maluku
 - d. Kalimantan, Sulawesi

6. Hasil kekayaan dari laut adalah
- a. Emas dan kerang
 - b. Udang dan kerang
 - c. pasir dan rumput
 - d. belut dan kepiting
7. Kina dimanfaatkan untuk bahan. . . .
- a. Obat sakit kepalac. Obat malaria
 - b. Obat diared. Obat sakit gigi
8. Hasil pertanian kacang dan kedelai terdapat di daerah. . .
- a. Sulawesi, Sumatera
 - b. Kalimantan, Jawa
 - c. Jawa, Bali
 - d. Sumatera, Jawa
9. Ada tiga macam bahan tambang sumber tenaga. Berikut iniyang termasuk bahan tambang sumber tenaga adalah
- a. batu apung
 - b. batu bata
 - c. batu bara
 - d. batu kali
10. Hasil dari minyak bumi adalah. . .
- a. Pembuatan sumbu kompor
 - b. Industri mesin
 - c. Bahan pembuatan pewarna
 - d. Bahan bakar



Lampiran VI: Soal Post-Tes

**Soal Evaluasi Post Test
UJI KOMPETENSI SISWA**

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

A) Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Berikut ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah
 - padi
 - kina
 - bouksit
 - pinus
- Kekayaan alam yang dapat dimanfaatkan untuk bahan pembuatan tempe, tahu, dan kecap adalah
 - kacang tanah
 - kacang kedelai
 - lada
 - kacang hijau
- Tanah di pegunungan yang dibuat berundak-undak disebut
 - reboisasi
 - terasering
 - tanah tangga
 - pematang
- Berikut ini yang bukan merupakan hasil perkebunan adalah
 - padi
 - teh
 - kopi
 - karet

5. Kegiatan pada tabel di bawah ini yang merupakan usaha pelestarian sumber daya alam adalah di tunjukan oleh nomor. . . .

No.	Kegiatan
1.	Membuang limbah ke laut/sungai
2.	Mengadakan penghijauan hutan yang gundul
3.	Menggunakan energy pengganti
4.	Menangkap ikan dengan bahan kimia
5.	Mendaur ulang sampah

- a. 1, 2, dan 4
 b. 2, 3, dan 4
 c. 2, 3, dan 5
 d. 3, 4, dan 5
6. Daftar kekayaan alam

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. Avtur | 4. Aspal |
| 2. Bensin | 5. Batubara |
| 3. Aluminium | |

Hasil pengolahan minyak bumi pada tabel di atas ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2, 4
 b. 1, 2, 3
 c. 2, 3, 5
 d. 2, 4, 5
7. Penghasil tambang emas terdapat di daerah. . . .
- | | |
|---------------|-------------|
| a. Jawa | c. Sulawesi |
| b. Kalimantan | d. Maluku |

8. Bahan baku ban mobil adalah

- a. besi
- b. aluminium
- c. karet
- d. pinus

9. Hasil laut yang terdapat di kepulauan Lombok adalah. . .

- a. Ikan
- b. Cumi-cumi
- c. Rumput laut
- d. Kerang

10. Agar tetap dapat bermanfaat perabotan yang sudah tidak terpakai sebaiknya

- a. dibuang
- b. dikubur
- c. didaur ulang
- d. dibakar



SKORE

Lampiran VII: Identitas Subjek Lapangan

Kelompok eksperimen

1. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama AnisaPutriArinoveila,
2. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama AnggiMeilaPutri,
3. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Alvin Gisan,
4. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Ava Aida LuckyanaMumtaza,
5. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama BayuSukmaAdinata,
6. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Cecy Lia AnggiSaputri,
7. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Dois Aldi,
8. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama FansharilaBinarFirza,
9. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama FebriRizkyBayuPratama,
10. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama JhanitaHasnaKalinda,
11. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama KhusnulHabibah,
12. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama LindungagengBinarsa,
13. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama May FifiWidyaWulanDhani,
14. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama M. AinunNi'am,
15. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama M. AufaBhamaKerti,

kelompok kontrol

1. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Ahmad Yusuf,
2. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama AsnaZamrutulMa'rifah,
3. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama AinunFarhan Al-Hafi,
4. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Aldi M.Rifaldi,
5. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama CantikaMarethaAulia P,
6. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Diva FelisyHaepi,
7. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama M. Wildan A.,
8. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Nada Lupna Al-Fahima,
9. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama NatasyaFatiyaAisara,
10. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama NansiUmmiFarhama,
11. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama NinnaNurYanti,
12. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama RabelFebianFebeRiko,
13. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama SyamsudinYasir Al-Budha,
14. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama Vargas Fernando,
15. siswa kelas IV MI Al-Azhaar bernama ZulfaLadhuniatulMa'rifah,

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Lutfiatuz Zahro'
TTL : Tulungagung, 24 Juni 1992
Alamat : Suwaru, Bandung, Tulungagung
Email : lufi_zahra@yahoo.com
Telp : 085736379364

Jenjang Pendidikan:

1. RA Busnanul Adfal Aisyah Suwaru Tahun 2000.
2. MI Suwaru Bandung-Tulungagung Tahun 1998 s/d 2004.
3. MTsN Bandung, Tahun 2004 s/d 2007.
4. MAN 2 Tulungagung, Tahun 2007 s/d 2010.
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s/d sekarang.

Tidak Ada yang Tidak Mungkin Didunia Ini



KEMENTERIAN AGAMA RI
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@ymail.com

BUKTI KONSULTASI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Lutfiatuz Zahro'
NIM : 10140002
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran
IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhaar
Bandung Tulungagung.
Dosen Pembimbing : H. Ahmad Sholeh, M.Ag

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	12 September 2013	BAB I, II, III	- [Signature]
2.	13 Mei 2014	BAB I, II, III dan angket penelitian	- [Signature]
3.	16 Mei 2014	Revisi angket penelitian	- [Signature]
4.	3 Juni 2014	BAB IV dan V	- [Signature]
5.	6 Juni 2014	Revisi BAB IV	- [Signature]
6.	13 Juni 2014	BAB V dan VI	- [Signature]
7.	16 Juni 2014	Abstrak dan BAB I – VI	- [Signature]
8.	19 Juni 2014	Pendahuluan, BAB I – VI, dan Lampiran	- [Signature]
9.	27 Juni 2014	ACC Keseluruhan	- [Signature]

Malang, 27 Juni 2014
Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan.



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



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@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/ *Ca*/2014
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

07 April 2014

Kepada
Yth. Kepala MI Al -Azhar Bandung Tulungagung
di
Tulungagung

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

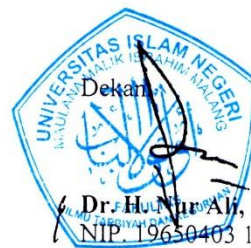
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiatuz Zahro'
NIM : 10140002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al-Azhar Bandung Tulungagung**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19630403 199803 1 0024

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





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

Tulungagung, 31 Mei 2014

Nomor : 454/MLA/V/2014

Perihal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhaimin, S.H.I.
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Azhaar
Alamat : Jl. P. Sudirman, Bandung, Tulungagung

Menerangkan bahwa :

Nama : Lutfiatuz Zahro'
NIM : 10140002
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah melakukan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Kelas IV MI Al Azhaar Bandung Tulungagung" sejak tanggal 12 Mei 2014 sampai dengan tanggal 31 Mei 2014.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kepala MI Al Azhaar

MUHAIMIN, S.H.I.

NIP. -