

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN PADA
MATERI SEJARAH , KENAMPAKAN ALAM, DAN KERAGAMAN
SUKU BANGSA UNTUK SISWA KELAS
IV A MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Aulia Rohmawati

NIM: 10140007



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

Juni 2014

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN PADA
MATERI SEJARAH , KENAMPAKAN ALAM, DAN KERAGAMAN
SUKU BANGSA UNTUK SISWA KELAS
IV A MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

SKRIPSI

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

Oleh:

Aulia Rohmawati

NIM: 10140007



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

Juni 2014

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN PADA
STANDAR KOMPETENSI MEMAHAMI SEJARAH , KENAMPAKAN
ALAM, DAN KERAGAMAN SUKU BANGSA UNTUK SISWA KELAS
IV A MI MIFTAHUL ULUM KOTA BATU**

SKRIPSI

Oleh:

Aulia Rohmawati
NIM. 10140007

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

Tanggal 07 Mei 2014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Mohammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN
PEMBELAJARAN PADA MATERI SEJARAH ,
KENAMPAKAN ALAM, DAN KERAGAMAN SUKU BANGSA
UNTUK SISWA KELAS IV A MI MIFTAHUL ULUM KOTA
BATU**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh Aulia Rohmawati (10140007)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 10 Juni 2014 dan dinyatakan
LULUS dengan nilai

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan MI (S. Pd.I)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang,
Dr. Eko Budi Minarno, M. Pd
NIP. 196301141999031001

Sekretaris Sidang,
Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd
NIP. 197902022006042003

Pembimbing,
Indah Aminatuzzuhriyah, M. Pd
NIP. 197902022006042003

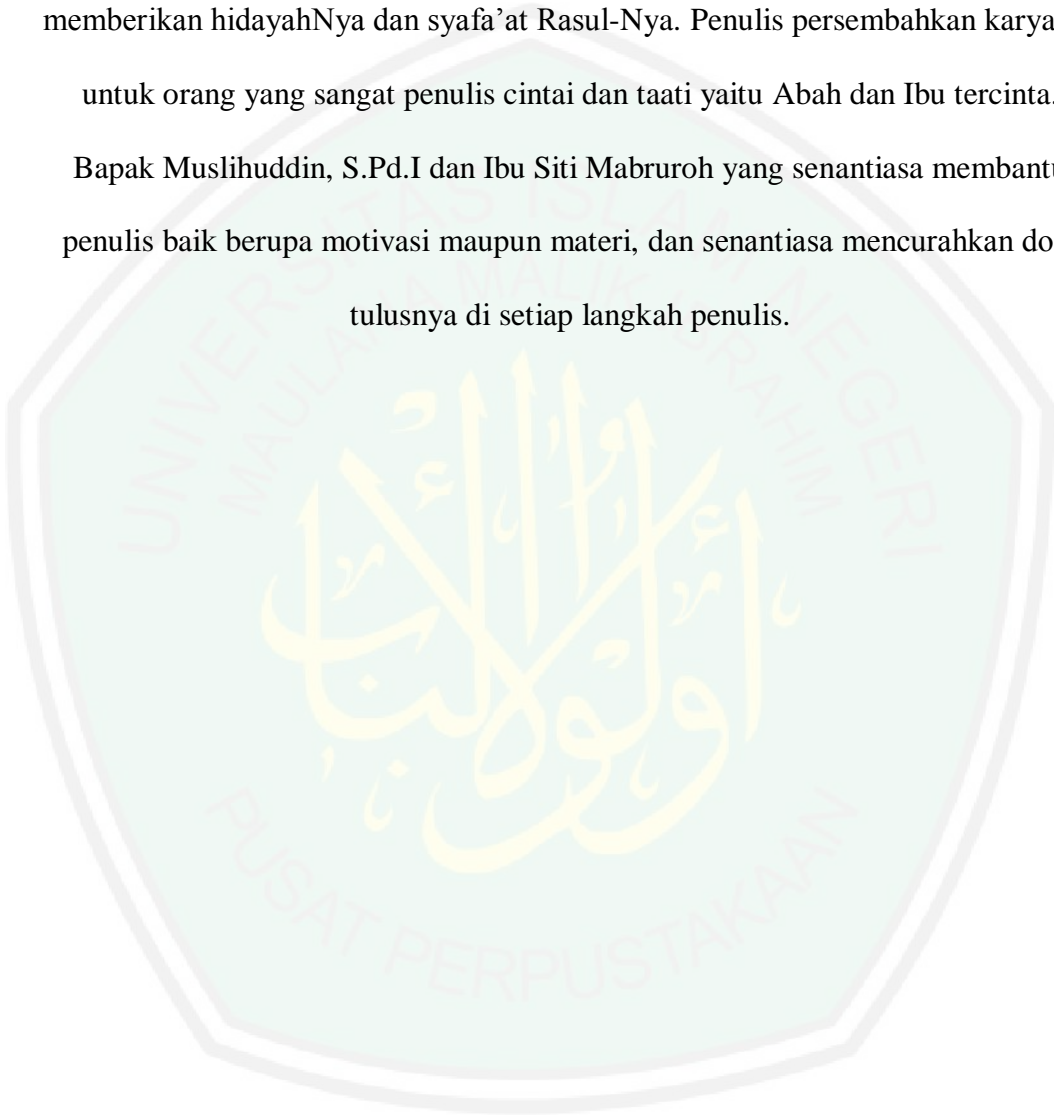
Penguji Utama,
Mohammad Samsul Ulum, M.A
NIP. 197208062000031001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang

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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya. Penulis persembahkan karya ini untuk orang yang sangat penulis cintai dan taati yaitu Abah dan Ibu tercinta. Bapak Muslihuddin, S.Pd.I dan Ibu Siti Mabruroh yang senantiasa membantu penulis baik berupa motivasi maupun materi, dan senantiasa mencurahkan do'a tulusnya di setiap langkah penulis.



MOTTO

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَانِ إِلَّا الْإِحْسَانُ

“Tidak ada balasan kebaikan untuk kebaikan selain
kebaikan (pula) (QS. Ar-Rahman:60)”¹

¹ Al-Qur'an Al- Karim dan terjemahan bahasa Indonesia, (KUDUS: MENARA KUDUS), hlm. 533

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Aulia Rohmawati
Lamp : empat eksemplar skripsi

Malang, 07 Mei 2014

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Aulia Rohmawati
NIM : 10140007
Program Studi : PGMI
Judul Skripsi : *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memahami Sejarah, Kenampakan Alam, Dan Keragaman Suku Bangsa Untuk Siswa Kelas IV A Miftahul Ulum Kota Batu*

Maka selaku Pembimbing, saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd
NIP. 197902022006042003

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, 07 Mei 2014

Aulia Rohmawati



KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memahami Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa untuk Siswa Kelas IV A Mi Miftahul Ulum Kota Batu”**. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. yang telah memberikan petunjuk dan pengajarannya sehingga kita tetap dalam naungan agama Islam.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis yakin tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Hj. Azizah Ghufron, S.Pd.I selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kota Batu yang telah memberikan izin untuk penelitian di Madrasah tersebut.

6. Suparsi, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas IV A yang telah membantu demi kelancaran penelitian.
7. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
8. Abah dan Ibu, Muslihuddin, S.Pd.I dan Siti Mabruroh yang telah memberikan materi, motivasi, do'a dan arahan untuk selalu belajar dan berada dalam jalan Allah.
9. Terakhir kalinya pada semua pihak yang selalu memotivasi saya untuk selalu giat dalam belajar dan optimis mengejar cita-cita

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Malang, 07 Mei 2014

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

| | | | | | | | | |
|---|---|-----------|---|---|-----------|----|---|----------|
| ا | = | a | ز | = | z | ق | = | q |
| ب | = | b | س | = | s | ك | = | k |
| ت | = | t | ش | = | sy | ل | = | l |
| ث | = | ts | ص | = | sh | م | = | m |
| ج | = | j | ض | = | dl | ن | = | n |
| ح | = | h | ط | = | th | و | = | w |
| خ | = | kh | ظ | = | zh | هـ | = | h |
| د | = | d | ع | = | ' | لـ | = | , |
| ذ | = | dz | غ | = | gh | ي | = | y |
| ر | = | r | ف | = | f | | | |

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = **â**

Vokal (i) panjang = **î**

Vokal (u) panjang = **û**

C. Vokal Diftong

أو = **aw**

أَيُّ = **ay**

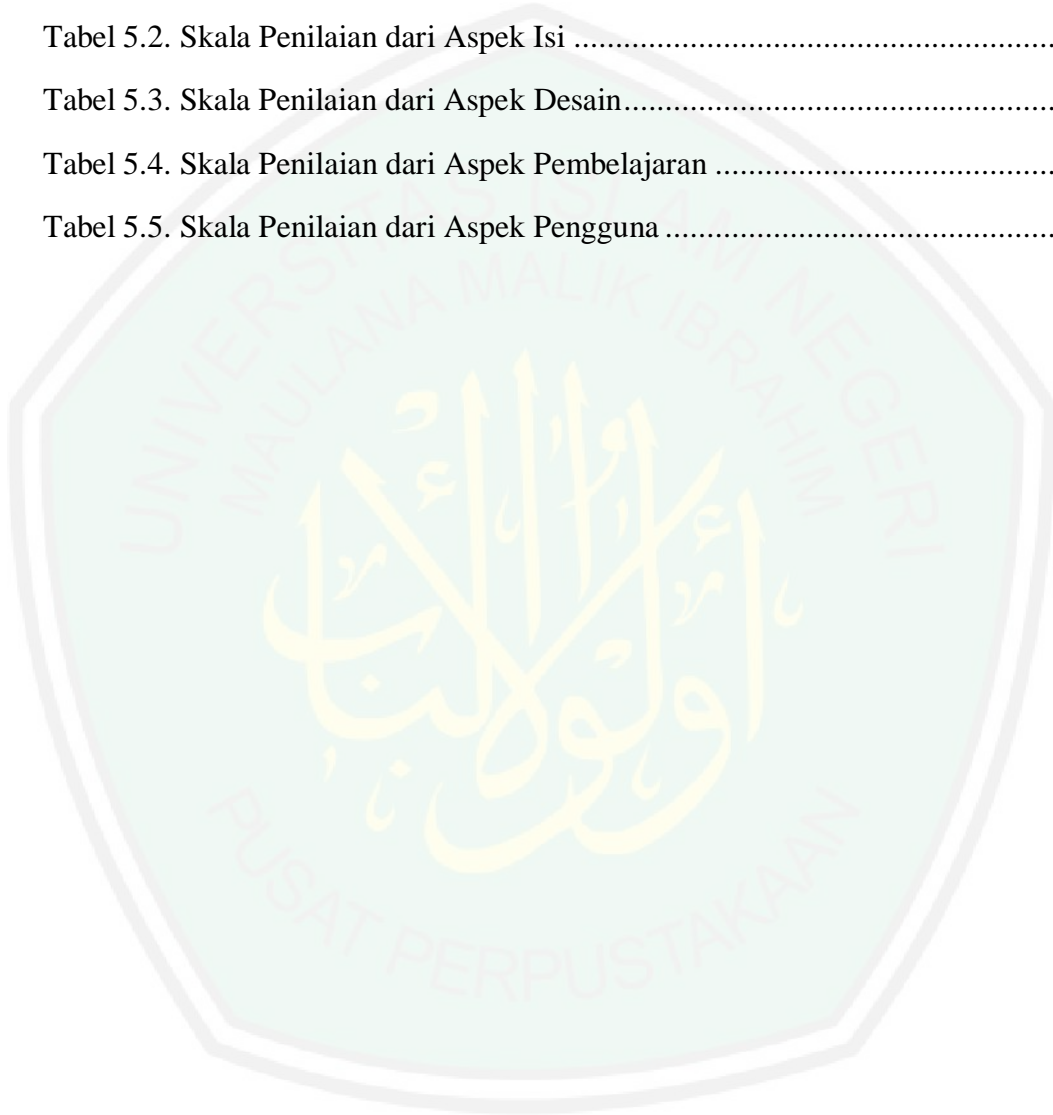
أُو = **û**

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1. Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian..... | 14 |
| Tabel 3.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar..... | 38 |
| Tabel 3.2. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator..... | 40 |
| Tabel 3.3. Skala Penilaian dari Aspek Isi | 47 |
| Tabel 3.4. Skala Penilaian dari Aspek Desain..... | 47 |
| Tabel 3.5. Skala Penilaian dari Aspek Pembelajaran | 48 |
| Tabel 3.6. Skala Penilaian dari Aspek Pengguna | 48 |
| Tabel 3.7. Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase | 49 |
| Tabel 4.1. Keterangan dan Tampilan Menu Pada Modul | 65 |
| Tabel 4.2. Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Isi Multimedia Pembelajaran..... | 87 |
| Tabel 4.3. Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Desain Multimedia Pembelajaran Modul digital dan Game edukatif..... | 88 |
| Tabel 4.4. Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Pembelajaran Multimedia Pembelajaran Modul digital dan Game edukatif | 88 |
| Tabel 4.5. Kriteria Penskoran untuk Validasi Pengguna Pembelajaran Multimedia Pembelajaran Modul digital dan Game edukatif | 89 |
| Tabel 4.6. Kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan persentase | 89 |
| Tabel 4.7. Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Isi Materi..... | 90 |
| Tabel 4.8. Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif oleh Ahli Isi Materi..... | 91 |
| Tabel 4.9. Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Isi Materi..... | 93 |
| Tabel 4.10. Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif oleh Ahli Isi | 93 |
| Tabel 4.11. Revisi Multimedia Pembelajaran Modul Digital Berdasarkan | |

| | |
|--|-----|
| Ahli Isi Materi..... | 94 |
| Tabel 4.12. Revisi Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif Berdasarkan Ahli Isi Materi..... | 94 |
| Tabel 4.13. Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Desain | 96 |
| Tabel 4.14. Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif oleh Ahli Desain | 98 |
| Tabel 4.15. Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Desain | 100 |
| Tabel 4.16. Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif oleh Ahli Desain | 100 |
| Tabel 4.17. Revisi Multimedia Pembelajaran Modul Digital Berdasarkan Ahli Desain | 101 |
| Tabel 4.18. Revisi Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif Berdasarkan Ahli Desain | 103 |
| Tabel 4.19. Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital dan <i>Game</i> Edukatif oleh Ahli Pembelajaran | 104 |
| Tabel 4.20. Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif dan Modul Digital oleh Ahli Pembelajaran..... | 107 |
| Tabel 4.21. Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Sampel Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan..... | 109 |
| Tabel 4.22. Subjek Uji Coba Sampel Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan..... | 111 |
| Tabel 4.23. Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Bukan Sampel Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan | 112 |
| Tabel 4.24. Subjek Uji Coba Bukan Sampel Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan..... | 113 |

| | |
|--|-----|
| Tabel 4.25. Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> Uji Coba Sampel..... | 115 |
| Tabel 4.26. Hasil Statistik <i>Pre Test</i> Dan <i>Post Test</i> Subjek Uji Coba Sampel..... | 116 |
| Tabel 5.1. Kaulifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase | 132 |
| Tabel 5.2. Skala Penilaian dari Aspek Isi | 133 |
| Tabel 5.3. Skala Penilaian dari Aspek Desain..... | 136 |
| Tabel 5.4. Skala Penilaian dari Aspek Pembelajaran | 139 |
| Tabel 5.5. Skala Penilaian dari Aspek Pengguna | 142 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah-langkah Model Walter Dick & Lou Carrey35



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian
- Lampiran 3 : Instrumen Data Hasil Validasi Ahli Isi Materi Multimedia Pembelajaran Interaktif Berupa *Game* Edukatif
- Lampiran 4 : Instrumen Data Hasil Validasi Ahli Isi Materi Multimedia Pembelajaran Interaktif Berupa Modul Digital
- Lampiran 5 : Instrumen Data Hasil Validasi Ahli Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Berupa *Game* Edukatif
- Lampiran 6 : Instrumen Data Hasil Validasi Ahli Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Berupa Modul Digital
- Lampiran 7 : Instrumen Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran
- Lampiran 8 : Instrumen Data Hasil Validasi Uji Coba
- Lampiran 9 : Instrumen Soal *Pre Test*
- Lampiran 10 : Instrumen Soal *Post Test*
- Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup Mahasiswa
- Lampiran 12 : Bukti Konsultasi Skripsi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

| | |
|------------------------------------|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN NOTA DINAS | vi |
| HALAMAN PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| DAFTAR ISI | xvi |
| ABSTRAK | xx |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|--|---|
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan | 5 |
| D. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 6 |
| E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan | 8 |
| F. Definisi Operasional | 9 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|--|----|
| A. Temuan Penelitian Terdahulu | 11 |
| B. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 15 |
| 1. Hakikat dan Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial | 15 |

| | |
|--|----|
| 2. Sarana Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial..... | 16 |
| C. Konsep Multimedia Pembelajaran..... | 17 |
| 1. Pengertian Multimedia Pembelajaran | 17 |
| 2. Prinsip Multimedia..... | 20 |
| 3. Landasan Pengembangan Multimedia Pembelajaran..... | 21 |
| D. Bentuk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Penelitian ini | 23 |
| 1. Modul..... | 23 |
| a. Pengertian Modul | 23 |
| b. Karakteristik Modul | 24 |
| c. Komponen Modul | 25 |
| 2. <i>Game</i> Edukatif..... | 25 |
| a. Pengertian <i>game</i> edukatif | 25 |
| b. Jenis-jenis <i>game</i> | 26 |
| c. Syarat Pembuatan <i>Game</i> Edukatif | 28 |
| E. Keefektifan Pembelajaran | 29 |
| F. Kerangka Teori | 30 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Pendekatan dan Jenis Penelitian | 32 |
| B. Model Pengembangan | 33 |
| C. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran..... | 36 |
| D. Validasi Produk..... | 44 |
| E. Uji Coba Produk..... | 49 |

BAB IV PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

| | |
|---|----|
| A. Pembelajaran IPS Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu | 54 |
| B. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif | 55 |
| 1. Desain Modul Digital..... | 55 |
| a. Diskripsi Modul Digital | 55 |
| b. Proses Pembuatan Modul Digital | 56 |
| c. Tampilan Modul Digital..... | 61 |

| | | |
|---------------------------------|---|------------|
| 2. | Desain <i>Game</i> Edukatif | 68 |
| a. | Diskripsi <i>Game</i> Edukatif | 68 |
| b. | Jenis-Jenis <i>Game</i> Edukatif yang Dikembangkan | 69 |
| c. | Proses Pembuatan <i>Game</i> Edukatif | 71 |
| d. | Tampilan <i>Game</i> Edukatif | 78 |
| C. | Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif | 86 |
| 1. | Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif | 86 |
| a. | Hasil Validasi Ahli | 87 |
| 1) | Validasi Ahli Isi Materi | 89 |
| 2) | Validasi Ahli Desain | 96 |
| 3) | Validasi Ahli Pembelajaran | 103 |
| 2. | Uji coba Multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 108 |
| a. | Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Sampel | 109 |
| b. | Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Bukan Sampel | 112 |
| c. | Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> | 114 |
| BAB V PEMBAHASAN | | |
| A. | Pembelajaran IPS Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu | 120 |
| B. | Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif | 122 |
| C. | Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif | 132 |
| 1. | Validasi Ahli | 132 |
| 2. | Revisi Produk Pengembangan | 148 |
| 3. | Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan | 150 |
| BAB VI PENUTUP | | |
| A. | Kesimpulan | 155 |
| B. | Saran | 157 |
| DAFTAR RUJUKAN | | 160 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | | |

ABSTRAK

Rohmawati, Aulia, 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, dimana membutuhkan konsep pemberian materi secara konkrit, karena jika hanya disampaikan melalui ceramah dan menggunakan media saja, peserta didik dirasa kurang mampu memahaminya. Oleh karena itu perlu adanya multimedia sebagai alat bantu untuk menkonkritkan materi tersebut. Namun kenyataan di lapangan masih sedikitnya ketersediaan multimedia tentang ilmu pengetahuan sosial. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam penelitian ini dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan strategi dalam mengefektifkan proses pembelajaran dan penyajian materi secara lebih konkrit kepada siswa. Multimedia yang dikembangkan berupa modul digital dan *game* edukatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan dengan menggunakan model pengembangan Walter Dick & Low Carey dan pendekatan kuantitatif. Penelitian pengembangan dalam pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas dan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.

Hasil penelitian dari data tingkat kevalidan produk yaitu, validasi oleh ahli isi untuk *game* edukatif sebesar 75% dengan kualifikasi cukup valid dan tidak perlu revisi, dan untuk modul digital sebesar 77,4% dengan kualifikasi cukup valid dan tidak perlu revisi. Validasi ahli desain multimedia dengan tingkat kevalidan untuk *game* edukatif sebesar 97,5% dengan kualifikasi valid dan tidak perlu revisi, dan untuk modul digital sebesar 95% dengan kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. Validasi ahli pembelajaran untuk kedua multimedia yang dikembangkan dengan tingkat kevalidan sebesar 80% dengan kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. Validasi oleh subjek uji coba bukan sampel terhadap produk yang diuji cobakan pada siswa kelas IV C MI Miftahul Ulum Kota Batu menunjukkan persentase sebesar 94,5%. Validasi oleh subjek uji coba sampel terhadap produk yang diuji cobakan pada siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu menunjukkan persentase sebesar 92,5%. Dengan demikian dapat

dikatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. Keefektifan pembelajaran menggunakan produk yang dikembangkan, dapat dilihat dari analisis hasil tes siswa. Hasil *pre test* menunjukkan rata-rata nilai sebesar 73 dan *post test* sebesar 85,2, dari data tersebut menunjukkan terdapat peningkatan pemahaman sebesar 12,2, data tersebut diperkuat dengan uji t dimana $t_{hitung} = 5,437$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,045$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat dikatakan mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa. Keefektifan tersebut diperkuat dengan hasil uji coba bukan sampel yang menunjukkan rata-rata nilai *post test* = 79,4 lebih besar daripada nilai *pre test* = 68 dan di analisis menggunakan uji t yang menunjukkan $t_{hitung} = 4,112$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,080$.

Data yang telah diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terbukti dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa. Multimedia yang telah dikembangkan berupa *game* edukatif dan modul digital terbukti valid dan tidak perlu revisi, sehingga layak untuk dipergunakan secara luas di lapangan. Adanya multimedia interaktif yang telah dikembangkan ini hendaknya menjadi multimedia yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dalam rangka mempermudah penyampaian materi dan mampu mempermudah dalam pemberian pemahaman konsep materi kepada siswa. Khususnya bagi siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kota Batu.

Kata Kunci: Multimedia, Interaktif, Keefektifan Pembelajaran

ABSTRACT

Rohmawati, Aulia, 2014. *Development Multimedia Interactive Learning to Enhance the Effectiveness of Learning Material History, Natural Appearance and Racial Diversity for Fourth Grade Students A MI Miftahul Ulum Batu City*. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor, Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

Social Science is a science that examines the events, facts, concepts, and generalizations related to social issues, which require the provision of material in a concrete concept, because if only delivered through lectures and media use only, the students felt less able to understand it. Hence the need for multimedia as a tool for to be concrete such material. But the reality on the ground is at least the availability of multimedia on social science. To overcome this, in this study developed interactive multimedia learning-related social science subjects. Multimedia interactive learning is an effective strategy in the learning process and more concrete presentation of the material to the students. Developed a multimedia digital modules and educational games.

This research is a research and development-oriented products in the field of education by using a model of the development of Walter Dick & Low Carey and quantitative approaches. Educational research in the development of this study aims to produce a device that can support learning activities in the classroom and is able to increase the learning effectiveness of grade IV A MI Miftahul Ulum Batu City on the standard of competence to understand the history, natural features and ethnic diversity.

The results of the study, namely product-level data validity, content validation by experts in educational games by 75% with a valid qualification enough and does not need revision, and for digital module by 77.4% with a valid qualification enough and does not need revision. Validation of multimedia design experts with the educational level of validity for the game of 97.5% with a valid qualification and does not need revision, and for digital modules by 95% with a valid qualification and does not need to be revised. Validation of learning for both multimedia experts who developed the validity rate of 80% with a valid qualification and does not need to be revised. Validation by test subjects is not a sample of the product tested in grade IV C Batu City MI Miftahul Ulum shows the percentage of 94.5%. Validation by test subjects a sample of the product tested in grade IV A Batu City MI Miftahul Ulum shows percentage of 92.5%. Thus it can be said that the products are developed qualify as valid and does not need to be revised. Effectiveness of learning to use a product that is developed, it can be seen from the analysis of student test results. Pre-test results showed an average value of 73 and a post-test of 85.2, the data shows that there is an increased understanding of 12.2, the data is reinforced by t test of $t = 5.437$ which is greater than $t_{table} = 2.045$, then H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, multimedia

interactive learning that has been developed can be said to be able to increase the learning effectiveness of the standard of competence to understand the history, natural features and ethnic diversity. The effectiveness is reinforced by the results of the test samples showed not the average post-test score = 79.4 is greater than the value of pre-test = 68 and were analyzed using the t test showed t arithmetic = 4.112 greater than t table = 2.080.

The data have been obtained from the study showed that the interactive multimedia development research proven to increase the effectiveness of learning in the standard of competence to understand the history, natural features and ethnic diversity. Has developed a multimedia educational games and digital modules proved valid and does not need revision, so it deserves to be widely used in the field. The existence of interactive multimedia that has been developed is a multimedia should be used by teachers in the process of Social Science Learning the standard of competence to understand the history, natural features, and the diversity of ethnic groups in order to facilitate the delivery of content and able to facilitate the provision of materials to the students understanding of the concept. Especially for fourth graders Batu City MI Miftahul Ulum.

Keywords: Multimedia, Interactive, Learning Effectiveness

مستخلص البحث

رحماتى، أوليا. تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية لترقية فعالية التعليم فى المادة تاريخ، مظهر العالم وأمم متنوع للفصل الرابع أ بمدرسة مفتاح العلوم الابتدائية الإسلامية بباتو. بحث العلمي. قسم تعليم الأساتذ الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: إنداه أمنة الزهرية الماجستير.

العلوم الإجماعى هى علوم ندرس فىها الأفعال والحقيقة والفكرة والتعميم الذين تتعلقون بلاشاعة الإجماعية، تحتاج فىها فكرة عن أعطى المادة بالحقيقة لأن إذا المادة تعطى بالمحاضرة وبالوسائل فقط فالتلاميذ هم لم يفهمون بكمل الفهم. لذلك السبب فنحتاج الوسائل لسهولة التلاميذ فى فهم المادة. فالحقيقة كون الوسائل قليلة وبالأخص فى علوم الإجماعى. ليحلّ تلك المسئلة ففى هذه البحث تطور الوسائل التعليمية التفاعلية التى تتعلق بعلوم الإجماعى. وسائل التعليمية التفاعلية من استراتيجىة فى مؤثرة عملية التعليم وتقديم المادة بالحقيقة إلى التلاميذ. الوسائل التى تطور يعنى مادة الرقى ولعبة التربوية.

هذا البحث هو بحث تطورى الموجه إلى الحصول فى الفنّ التربية باستخدام نظرية تطويرية ولتير ديك (Walter Dick) ولو كرى (Low Carey) والمنهج الكمى. الهدف من بحث تطورى التربية هنا يعنى لتحصيل الوسائل التعليم المسهولة فى عملية التعليم فى الفصل واستطاع فى ترقية عملية التعليم المؤثرة فى فصل الرابع أ بمدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية باتو. عن المادة فهم التاريخ، مظهر العالم وأمم متنوع.

فالنتيجة فى هذا البحث من حيث صحة الحصول يعنى تصحيح الأهلى للعبة التربوية قدر 75 فى المائة بدرجة صحىح ولا يحتاج إلى التصحيح. تصحيح الأهلى عن تصميم الوسائل بدرجة صحىح للعبة التربوية قدر 97.5 فى المائة بدرجة صحىح ولا يحتاج إلى التصحيح. تصحيح الأهلى التعليم عن الوسائلان التطوران بدرجة صحىحه

قدر 80 في المائة بدرجة صحيح ولا يحتاج إلى التصحيح. تصحيح الفاعل الإختبار ليس المثل عن الحصول الإختبار على التلاميذ في الصف الرابع أ بمدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية باتو يهدي الى 94.5 في المائة. تصحيح الفاعل الإختبار وهو المثل عن الحصول الإختبار على التلاميذ في الصف الرابع أ بمدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية باتو يهدي الى 92.5 في المائة. فقيل في الأخير النتيجة أن الحصول التي تطور صحيح ولا يحتاج الى التكميل. رأى مؤثرة التعليم باستخدام هذا الحصول التطوير من تحليل الإختبار التلاميذ. من حصل الإختبار القبلي قدر 85.2 في المائة، يهدى تلك البيانات الى القيام المستوى قدر 73 ومن الإختبار البعدي قدر 85.2، يهدى تلك البيانات إلى الترقية الفهم قدر 12,2. تؤيد تلك البيانات بالإختبار (Uji T) T = 5,437 أكبر من $T_{tabel} = 2,045$. فتدفع H_0 وتقبل H_1 . فالأخير، وسائل التعليمية التفاعلية التي تطور قد يقال أنها تستطع لترقية عملية التعليمية التفاعلية في المادة فهم التاريخ والمظهر العالم والأمم المتنوعة. تؤيد تلك المؤثرة بحصيل الإختبار ليس المثل الذي يهدى إلى القيم المستوى في الإختبار البعدي = 79,4 أكبر من القيم الإختبار القبلي = 68 و في تحليل الإختبار T يهدى إلى $T_{hitung} = 4,112$ أكبر من $T_{tabel} = 2,080$.

يهدى البيانات المحصول من البحث أن البحث التطوير الوسائل التفاعلية قد تطور عن مؤثرة التعليمية في المادة فهم التاريخ والمظهر العالم والأمم المتنوعة. وسائل التي تطور يعنى اللعبة التربوية والمادة الرقمي صحيح ولا يحتاج إلى التكميل فهي مناسبة لاستخدام في الميدان بالعامه. كون هذه الوسائل التطوير سينبغي وسائل المستخدمة للأساتذ في عملية التعليم علوم الإجتماعي في المادة فهم التاريخ والمظهر العالم والأمم المتنوعة لسهولة الأساتذ في شرح المادة وتفهم الفكرة للتلاميذ وبالأخص تلاميذ في الفصل الرابع أ من المدرسة مفتاح العلوم الإبتدائية الإسلامية بباتو.

الكلمة الإشارية : وسائل، تفاعلية، مؤثرة التعليم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.¹

Adanya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan dapat membangun sikap peduli dalam diri peserta didik. Sikap peduli tersebut dapat ditunjukkan dengan peduli terhadap sesama dan peduli terhadap lingkungan. Jika peserta didik memiliki rasa peduli tersebut, maka dapat mengurangi terjadinya permasalahan sosial. Ilmu pengetahuan sosial juga mengajarkan tentang wawasan sosial budaya bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air agar peserta didik mampu mengapresiasi nilai-nilai kebangsaan sebagai warga Negara Indonesia. Dari sini diketahui, betapa pentingnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diajarkan sejak ditingkat

¹ Permendiknas no.22 tentang standard isi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

dasar agar menumbuhkan rasa nasionalisme peserta didik sejak dini sehingga kedepannya peserta didik mampu menjadi warga Indonesia yang baik.

Pemberian atau penanaman pengetahuan tersebut tentu menjadi tugas yang penting bagi pendidik. Dalam implementasinya, seorang pendidik harus pandai dalam mengemas sebuah kegiatan pembelajaran agar peserta didik mampu menyerap pengetahuan yang diberikan dengan mudah. Menurut peneliti, metode pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru pada umumnya dirasa kurang dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik terutama untuk materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena pemberian materinya masih bersifat abstrak. Dengan penyajian materi yang lebih konkrit, maka akan lebih mudah memberikan pemahaman kepada siswa. Penyajian materi dengan lebih konkrit tersebut dapat melalui penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajarannya. Namun kenyataan di lapangan masih sedikitnya ketersediaan multimedia tentang ilmu pengetahuan sosial, hal ini merupakan salah satu penghambat kesuksesan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Berdasarkan hasil studi lapangan pada tanggal 13 Juni 2013 di MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai tempat peneliti melakukan penelitian, didapatkan beberapa data terkait pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas IV A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu diberikan dengan menggunakan media poster dan ceramah. Namun penggunaan media poster dan metode ceramah tersebut masih kurang mampu untuk menumbuhkan semangat dan pemahaman siswa terutama pada

standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa sehingga pembelajaran tersebut kurang efektif. Siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang demikian, sehingga siswa meminta kepada guru untuk langsung memberikan soal dan tugas. Pada madrasah tersebut sebenarnya sudah memfasilitasi pembelajaran dengan adanya LCD, namun kurang dimanfaatkan oleh guru dengan alasan keterbatasan waktu untuk membuat multimedia pembelajaran.

Dari data tersebut, maka dari itu perlu adanya multimedia pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa yang dapat menumbuhkan semangat peserta didik. Standar kompetensi inidiambil karena atas saran dari guru bidang studi IPS kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Pengembangan multimedia dirasa penting untuk kegiatan pembelajaran agar lebih efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Rayandra Asyhar yaitu, bila dengan media masih belum mampu memenuhi pembelajaran atau masih belum mampu untuk menambah pemahaman dan mempermudah siswa dalam belajar, maka guru dapat menggunakan multimedia dalam pembelajarannya. Multimedia pembelajaran merupakan sebuah media pembelajaran yang mengandung banyak unsur diantaranya adalah audio visual. Multimedia pembelajaran dapat juga disebut sebagai sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui *hadrwere* komputer.²

Berdasarkan hasil studi lapangan yang didapatkan peneliti, tampak bahwa multimedia pembelajaran memang penting adanya dan penggunaannya

²Dr.rer.nat,H.Rayandra Asyhar, M.Si., *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta:Referensi Jakarta,2012), hlm.75

dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial agar mampu mengefektifkan kegiatan pembelajaran. Dari paparan diatas, maka peneliti memutuskan untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang mana diharapkan multimedia tersebut dapat mengefektifkan pembelajaran sehingga siswa mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Pengembangan multimedia ini berupa modul digital dan *game* edukatif. Multimedia pembelajaran ini dirasa mampu menyelesaikan permasalahan peserta didik yang merasa bosan terhadap pembelajaran yang selama ini dilakukan pada mata pelajaran IPS di kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Adanya multimedia ini diharapkan dapat menambah motivasi belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif. Multimedia yang berupa modul digital dan *game* edukatif ini dirancang semenarik mungkin sehingga menambah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Modul digital dan *game* edukatif yang dikembangkan memiliki sifat saling berkaitan dalam penggunaannya pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian dan pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran pada Materi Sejarah, Kenampakan Alam, dan Keragaman Suku Bangsa untuk Siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi IPS standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di kelas IV AMI Miftahul Ulum Kota Batu?
2. Bagaimana desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi IPS standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV AMI Miftahul Ulum Kota Batu?
3. Bagaimana hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi IPS standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi IPS standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu
2. Mengetahui desain pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi IPS standar

kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV AMI Miftahul Ulum Kota Batu

3. Mengetahui hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi IPS standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu

D. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa *game* edukatif dan modul digital. Spesifikasi dari modul digital adalah sebagai berikut:

1. Modul digital yang dikembangkan pada penelitian ini berisi materi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV MI/SD.
2. Tujuan modul digital ini adalah untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni pencapaian indikator pembelajaran pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa sehingga pembelajaran diharapkan dapat berjalan efektif.
3. Modul digital ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa sehingga memungkinkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Modul digital ini menggunakan berbagai macam media dalam mengemas materinya. Materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan berupa teks bacaan, namun didukung dengan adanya gambar dan video pembelajaran yang sesuai dengan materi.

4. Pada modul ini terdapat pembagian beberapa kegiatan pembelajaran yang harus dilewati siswa. Kegiatan 1 berisi isi materi. Kegiatan 2 berisi tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang tertera pada modul tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya. Pada bagian penutup modul digital ini memberikan penguatan materi secara langsung terhadap siswa berupa rangkuman dari materi yang telah dipelajari siswa pada satu topik tertentu yang terapat pada modul tersebut. Pada modul digital ini juga terdapat pengawasan evaluasi pembelajara. Evaluasi tersebut di desain secara otomatis, dimana mampu menginformasikan konsep salah dan benar secara langsung sehingga memungkinkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara mandiri.

Spesifikasi dari *Game* edukatif adalah sebagai berikut:

1. *Game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berisi materi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.
2. Tujuan *game* edukatif ini adalah untuk memudahkan pemain atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni pencapaian indikator pembelajaran pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa sehingga pembelajaran diharapkan dapat berjalan efektif.
3. *Game* edukatif ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa sehingga memungkinkan untuk menciptakan sebuah

pembelajaran yang efektif. Dengan desain yang menarik, diharapkan siswa tidak akan terbebani dengan kegiatan belajarnya karena mereka akan merasa bahwa mereka sedang bermain, namun tanpa disadari mereka telah melakukan sebuah proses belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Materi pada *game* edukatif ini di desain melalui beberapa jenis *game* yang terdapat pada *game* edukatif tersebut, diantaranya adalah *hanaman game* (tebak kata), *Memory Card game* (mencocokkan gambar dengan konsep), *Labirin game* (Mencari jawaban yang benar dari pertanyaan), *Puzzle game* (menyusun gambar acak), dan *Trap Map game* (Menemukan asal daerah dari pertanyaan yang diberikan). *Game* edukatif ini juga dilengkapi dengan penskoran, dimana pemain dapat melihat hasil dari permainannya diakhir *game*.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat menunjang kegiatan pembelajaran pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa yang selama ini masih kurang maksimal.

2. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa agar pembelajaran berjalan lebih efektif.

3. Bagi Siswa

- a. Dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa
- b. Dapat menumbuhkan semangat belajar mempelajari materi pada standar kompetensi sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa
- c. Memungkinkan siswa untuk belajar mandiri tanpa harus bergantung kepada guru

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat membantu penilitilain mengetahui teori pengembangan multimedia dan cara membuat multimedia pembelajaran yang efektif dan interaktif.

F. Definisi Operasional

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

1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam ungkapan lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.³

2. Multimedia pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk me bentuk aturan informasi ke dalam system komputer.⁴

³Prof. Dr. H. Punaji Setyorini, M. Ed., *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 197

3. Interaktif

Memiliki sifat saling aktif atau terdapat dialog antara komputer dan terminal atau komputer dan komputer.⁵

4. Efektif

Adanya efek, pengaruh atau akibat, membawa hasil atau berhasil guna.⁶

5. *Modul* digital

Modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran. Sedangkan sistem digital adalah sebuah sistem yang penggunaannya dengan menggunakan seperangkat teknologi dan menggunakan sistem dalam komputer. Jadi Modul digital adalah sebuah modul yang dioperasikan dengan menggunakan komputer.

6. *Game* edukatif

Game edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya. Yang termasuk dalam permainan edukatif adalah baik yang berupa permainan tradisional atau modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.⁷

⁴Dr.rer.nat. H. Rayandra Asyhar, M.Si. op.cit. hlm. 75

⁵Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Arti kata interaktif*, (<http://kbbi.web.id>, diakses pada tanggal 8 April 2014 pukul 14.57 WIB)

⁶*Ibid.*

⁷Maya Dikira, *Permainan Edukatif sebagai Media Belajar anak Usia Dini*, (<http://mayadikiria.wordpress.com>, diakses 27 Juni 2013 pukul 22.30 WIB)

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Temuan Penelitian Terdahulu

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

1. *“Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII di SMPN 1 Krejengan”*.¹Oleh Muhammad Syaiful. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah. Subyek uji coba pengembangan ini adalah siswa kelas VII semester 2 SMPN 1 Krejengan. Pengembangan multimedia interaktif ini di validasikan oleh ahli materi sebanyak 2 orang ahli, ahli media sebanyak 2 orang, audiens individual sebanyak 3 siswa, audiens kelompok kecil sebanyak 10 siswa dan uji coba lapangan sebanyak 15 siswa. Hasil dari pengembangan multimedia pembelajaran ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah tentang perkembangan masyarakat, kebudayaan dan pemerintahan pada masa hindu-budha, serta peninggalan-peninggalan masyarakat. Hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan angket

¹Muhammad Syaiful. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII Di SMPN 1 Krejengan*. prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang 2012.

ahli media 85,6%, ahli materi 98,75% dan siswa individual 97,5% serta siswa kelompok kecil 90,25% dan uji lapangan 90,7%.

2. “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*”²Oleh Neni Triana Wulandari. Penelitian ini menghasilkan produk software multimedia pembelajaran interaktif IPS dalam bentuk *compact disk* (CD). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian ini adalah 30 siswa kelas IV SD, yang terdiri atas 3 siswa pada uji coba satu-satu, 7 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 20 siswa pada uji coba lapangan. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data hasil validasi media, hasil validasi ahli materi dan hasil uji coba produk serta data perbandingan nilai pre-test dan post-test, instrument pengumpul data berupa angket dan test. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kualitas hasil penilaian multimedia pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil validasi media dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,52 yang termasuk kategori “sangat baik”, hasil validasi media dari ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,31 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, dan untuk data hasil uji coba produk pada siswa kelas IV mendapat perolehan skor untuk uji coba satu-satu memperoleh skor 4,41, kemudian pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh skor penilaian sebesar 4,54 dan pada tahap akhir uji coba lapangan mendapatkan skor

²Neni Triana Wulandari, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*. Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2012

sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini menunjukkan adanya peningkatan pencapaian hasil belajar IPS siswa berdasarkan acuan standar KKM yang ditentukan, dimana dari hasil pre-test sebesar 83,4% meningkat menjadi 96% pada hasil post-test-nya setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di Sekolah Dasar.

Berdasarkan kesimpulan dari beberapa penelitian terdahulu terkait penguatan pengembangan multimedia pembelajaran yang peneliti kembangkan, belum terdapat penelitian pengembangan yang mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa kelas IV. Terutama dari produk yang dihasilkan, belum terdapat multimedia dengan desain permainan (*game*) dan modul digital. Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan analisis kebutuhan dan permasalahan yang ada di MI Miftahul Ulum Kota Batu, dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan adalah menggunakan media grafis yakni berupa poster. Penggunaan media grafis tersebut masih kurang mampu dalam memotivasi dan memahami peserta didik dalam memahami materi pada standar kompetensi tersebut. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini

dengan harapan dapat memberikan keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi tersebut.

Berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan dan originalitas penelitian pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Perbedaan, Persamaan dan Originalitas Penelitian

| Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Originalitas penelitian ini |
|--|---|--|---|
| Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VII Di SMPN 1 Krejengan (oleh Muhammad Syaiful:2012) | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif • Produk yang dihasilkan, yakni multimedia pembelajaran interaktif | <ul style="list-style-type: none"> • Materi pelajarannya adalah Sejarah • Subjek penelitiannya adalah siswa SMP • Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berisi penjelasan materi | Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mata pelajaran yang dikembangkan yakni mata pelajaran IPS pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan yaitu Walter Dick and Low Carey, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan ini. Pengembangan multimedia ini dikembangkan sesuai dengan buku ajar yang digunakan di MI Miftahul Ulum Kota Batu Kelas IV A yang juga menjadi subjek penelitian dan pengembangan. |
| Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni (oleh Neni Triana Wulandari:2012) | <ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif • Mata Pelajaran IPS • Pada kelas IV | <ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif berisi penjelasan materi berupa <i>compact disk</i> (CD) • Materi yang dikembangkan adalah semua materi kelas IV SD | |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | Produk multimedia yang dikembangkan pada penelitian ini berupa game edukatif dan modul digital yang berisi materi tentang standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa. |
|--|--|--|---|

B. Konsep Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Hakikat dan Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dasar konseptual tentang hakikat dan tujuan pendidikan IPS, perlu dirumuskan secara jelas untuk memberikan arah konseptual bagi pengembangannya. Merumuskan dasar konseptual pendidikan IPS di negara kita, dihadapkan pada beberapa kesulitan, antara lain IPS itu sendiri diangkat meliputi berbagai mata pelajaran dan disajikan diberbagai jenjang pendidikan yang memiliki “model” dan “tradisi” yang berbeda sesuai dengan tujuan dari setiap jenjang dan jenis pendidikan tersebut.³

Tujuan pendidikan IPS secara teoritik tidak hanya terdapat dalam kurikulum secara eksplisit, namun tumbuh dalam berbagai konsepsi pemikiran yang dikembangkan para pakar. Para ahli sering merumuskan tujuan pendidikan IPS dengan mengaitkannya dengan mempersiapkan para pelajar menjadi warga

³Tim Pengembang “Ilmu Pendidikan. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*”. (Bandung: PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA. 2007), Hal. 271

negara yang baik. Ini merupakan pengaruh dari model pendidikan IPS sebagai “*citizenship education*”.⁴

Tujuan lain yang mencerminkan pendekatan rasionalitas dalam pendidikan IPS antara lain mengembangkan kemampuan menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Di Indonesia terdapat dua tujuan dilihat dari kepentingan peserta didik, yaitu memberikan bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan studi ke tingkat yang lebih tinggi dan membekali wawasan sosial budaya untuk mempertajam pemikiran dan apresiasi nilai dalam menjalani kehidupan di masyarakat. Dari dua dimensi inilah hendaknya tujuan pendidikan IPS dikembangkan sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.⁵

2. Sarana Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Terungkap di lapangan, bahwa kurikulum tidak secara rinci menyebutkan jenis media dan alat pembelajaran. Media dan alat bantu pembelajaran untuk strategi pembelajaran IPS baru terbatas pada media dan alat cetak seperti buku, gambar, dan peta. Media yang banyak digunakan untuk keduanya adalah buku paket ditambah dengan buku anjuran yang mendapatkan rekomendasi dari pihak berwenang.

Alat pelajaran untuk strategi pembelajaran IPS masih terbatas dan sangat tertinggal oleh pelajaran IPA. Dari observasi di beberapa sekolah,

⁴Tim Pengembang, *op.cit.*, hlm.275

⁵Ibid.hal.275-276

terdapat beberapa peta serta gambar pahlawan. Studi ini mengungkapkan bahwa kreativitas guru masih kurang untuk membuat alat pelajaran.⁶

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dan peserta didik dalam strategi pembelajaran IPS adalah buku. Menurut analisis guru, ternyata buku paket IPS sering ketinggalan materinya. Oleh karena itu, atas pertimbangan pengayaan materi, mereka tidak hanya menggunakan satu buku. Buku IPS lebih banyak diterbitkan oleh pihak swasta, secara kuantitas mengembirakan, namun secara kualitas muatan materinya masih banyak memuat aspek inormasi. Oleh karena itu, pengembangan media pelajaran pada strategi pembelajaran IPS sangatlah diperlukan untuk menunjang pembelajaran agar lebih baik.⁷

C. Konsep Multimedia Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.⁸ Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, audio dan interaktivitas.⁹

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

⁶Tim Pengembang, *op.cit.*, hlm.292-294

⁷Ibid hlm. 294

⁸Dr.rer.nat.H.Rayadra Asyhar, M.Si.op.cit.hlm75

⁹Yoga Permana Wijaya, *Pengertian Multimedia Interaktif*, (<http://yogapermanawijaya.wordpress.com>, diakses pada 9 April 2014 pukul 14.21 WIB)

“Multimedia in the use of text, graphic, animations, pictures, video, and sound to present information. Since these media can now be integrated using a computer, there has been a virtual explosion of computer based multimedia instructional applications”. “multimedia is a judicieous mixof various mass media such as print, audio and video...”¹⁰

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

Dari penjelasan diatas, maka multimedia dapat didefinisikan menjadi dua kategori yaitu *multimedia content production* dan *multimedia communication* dengan definisi sebagai berikut:¹¹

a. *Multimedia content production*

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

¹⁰Yoga Permana Wijaya, *op.cit.*, hlm.75

¹¹Ibid., hlm. 75-76

b. *Multimedia communication*

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

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat meberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada siswa, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Disamping memiliki keunggulan, multimedia memiliki kelemahan, yaitu harus didukung oleh peralatan yang memdai seperti LCD projector dan adanya aliran listrik.¹²

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

- 1. Integrating technology and curricula*
- 2. Promoting active learning, and problem-solving environments that engage the children in individual and collaborative work using higher-order thinking skills*
- 3. Using technology to present and represent ideas*
- 4. Developing new definitions of play new conceptions of what constitutes a manipulative*

¹²Yoga Permana Wijaya, *op.cit.*, hlm.76

5. *Developing media literacy skills that involve critically analyzing the use of the technologies and the information derived from them*¹³

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

*Multimedia projects can provide ideal learning environments for implementing a constructivist approach to learning*¹⁴

2. Prinsip Multimedia

- a. Prinsip multimedia, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
- b. Prinsip keterdekatan ruang, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.
- c. Prinsip keterdekatan waktu, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara *simultan* (berbarengan) daripada *suksesif* (bergantian).

¹³Karen S. Ivers, Ann E. Barron, *Multimedia Projeet in education* (California: ABC-CLIO, LLC Publication Data, 2010), hlm.3

¹⁴Ibid, hlm. 15

- d. Prinsip koherensi, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan dibuang daripada dimasukkan.
- e. Prinsip modalitas, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan teks *on-screen*.
- f. Prinsip redundasi, yaitu siswa dapat belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi, dan teks *on-screen*.
- g. Prinsip perbedaan individual, yaitu pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa-siswa berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi.¹⁵

3. Landasan Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Aspek yang menjadi landasan perlunya pengembangan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁶

- a. Meningkatkan mutu pembelajaran

Kualitas pembelajaran memerlukan berbagai upaya untuk mewujudkannya. Upaya tersebut terkait dengan berbagai komponen yang terlibat di dalam pembelajaran, salah satu di antaranya adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara signifikan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar.

- b. Tuntutan paradigma baru

Pembelajaran konstruktivisme kini menjasi landasan dalam dunia pendidikan hamper di semua Negara di dunia, termasuk Indonesia.

¹⁵Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 270-

¹⁶ Dr.rer.nat.H.Rayandra Asyhar, M.Si.(Jakarta:Referensi Jakarta, 2012), hlm.14-17

Pembelajaran konstruktivisme menuntut siswa agar mampu mengembangkan pengetahuan sendiri, belajar mandiri, sedangkan guru sebagai fasilitator, mediator, dan manajer dari proses pembelajaran. Untuk itu, guru harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas, mampu memanfaatkan teknologi modern, dan potensi lingkungan sekitar baik proses alamiah maupun social untuk dijadikan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.

c. Kebutuhan pasar

Kompetensi lulusan menjadi semakin penting artinya apabila dikaitkan dengan era global yang ditandai dengan persaingan bebas disegala bidang kehidupan. Dalam hal ini, peserta didik perlu dibekali dengan berbagai pengalaman belajar yang berasal dari sumber belajar yang bervariasi. Hampir semua aspek jenis pekerjaan didukung oleh teknologi modern, seperti penggunaan computer, multimedia, internet dan sebagainya. Untuk itu, peserta didik perlu dihadapkan pada pengalaman-pengalaman menggunakan berbagai fasilitas tersebut agar tidak merasa asing ketika memasuki dunia kerja.

D. Bentuk Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Penelitian Pengembangan ini

1. Modul

a. Pengertian Modul

Modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu.¹⁷

Fungsi modul ialah sebagai bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Dengan modul peserta didik dapat belajar lebih terarah dan sistematis. Peserta didik diharapkan dapat menguasai kompetensi yang dituntut oleh kegiatan pembelajaran yang diikutinya dalam modul tersebut.¹⁸

Menurut Jerrold E, Kemp modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Dari definisi tersebut Kemp mengetengahkan modul ditinjau dari fungsi sebagai media belajar mandiri, ini modul berupa satu topik atau unit materi pelajaran dan ketentuan waktu yang dibutuhkan untuk mempelajari modul.¹⁹

Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan mengungkapkan, pengertian modul adalah satu unit program belajar mengajar terkecil, yang secara rinci menggariskan:

¹⁷ Dr. Purwanto, M.Pd, Drs. Aristo Rohadi, Drs. Suharto Lasmono, M.Pd. *Pengembangan Modul*. (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta. 2007), hlm. 9

¹⁸ Ibid. hal. 10

¹⁹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer* (Jakarta: Bumi Aksara 2010), hal. 231

- 1) Tujuan instruksional yang akan dicapai
- 2) Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar
- 3) Pokok-pokok yang akan dipelajari
- 4) Kedudukan dan fungsi modul dalam kesatuan program belajar mengajar
- 5) Peranan guru dalam proses belajar mengajar
- 6) Alat dan sumber belajar yang dipergunakan
- 7) Kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati siswa secara berurutan
- 8) Lembaran kerja yang harus diisi oleh siswa
- 9) Program evaluasi yang akan dilaksanakan²⁰

Modul merupakan salah satu model pembelajaran individu. Menurut Russel sistem pembelajaran modul akan menjadikan pembelajaran lebih efisien, efektif dan relevan. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat klasikal dan dilaksanakan dengan tatap muka.²¹

b. Karakteristik Modul

Modul memiliki karakteristi tertentu yang membedakannya dengan bahan ajar yang lain. Menurut Russel karakteristik modul mencakup:²²

- 1) *Self countain*
- 2) Bersandar pada perbedaan individu
- 3) Pemakaian bermacam-macam media
- 4) Partisipasi aktif siswa
- 5) Penguatan langsung, dan
- 6) Pengawasan strategi evaluasi

²⁰Ibid..

²¹Ibid, hal. 229-230

²² Made Wena, *op.cit.*, hlm. 230

c. **Komponen Modul**

Modul memiliki komponen-komponen tertentu sebagai salah satu ciri pembelajaran individual. Komponen-komponen modul tersebut terdiri dari:²³

- 1) Topik, yaitu sebuah kalimat yang menyertakan pokok masalah yang akan diajarkan.
- 2) Tujuan, yaitu memuat kemampuan apa saja yang harus dikuasai oleh siswa
- 3) Kegiatan belajar, yaitu aktivitas yang harus dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- 4) Tes diri (*self test*), yaitu untuk mengukur ketercapaian siswa dalam pembelajaran di setiap pokok pembahasan dalam modul.
- 5) Tes akhir (*post test*), yaitu tes akhir yang memuat semua pokok bahasan dalam modul untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁴

2. **Game Edukatif**

a. **Pengertian *game* edukatif**

Game edukatif atau biasa disebut permainan yang mengandung pendidikan merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.²⁵

Permainan (*game*) selalu menarik untuk diikuti, begitu juga dengan program komputer yang mengemas informasi dalam bentuk permainan. Program

²³Ibid., hlm. 231

²⁴Made Wena, *op.cit.*, hlm. 231-232

²⁵ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta:Pilar Media, 2006), hlm. 119

yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi siswa untuk mempelajari informasi yang ada didalamnya. Hal ini sangat berkaitan erat dengan esensi bentuk permainan yang selalu menampilkan masalah menantang yang perlu dicari solusinya oleh pemakai.²⁶

Games have a number of advantage for learning environments. Primarily they can effectively motivate learners. In some cases that means encouraging learners to study material they might not otherwise choose to study at all. In other cases it means that learners will spend more time with the program than they would if it did not use the game methodology. Learners may also invest more effort and process information more internatonally than they would using other methodologies. Games are believed to anhance intrinsic rather than extrinsic motivation. That is, games are used to make learning more enjoyable; leaning becomes more than something we are required to do or need to do to obtain some reward, such as good grade.²⁷

Penjelasan diatas berisi tentang keuntungan penggunaan *game* pada lingkungan belajar. Peserta didik dapat termotivasi dari penggunaan *game* pada pembelajarannya, yaitu dapat mendorong peserta didik untuk mempelajari materi dari pada tidak memilih belajar sama sekali. Pada penjelasan diatas juga disebutkan bahwa permainan diyakini dapat meningkatkan motivasi, yaitu peserta didik akan merasa bahwa belajar lebih menyenangkan jika dilakukan dengan permainan dari pada kegiatan lain yang dilakukan untuk mendapatkan suatu penghargaan atau nilai yang baik.

b. Jenis-jenis *game*

Game memiliki jenis yang bermacam-macam, diantaranya adalah game yang tidak mengandung pendidikan dan yang mengandung pendidikan. Game

²⁶Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 137

²⁷Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip, *Multimedia of Learning Methods and Development*, (Massachussts: A Pearson Education Company, 2011), hlm. 271

yang tidak mengandung pendidikan merupakan game yang dirancang dengan tujuan untuk memberikan kesenangan bagi pemainnya. Dalam desainnya, game yang ini tidak memiliki tujuan spesifik sebagai alat pendidikan. Yang termasuk dalam game yang tidak mengandung pendidikan adalah sebagai berikut:

1) *Shooting* (tembak-tembak)

Game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata dan tangan, juga *timing*. Inti dari *game* jenis ini adalah menembak. Contoh :*GTA*, dan *Crysis*.

2) *Fighting* (Pertarungan)

Game jenis ini adalah game yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, tetapi inti dari *game* ini adalah penguasaan hafalan jurus. Contoh :*Mortal Kombat* dan *Tekken*.

3) *Adventure* (petualangan)

Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh :*Kings Quest*, dan *Space Quest*.

4) *Simulasi*, Konstruksi, Manajemen.

Game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detail berbagai faktor. Contoh :*The Sims*

5) Strategi

Game jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan *game* strategi adalah *game* perang.

Contoh : *Warcraft*.

6) *Sport* (olahraga)

Game ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Contoh : *Winning Eleven* dan *NBA*.

Contoh : *Tetris*, *Minesweeper* dan *Bejeweled*.

Sedangkan *game* edukatif atau *game* yang mengandung pendidikan merupakan *game* yang dirancang dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. *Developer* atau pengembang yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar *game* ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan desain visual ataupun animasinya. Contoh *edugames* : *Bobi Bola*, *Dora the explorer*, *Petualangan Billy dan Tracy* dan *Puzzle*.²⁸

c. Syarat pembuatan game

Game edukatif dalam perancangannya harus memenuhi tiga syarat sebagai berikut:

²⁸Suindarti, *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido"* Dengan *Macromedia Director*, Skripsi Jurusan Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta, 2011, hlm. 5-6

- 1) *Game* tersebut harus memiliki tujuan pembelajaran yang penting atau relevan
- 2) *Game* tersebut harus menyenangkan dengan tujuan untuk menambah motivasi
- 3) *Game* tersebut harus mampu memperkuat tujuan belajar.

Jika *persyaratan* tersebut terpenuhi, maka tidak ada multimedia lain sebagai penggantinya. Jika anda melakukan desain *game* edukatif, maka anda harus bersedia mengorbankan sebagian besar waktu anda untuk merancang *game* tersebut, menganalisis kebutuhan di lapangan dan melakukan pengujian penggunaan *game* dan revisi.²⁹

B. Keefektifan Pembelajaran

Keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti adanya efek, pengaruh, akibat, membawa hasil atau berhasil guna.³⁰ Efektifitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.³¹

²⁹Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip, *op.cit.*, hlm. 298

³⁰Badan dan pengembangan pembinaan bahasa, *op.cit.*, (<http://kbbi.web.id>, diakses pada tanggal 8 April 2014 pukul 16.15 WIB)

³¹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan pengertian, pengantarnya dan pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 54

Menurut Soemosasmito, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:³²

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.
- c. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa(orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

C. Kerangka Teori

Penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang berupa modul digital dan *game* edukatif dengan asumsi bahwa siswa kelas IV dengan usia rata-rata 10-11 tahun berada pada tahap pola pikir yang konkrit operasional. Siswa pada usia tersebut sulit untuk diajak berfikir abstrak, oleh karena itu materi yang hendak disampaikan pada siswa kelas IV yang berada pada tahap konkrit operasional tersebut harus disajikan secara konkrit. Solusi penyajian materi secara konkrit tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajarannya, karena adanya multimedia tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi, selain itu multimedia juga mampu membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dengan prinsip dari

³²Soemosasmito Soenardi, *Dasar, Proses Dan Efektifitas Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Keependidikan, 1998), hlm. 27

multimedia itu sendiri, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara *simultan*.

Oleh karena itu, peneliti menganggap pentingnya melakukan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan sebuah multimedia yang dapat menkonkritkan materi yang abstrak dan memberikan keefektifan dalam pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Keefektifan dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dilihat dari analisis respon siswa saat kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa yang didapat dari data *pre test* dan *post test*. Jika hasil *post test* lebih tinggi daripada hasil *pre test*, maka multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dapat dikatakan efektif.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Jenis Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk.¹ Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada desain atau rancangan, apakah itu berupa desain bahan ajar berupa produk, misalnya adalah buku pembelajaran atau berupa produk media pembelajaran.²

Penelitian pengembangan dalam pendidikan ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dikelas. Selain itu, adanya penelitian pengembangan ini dapat membantu memecahkan permasalahan yang selama ini terjadi saat kegiatan pembelajaran. Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Produk ini diharapkan menjadi sebuah media yang dapat mengatasi kesenjangan informasi antara pemenuhan dan penyediaan materi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran standar kompetensi memahami

¹Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 297

²Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, M.Ed., *op.cit*, hlm. 194

sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Oleh karena itu, salah satu cara mudah yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui pengembangan yang berorientasi pada produk berupa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran siswa Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang menyarankan agar penerapan prinsip pengembangan dengan langkah-langkah yang harus di tempuh secara berurutan dengan menggunakan desain pengembangan pembelajaran Dick and Carrey. Model Dick & Carey adalah model desain instruksional yang dikembangkan oleh Walter Dick & Low Carey.³

Walter Dick & Low Carey memandang desain pembelajaran sebagai sebuah sistem dan menganggap pembelajaran adalah proses yang sistematis. Dia menegaskan bahwa pendekatan sistem selalu mengacu kepada tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran (*instructional System Development*). Berbicara masalah desain, maka masuk ke dalam proses, dan jika menggunakan istilah *instructional development*, yaitu tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁴

³Muhamad Khotib. *Desain Sistem Instruksional Model Dick & Carey*. (<http://kuliahemka.wordpress.com>, diakses pada 24 Maret 2014 pukul 21.31 WIB)

⁴Abdul Hafiz Wijaya. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick, Carey, dan Carey*, (<http://www.hafiztepum.blogspot.com>, diakses pada 24 Maret 2014 pukul 21.00 WIB)

Komponen model Dick & Carey meliputi; pembelajaran, pelajar, materi, dan lingkungan pembelajaran. Semua berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bila melihat komponen bekerja dengan memuaskan atau tidak maka perlu mengembangkan format evaluasi. Dari hasil evaluasi menunjukkan unjuk kerja pelajar tidak memuaskan maka komponen tersebut direvisi untuk mencapai kriteria efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Komponen model Dick & Carey ini dipengaruhi oleh *Condition of Learning* hasil penelitian Robert Gagne.⁵

Langkah-langkah utama pembelajaran Walter Dick and LowCarrey, terdapat 10 tahapan desain pembelajaran antara lain:⁶

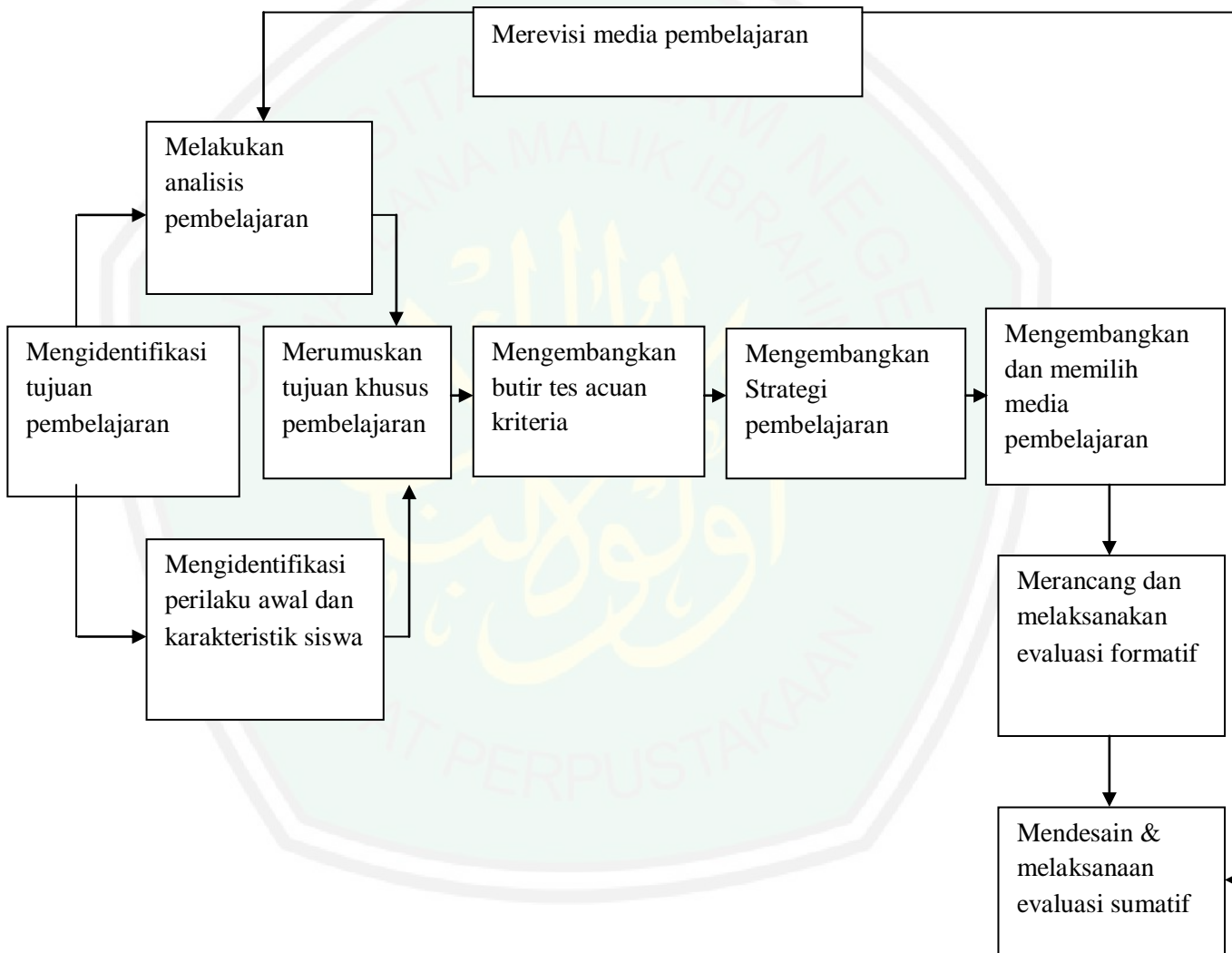
1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran
2. Melakukan analisis pembelajaran
3. Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik
4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran
5. Mengembangkan butir tes acuan kriteria
6. Mengembangkan strategi pembelajaran
7. Mengembangkan dan memilih media pembelajaran
8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
9. Merevisi media pembelajaran
10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

⁵Abdul Hafiz Wijaya, *loc.cit*

⁶Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, M.Ed. *loc.cit*

Adapun langkah-langkah tersebut dapat diilustrasikan dalam gambar adaptasi Walter Dick & Lou Carrey sebagai berikut:⁷

Gambar 3.1
Langkah-langkah Model Walter Dick & Lou Carrey



⁷ Punaji Setyosari.*op.cit*.hlm.203

C. Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan model pendekatan sistem (*The System Approach*) Walter Dick and Low Carrey sebagaimana disebutkan di atas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang diinstruksikan dalam model tersebut, yakni sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran

Langkah pertama yang perlu dilakukan dalam model desain pembelajaran ini adalah mengidentifikasikan tujuan pembelajaran, yaitu merumuskan tujuan umum pembelajaran yang akan ditentukan dengan mempertimbangkan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, dan kondisi lapangan.⁸Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan yang dirumuskan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 adalah sebagai berikut:

- a. Menegal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

⁸Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 25

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.⁹

2. Melakukan Analisis Pembelajaran

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran selanjutnya menganalisis pembelajaran. Tujuannya untuk mengenali atau menentukan ketrampilan dan pengetahuan yang relevan yang diperlukan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa langkah yang diperlukan untuk mengidentifikasi kompetensi berupa pengetahuan (*cognitive*), keterampilan (*psychomotory*), dan sikap (*attitudes*) yang perlu dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.¹⁰

Untuk mendapatkan batasan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa, maka perlu dikaji pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi yang berisi tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI.

⁹Permendiknas no.22 tentang standard isi standard kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

¹⁰Benny A. Pribadi, *op.cit.*, hlm. 102

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 berikut adalah Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial:

Tabel 3.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana 2.1 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya 3.1 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat 4.1 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) 5.1 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya 6.1 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya |

3. Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik siswa

Selain melakukan analisis tujuan pembelajaran, hal penting yang perlu dilakukan dalam model pembelajaran ini adalah analisis terhadap karakteristik siswa yang akan belajar dan konteks pembelajaran. Kedua langkah ini dapat dilakukan secara bersamaan atau paralel.¹¹

¹¹Benny A. Pribadi, *op.cit.*, hlm. 102-103

Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi terkait dengan keterampilan yang dipelajari siswa dan situasi yang terkait dengan tugas yang dihadapi oleh siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari. Analisis terhadap karakteristik siswa meliputi kemampuan aktual yang dimiliki oleh siswa, gaya atau preferensi cara belajar, dan sikap terhadap aktivitas belajar. Identifikasi yang akurat tentang karakteristik siswa yang akan belajar dapat membantu perancangan program pembelajaran dalam memilih dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan.¹²

4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi, teridentifikasi rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya yang selanjutnya dikembangkan indikator hasil belajar pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa untuk SD/MI kelas IV adalah sebagai berikut :

¹²*Ibid.*

Tabel 3.2
Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar | Indikator |
|---|--|---|
| 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi | 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi dengan menggunakan skala sederhana | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca lambang/symbol dalam peta dengan menggunakan skala sederhana ▪ Menunjukkan tempat-tempat penting seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain ▪ Menunjukkan daerah tempat tinggalnya ▪ Menunjukkan ibukota dan nama provinsi tempat tinggalnya |
| | 1.2 Mendiskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial budaya | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian kenampakan alam ▪ Menyebutkan macam-macam kenampakan alam ▪ Menyebutkan macam-macam gejala alam ▪ Menjelaskan penyebab dan akibat dari gejala alam ▪ Menunjukkan ciri-ciri sosial dan budaya akibat dari kenampakan alam |
| | 1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian sumber daya alam ▪ Menyebutkan macam-macam sumber daya alam ▪ Menjelaskan manfaat sumber daya alam ▪ Menyebutkan bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berdasarkan sumber daya alam |
| | 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan pengertian Bhineka Tunggal Ika ▪ Menjelaskan pentingnya persatuan dalam keragamanbudaya ▪ Membandingkan bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya ▪ Memberikan contoh cara menghargai keragaman |

| | | |
|--|---|--|
| | 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan peninggalan-peninggalan sejarah di Indonesia ▪ Mengelompokkan jenis-jenis dan ciri-ciri peninggalan bersejarah ▪ Menceritakan salah satu peninggalan sejarah yang ada di Indonesia ▪ Menyebutkan salah satu sikap cara menjaga kelestarian peninggalan sejarah ▪ Menyebutkan manfaat menjaga kelestarian peninggalan sejarah |
| | 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh dilingkungannya | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyebutkan beberapa nama-nama Pahlawan Indonesia ▪ Menyebutkan sikap-sikap yang dimiliki oleh para pahlawan Indonesia ▪ Menyebutkan contoh sikap kepahlawanan dalam kehidupan sehari-hari ▪ Menyebutkan sikap cara menghargai para pahlawan |

5. Mengembangkan butir tes acuan kriteria/instrument penilaian

Berdasarkan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang diungkap pada indikator diatas, langkah selanjutnya adalah mengembangkan alat atau instrumen penilaian yang mampu mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini dikenal juga dengan istilah evaluasi hasil belajar.¹³

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

- a. Bentuk *pre test* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang lama)
- b. Bentuk *post test* (tes setelah materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan)

¹³Benny A. Pribadi, *op.cit.*, hlm. 105

6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Berdasarkan informasi sebelumnya, guru harus dapat menentukan strategi yang akan digunakan agar program pembelajaran yang dirancang dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan:

- a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi mengupayakan pengkondisian dan kesiapan mental siswa ketika akan mengikuti pelajaran.
- b. Kegiatan inti, yakni strategi penyampaian materi dari guru ke siswa agar mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Di dalam kegiatan inti menggunakan strategi dan multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital yang telah dikembangkan yang melibatkan siswa secara aktif ke dalam proses pembelajaran.
- c. Kegiatan penutup, yakni kegiatan memberi penguatan dan evaluasi materi yang telah disampaikan. Dalam kegiatan penutup tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif yang telah dikembangkan.

7. Mengembangkan dan memilih multimedia pembelajaran

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan media pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa multimedia pembelajaran interaktif *game* edukatif dan modul digital tentang memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa.

8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif

Setelah multimedia pembelajaran selesai dikembangkan kemudian melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi multimedia pembelajaran yang telah dihasilkan. Evaluasi formatif tersebut dilakukan pada tiga subyek. Pertama uji ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial, kedua uji ahli desain media pembelajaran, ketiga uji ahli pengguna yang terdiri dari guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu dan siswa kelas IV A I Miftahul Ulum Kota Batu.

9. Merevisi multimedia pembelajaran

Langkah ini adalah langkah merevisi Multimedia pembelajaran. Semua data dari hasil evaluasi formatif dikumpulkan kemudian dikaji untuk mendapatkan perbaikan yang bertujuan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga untuk merevisi pembelajaran agar berlangsung secara efektif.

10. Mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.

Memproduksi multimedia pembelajaran yang telah direvisi dalam pembelajaran untuk diterapkan dan melihat apakah multimedia pembelajaran tersebut mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.

D. Validasi Produk

1. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah validasi multimedia pembelajaran interaktif pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dari para ahli, guru dan siswa. Validasi ahli terdiri dari ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial dan validasi ahli desain yaitu terdiri dari seorang ahli desain media pembelajaran IPS atau yang berkompeten dalam hal tersebut. Untuk validasi pada siswa sebagai pengguna terdiri dari validasi siswa bukan sampel yaitu kelas IV C dengan jumlah siswa 22 anak, dan validasi siswa sebagai sampel yaitu siswa kelas IV A yang berjumlah 22 anak. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran, sehingga diketahui valid tidaknya multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi atau validator multimedia pembelajaran ini terdiri dari satu orang dosen ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, satu orang dosen ahli desain media pembelajaran, satu orang guru pengampu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Miftahul Ulum Kota Batu dan subjek uji pengguna yakni siswa kelas IV AMI Miftahul Ulum Kota Batu yang berjumlah 30 siswa sebagai sampel dan siswa kelas IV C MI Miftahul Ulum

Kota Batu yang berjumlah 22 siswa sebagai validasi bukan sampel. Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- a. Dosen validasi isi multimedia pembelajaran
 - 1) Dosen yang berkompeten dalam bidang pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.
 - 2) Mengetahui kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI.
- b. Dosen validasi desain Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
 - 1) Dosen yang berkompeten dalam bidang desain media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - 2) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran
- c. Guru
 - 1) Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial selama 10 tahun.
 - 2) Memahami tentang Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI
 - 3) Memahami kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI
- d. Siswa
 - 1) Tercatat sebagai siswa kelas IV Adan C MI Miftahul Ulum Kota Batu
 - 2) Telah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan
 - 3) Diambil dari keseluruhan siswa kelas IV Adan C MI Miftahul Ulum Kota Batu.

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan media pembelajaran tersebut. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data validasi pada penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif berupa angket skala likert dan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yang berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator. Data kualitatif ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam revisi produk.

Pengumpulan data kuantitatif adalah berupa angket skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Setiap jawaban pada skala likert ini dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata. Bentuk penyajian angket skala likert dapat berupa pernyataan bentuk *checklist* dan pernyataan bentuk pilihan

ganda.¹⁴ Berikut akan dipaparkan skala penilaian berdasarkan beberapa aspek validasi yang digunakan dalam penelitian pengembangn ini:

a. Aspek Isi

Tabel 3.3
Skala Penilaian dari Aspek Isi

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelengkapan isi materi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 2. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Kesesuaian isi dengan multimedia | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Keseuaian isi dengan standar kompetensi yang diambil | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 6. | Sistematika penguraian isi materi | Sangat Tidak Sistematis | Kurang Sistematis | Sistematis | Sangat Sistematis |

b. Aspek Desain

Tabel 3.4
Skala Penilaian dari Aspek Desain

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|-------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan/ <i>Layout</i> | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 2. | Kesesuaian desain dengan isi materi | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 3. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 4. | Desain huruf atau jenis <i>font</i> | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Desain warna | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 6. | Desain instrumen musik | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |

¹⁴Drs. Riduwan, M.BA, Drs. H. Sunarto, M.Si, *Pengantar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.20-24

c. Aspek Pembelajaran

Tabel 3.5
Skala Penilaian dari Aspek Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Kelengkapan isi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 5. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 6. | Kemudahan dalam penyampaian materi | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |

d. Aspek Pengguna

Tabel 3.6
Skala Penilaian dari Aspek Pengguna

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 3. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 4. | Motivasi Belajar | Sangat Tidak Memotivasi | Kurang Memotivasi | Memotivasi | Sangat Memotivasi |
| 5. | Kemampuan multimedia dalam membantu pemahaman pengguna | Sangat Tidak Membantu | Kurang Membantu | Membantu | Sangat Membantu |

5. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan, maka data kuantitatif berupa skala likert diatas dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut.¹⁵

Rumus :

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

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : prosentase tingkat kevalidan

Dari skor yang telah didapat selanjutnya dimasukkan ke dalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.7
Kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan persentase

| Prosentase | Kriteria | Keterangan |
|------------|--------------|--------------------|
| 80 – 100 % | Valid | Tidak perlu revisi |
| 60 – 79 % | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 40 – 59 % | Kurang valid | Revisi |
| 0 – 39 % | Tidak valid | Revisi |

E. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Dalam bidang pendidikan, desain produk seperti multimedia pembelajaran dapat langsung diuji coba setelah divalidasi dan di revisi. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah

¹⁵Drs. Riduwan, M.BA, Drs. H. Sunarto, *op.cit.*, hlm.23

multimedia pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran dan buku yang lama atau yang lain.¹⁶

Menurut Soemosasmito, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:¹⁷

- a. Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap KBM
- b. Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa.
- c. Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa(orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
- d. Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (b), tanpa mengabaikan butir (d).

Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.¹⁸Siswa dikatakan tuntas dalam pembelajarannya adalah jika memenuhi KKM yaitu sebesar 70.Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 53,3%, jika persentasetersebut meningkat sampai 80% maka pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.

Pengujian multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *pretest* dan *post test*. *Pre*

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), hlm. 414

¹⁷Soemosasmito Soenardi, *op.cit.*, hlm. 27

¹⁸Ibid., hlm. 54

test dilakukan dalam satu kali pertemuan. Alokasi untuk satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit dan diakhir pertemuan siswa akan diberikan soal *pre test* untuk mengetahui nilai sebelum diberikan perlakuan. Dalam pembelajarannya, *pre test* menggunakan media yang biasa digunakan pada kelas tersebut, yaitu media poster atau gambar. Sedangkan *post test* dilaksanakan selama satu kali pertemuan dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan disertai pengujian soal *post test* pada siswa. Alokasi untuk satu kali pertemuan adalah 2 x 35 menit.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai uji coba sampel dengan jumlah subjek yang diteliti adalah 30 siswa dan siswa kelas IV C MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai uji coba bukan sampel dengan jumlah subjek yang diteliti adalah 22 siswa dimana subjek tersebut adalah mereka yang sedang mengikuti pembelajaran memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa.

Pengambilan dua sampel yang berbeda pada penelitian ini adalah bertujuan untuk menguji tingkat keakuratan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan. Jika uji coba pada sampel terbukti efektif, maka untuk melihat lebih akuratnya keefektifan tersebut peneliti melakukan uji coba pada subjek bukan sampel.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa data kuantitatif yang dihimpun dengan menggunakan tes peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa, yang meliputi *pre test* dan *post test*.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa test yaitu *pre test* dan *post test*. Test digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Teknik Analisis Data

Data kemampuan awal (*pre test*) dan data kemampuan akhir (*post test*) dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan media lama dengan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan.

Rumus uji t adalah sebagai berikut:¹⁹

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

Keterangan:

d : rata-rata beda

n : banyaknya data

¹⁹Supranto, *Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2001), hal. 339

S : standar deviasi

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

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

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

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- 2) Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Pembelajaran IPS Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu

Studi lapangan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 13 Juni 2013 menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu, peneliti mendapatkan data diantaranya adalah pembelajaran IPS pada madrasah tersebut masih menggunakan metode konvensional. Guru memberikan penjelasan dengan menggunakan metode ceramah. Namun adakalanya guru juga menggunakan media seperti gambar dan poster. Penggunaan media tersebut ternyata masih belum mampu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini terbukti ketika guru menjelaskan materi, siswa meminta guru untuk langsung memberikan tugas atau soal.

Madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas seperti LCD dan proyektor sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan multimedia. Namun untuk pemanfaatannya pada mata pelajaran IPS masih sangat kurang. Fasilitas tersebut banyak digunakan pada pembelajaran IPA. Alasan yang diungkap guru tentang tidak digunakannya fasilitas tersebut untuk pembelajaran IPS adalah karena tidak adanya multimedia pembelajaran IPS di lapangan dan guru memiliki keterbatasan waktu dalam membuat multimedia pembelajaran.

B. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif

1. Desain Modul Digital

a. Diskripsi Modul Digital

Modul digital hasil pengembangan yang telah dibuat oleh pengembang yaitu berupa modul pembelajaran digital Ilmu Pengetahuan Sosial pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia untuk siswa kelas IV SD/MI dengan isi modul berjumlah 98 halaman. Modul digital yang dihasilkan pada pengembangan ini berisi halaman depan, halaman belakang, peta konsep untuk tiap bagian atau pokok bahasan, halaman pendahuluan (memuat topik pembahasan, tujuan, dan deskripsi kegiatan modul), kegiatan belajar (memuat kegiatan 1 (isi materi), kegiatan 2 (latihan diri (*self test*)), dan Penutup yang berisi tentang rangkuman materi untuk satu topik pembahasan), tes akhir (*post test*), daftar pustaka, dan biodata penulis.

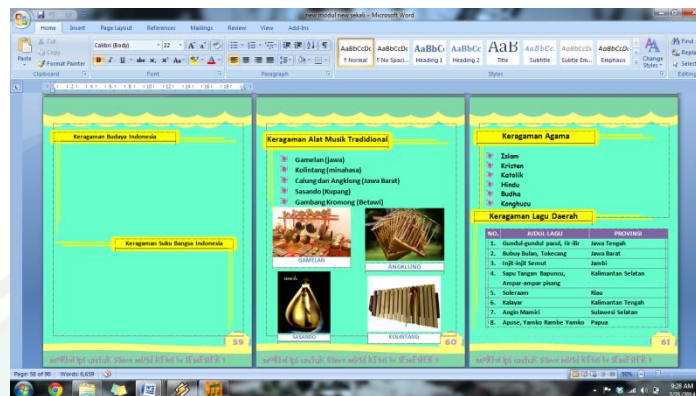
Modul digital yang dikembangkan ini memuat satu unit materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa yang kemudian dibagi dalam 6 topik pembahasan, yaitu materi peta, kenampakan alam, sumber daya alam, keragaman suku bangsa & budaya, peninggalan sejarah dan pahlawan. Istilah topik atau materi dalam kegiatan yang terdapat di modul digital ini disebut dengan bagian. Misalnya, istilah topik pembahasan pertama pada modul ini disebut dengan bagian satu (bagian 1). Sedangkan tujuan pembelajaran pada modul ini dituliskan dengan sebutan indikator.

Modul yang telah dikembangkan ini berbeda dengan modul-modul pada umumnya. Perbedaan yang signifikan terletak pada bentuknya. Jika modul biasanya adalah berupa cetakan atau modul cetak, modul pengembangan ini adalah berupa digital. Dari kata digital itu sendiri maka terkait dengan penggunaan modul ini adalah dengan menggunakan media komputer/laptop dan sejenisnya. Dari hasil *output* modul yang berupa digital, maka modul ini otomatis dilengkapi dengan beberapa menu yang memudahkan pengguna dalam mengoperasikan atau menjalankan modul tersebut. Sesuai dengan tujuan dikembangkannya modul digital ini, salah satunya adalah untuk menambah motivasi belajar siswa dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, maka desain modul digital ini di desain sedemikian rupa, baik dari segi tampilan, warna, gambar, dan isi materi yang ada didalamnya.

b. Proses Pembuatan Modul Digital

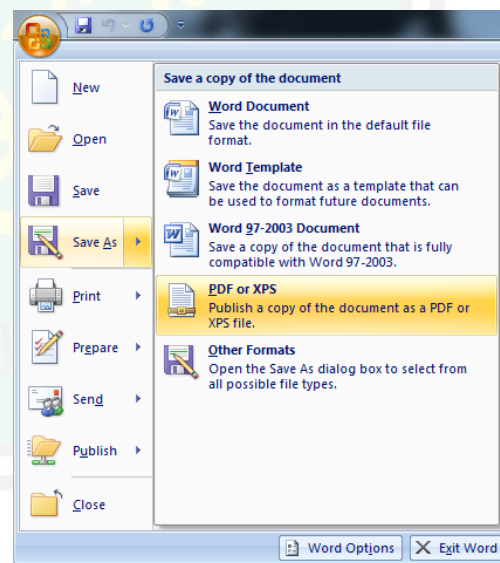
Pembuatan modul digital ini menggunakan program *Flipbook maker pro v.3.6.10*. Untuk lebih jelasnya berikut akan dipaparkan tahapan-tahapan pembuatan modul digital tersebut.

- 1) Proses perancangan *layout* dilakukan pada program *Microsoft Word 2007* dengan memanfaatkan menu yang terdapat pada *page layout* yaitu menu *page color* untuk mewarnai *background* modul. Selain menu *page layout* pada perancangan tampilan modul di lembar kerja *Microsoft Word 2007* ini juga memanfaatkan menu *Auto Shape*.



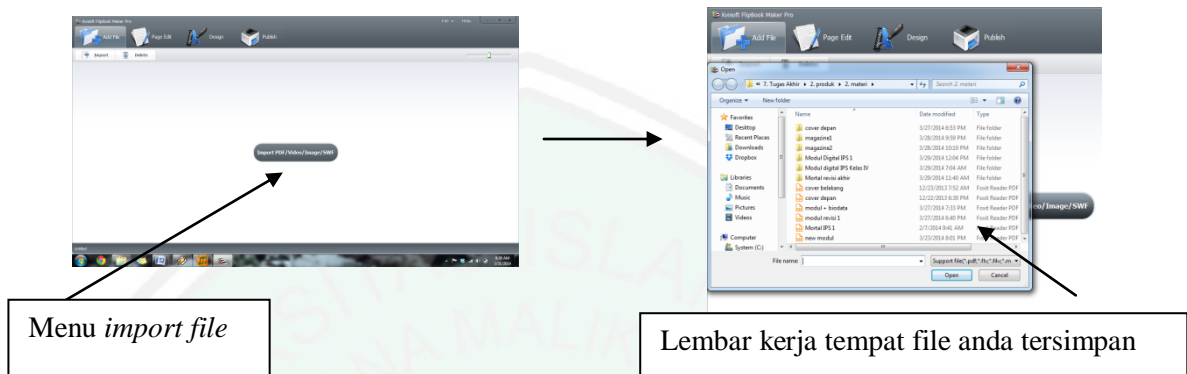
Tampilan kerja pada *microsoft word 2007*

- 1) Setelah selesai mendesain tampilan modul pada lembar kerja *Microsoft Word 2007*, simpan data tersebut menjadi file berbentuk *pdf* dengan cara klik menu *office button* pilih *save as* kemudian pilih *PDF or XPS* maka *output* dari lembar kerja *Microsoft Word 2007* tersebut akan berubah menjadi *file pdf*.

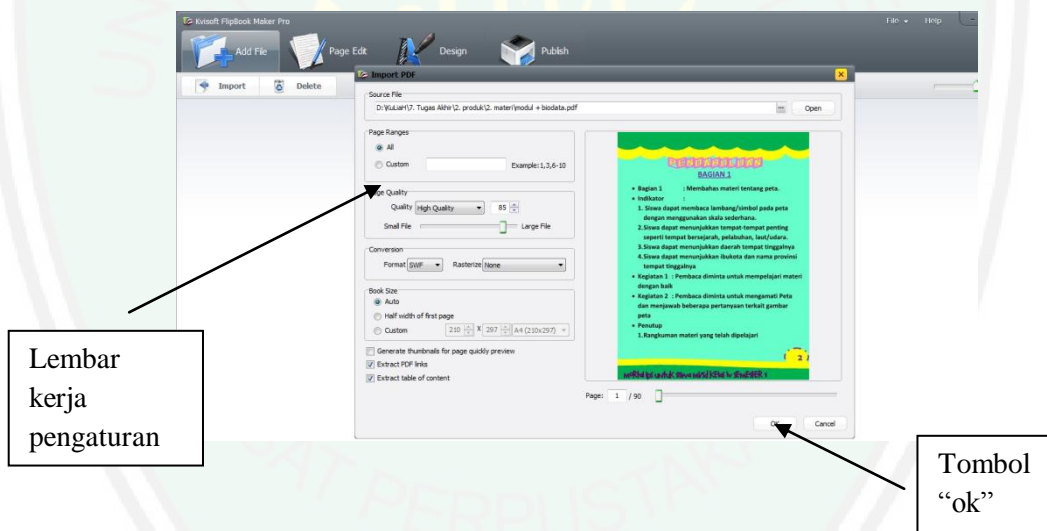


- 2) *Output* berupa *file pdf* tersebut kemudian di *import* pada lembar kerja *Flippbook maker pro v.3.6.10* dengan cara, buka program *Flippbook maker pro v.3.6.10* yang sudah ter-*instal* sebelumnya, pilih menu *import*

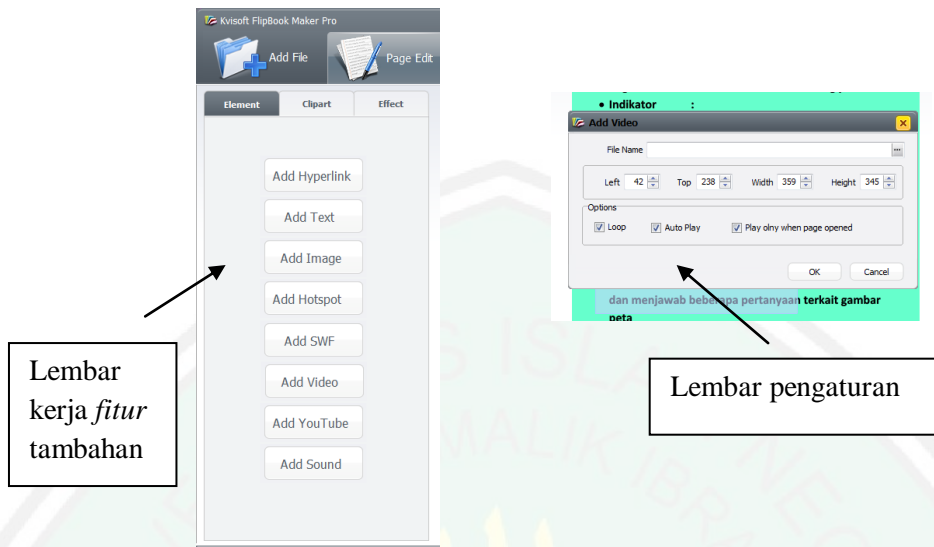
dan pilih *file pdf* yang sudah anda simpan sebelumnya. Kemudian akan muncul lembar kerja letak *file pdf* anda tersebut.



- 3) Atur ukuran dan kualitas modul yang diinginkan, jika sudah selesai maka klik “ok”.



- 4) Setelah proses *import* selesai, pilih menu *page edit* untuk menambahkan beberapa *fitur* tambahan untuk melengkapi modul digital tersebut. Pilih *add video* untuk menambahkan video pada modul, klik *add swf* untuk menambahkan *file swf* pada modul tersebut. Lakukan *drag and drop* untuk menambahkannya pada lembar modul tersebut. Kemudian akan muncul jendela pengaturan, atur sesuai yang diinginkan.

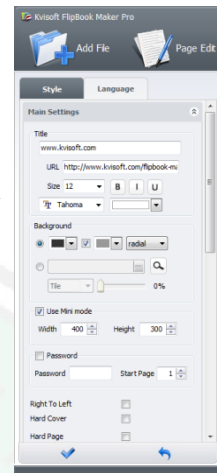


- 5) Setelah selesai menambahkan semua *fitur* yang diinginkan, klik menu *design* untuk mengatur tampilan modul digital. Pilih Tema yang anda inginkan pada lembar kerja *theme* kemudian klik menu *advanced setting* untuk merancang beberapa menu yang diinginkan untuk modul tersebut.

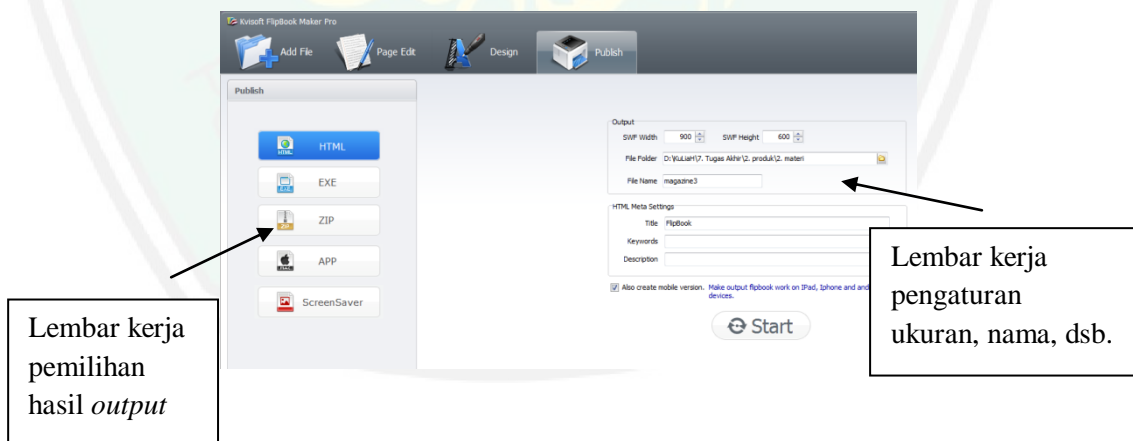


Setelah klik menu *advanced setting*, maka akan keluar jendela kerja untuk mengatur semua menu yang diperlukan pada modul. Keterangan menu selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1.

Lembar kerja pengaturan menu



- 6) Setelah selesai mengatur semua menu, klik menu *publish* untuk merubah *file* menjadi *output* yang diinginkan, dalam hal ini adalah memilih *file* berbentuk “*exe*” dengan alasan agar dapat dibuka atau dijalankan pada semua jenis laptop atau komputer tanpa harus meng-*instal* program terlebih dahulu. Lakukan pengaturan ukuran dan hasil *output file* yang anda inginkan.



- 7) Modul telah selesai menjadi modul digital dengan jenis *file exe*.

c. Tampilan Modul Digital

1) Halaman depan



Halaman depan di desain dengan warna dan gambar yang sesuai isi materi dan menarik bagi pengguna. Halaman depan memuat nama atau judul modul (MORTAL (Modul Pembelajaran Digital) Ilmu Pengetahuan Sosial Semester 1), judul bab atau materi yang terdapat pada isi modul (kenampakan alam, sumber daya alam, keragaman suku bangsa dan budaya, peninggalan sejarah, dan pahlawan), nama pengembang (Aulia R.), dan pengguna (Untuk siswa kelas IV MI/SD).

2) Halaman belakang



Halaman belakang di desain dengan tampilan warna dan gambar yang dapat menambah motivasi belajar siswa. Halaman belakang berisi tentang

nama mata pelajaran pada modul, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, dan pengguna, yaitu untuk siswa kelas IV MI/SD Semester 1.

3) Peta Konsep

Peta konsep pada modul ini terdapat pada tiap bagian atau pokok bahasan. Peta konsep berisi tentang rangkaian materi yang akan dipelajari untuk satu bagian.



4) Halaman pendahuluan

Halaman pendahuluan memuat topik pembahasan (bagian), tujuan pembelajaran (indikator), dan deskripsi kegiatan modul (kegiatan 1, kegiatan 2, dan penutup).

PETA KONSEP MATERI BAGIAN 1

BAGIAN 1

- Bagian 1 : Membahas materi tentang peta.
- Indikator :
 1. Siswa dapat membaca lambang/symbol pada peta dengan menggunakan skala sederhana.
 2. Siswa dapat menunjukkan tempat-tempat penting seperti tempat bersejarah, pelabuhan, laut/ludara.
 3. Siswa dapat menunjukkan daerah tempat tinggalnya
 4. Siswa dapat menunjukkan ibukota dan nama provinsi tempat tinggalnya
- Kegiatan 1 : Pembaca diminta untuk mempelajari materi dengan baik
- Kegiatan 2 : Pembaca diminta untuk mengamati Peta dan menjawab beberapa pertanyaan terkait gambar peta
- Penutup
 1. Rangkuman materi yang telah dipelajari

5) Kegiatan belajar

a) Kegiatan 1 (Isi materi)

Keragaman Alat Musik Tradisional

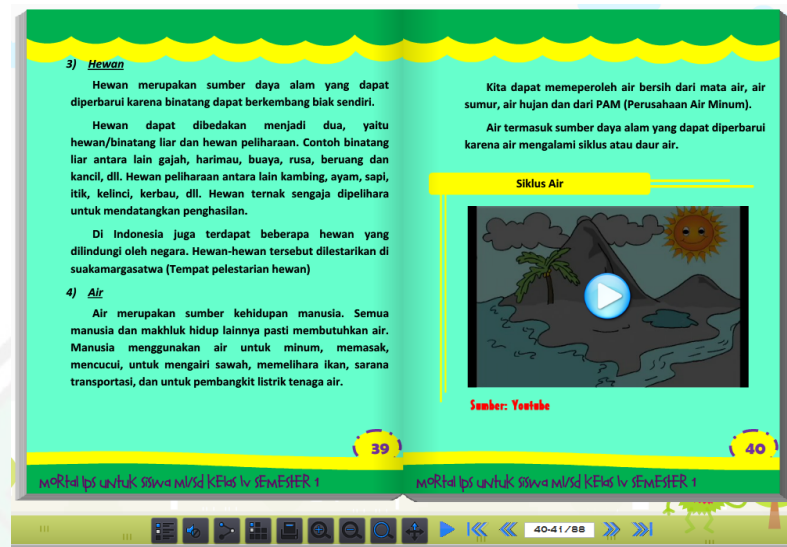
- Gamelan (Jawa)
- Kolintang (minahasa)
- Calung dan Angklung (Jawa Barat)
- Sasando (Kupang)
- Gambang Kromong (Betawi)

Keragaman Agama

- Islam
- Kristen
- Katolik
- Hindu
- Budha
- Konghucu

Keragaman Lagu Daerah

| NO. | JUDUL LAGU | PROVINSI |
|-----|---|--------------------|
| 1. | Gundul-gundul pacul, lir-ilir | Jawa Tengah |
| 2. | Bubuy Bulan, Tokecang | Jawa Barat |
| 3. | Injit-injit Semut | Jambi |
| 4. | Sapu Tangan Bapuncu, Ampar-ampar pisang | Kalimantan Selatan |
| 5. | Suleram | Riau |
| 6. | Kalayar | Kalimantan Tengah |
| 7. | Angin Mamiri | Sulawesi Selatan |
| 8. | Apuse, Yamko Rambe Yamko | Papua |



Isi materi dibahas melalui bab per-bab. Dalam isi materi terdapat contoh dan penjelasan dari materi secara menyeluruh, lengkap, dan sistematis. Pada isi materi, selain terdapat penjelasan dan contoh berupa gambar atau kalimat, materi juga dilengkapi dengan video pembelajaran.

b) Kegiatan 2 (Latihan diri)

Kegiatan 2 berisi latihan diri yang memuat latihan untuk satu topik pembahasan yang berfungsi sebagai evaluasi diri untuk satu topik pembahasan. Disini, siswa diminta untuk mengerjakan tugas yang sudah tersedia pada modul untuk dikerjakan di buku tugas atau buku mandiri siswa.



c) Penutup (Rangkuman materi)

Penutup berisi rangkuman materi untuk satu topik pembahasan. Fungsinya



adalah untuk penguatan materi yang telah dipelajari sebelumnya.

6) Tes akhir (*post test*)

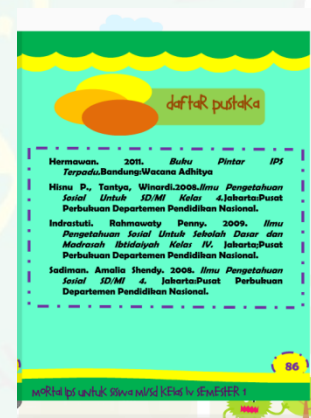
Sesuai dengan karakteristik modul, salah satunya yaitu pengawasan strategi evaluasi, maka dalam modul digital ini tes akhir di desain dengan menggunakan kuis dimana kuis tersebut akan otomatis mengoreksi setiap jawaban



siswa dan memberikan nilai diakhir kuis kepada siswa. Jadi pengawasan evaluasi pada modul ini menggunakan sistem digital.

7) Daftar pustaka

Daftar pustaka memuat sumber rujukan yang dipakai dalam pengembangan modul digital tersebut.



8) Biodata Penulis

Biodata penulis memuat keterangan tentang penulis atau pengembang modul digital.

Selain berisi beberapa halaman yang terkait dengan isi pokok bahasan, modul digital ini juga memiliki komponen lain yang menjadi keunggulan modul digital


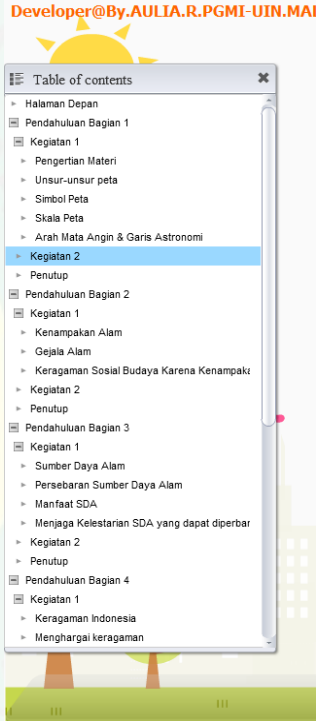














yang telah dikembangkan dengan modul-modul seperti biasanya. Komponen

tersebut berupa beberapa menu yang berfungsi untuk memudahkan siswa atau pengguna dalam mengoperasikan modul digital yang telah dikembangkan ini.


Komponenn tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.1
Keterangan dan Tampilan Menu Pada Modul

| Nama menu | Gambar menu | Keterangan | Tampilan |
|-------------------------------|---|--|--|
| Menu <i>tabel of contents</i> |  | <p>Berfungsi sebagai daftar isi. Namun daftar isi pada modul digital ini berbeda dengan daftar isi yang terdapat pada buku cetak. Daftar isi disini tidak memuat halaman. Jika pengguna ingin membuka materi pada daftar isi tersebut maka pengguna hanya perlu klik pada materi yang diinginkan, maka otomatis halaman akan terbuka sendiri pada materi yang diinginkan tersebut.</p> |  |
| Menu <i>music</i> |  | <p>berfungsi untuk mengatur suara pada modul. Terdapat menu <i>music</i> karena modul ini tidak hanya berisi penjelasan berupa kata, namun juga terdapat video pembelajaran dan instrumen pengiring atau <i>backsound</i>. Jika anda menginginkan untuk tidak ada suara, maka anda hanya perlu klik pada menu <i>music</i> tersebut.</p> | |

| | | | |
|------------------------|---|---|--|
| Menu <i>Share</i> |  | Menu ini memungkinkan anda untuk membagikan modul kepada teman anda melalui koneksi internet. |  |
| Menu <i>print</i> |  | Memungkinkan anda untuk menge- <i>print</i> modul digital ini per halaman yang anda inginkan. |  |
| Menu <i>Thumbnails</i> |  | Memungkinkan anda memilih halaman dalam bentuk <i>thumbnails</i> (lebih besar) |  |
| Menu <i>zoom in</i> |  | Berfungsi untuk memperbesar tampilan sesuai ukuran yang anda inginkan. |  |
| Menu <i>zoom out</i> |  | Berfungsi untuk memperkecil tampilan sesuai ukuran yang anda inginkan | |
| Menu <i>search</i> |  | Akan memudahkan anda untuk mencari satu kata pada modul digital ini. Jadi anda tidak perlu membukanya satu persatu, anda hanya perlu klik pada menu <i>search</i> kemudian menuliskan kata yang hendak anda cari. |  |

| | | | |
|---------------------------|---|--|--|
| | | Otomatis akan muncul beberapa halaman pada modul ini yang memuat kata yang anda cari, kemudian anda hanya perlu klik pada halaman yang anda inginkan tersebut. | |
| Menu <i>full screen</i> |  | Berfungsi untuk menampilkan modul dengan tampilan memenuhi layar. Anda hanya perlu klik pada menu tersebut jika ingin tampilan modul memenuhi layar. Kemudian jika anda ingin tampilan modul tidak memenuhi layar, maka anda klik kembali menu tersebut atau dengan menekan tombol “esc” pada keyboard anda. | |
| Menu <i>play</i> |  | Berfungsi untuk membuka modul secara otomatis perhalaman. | |
| Menu <i>first page</i> |  | Berfungsi untuk membuka halaman pertama (halaman sampul) pada modul. | |
| Menu <i>previous page</i> |  | Berfungsi untuk membuka modul dari halaman sebelumnya yang telah anda buka. | |
| Menu <i>next page</i> |  | Berfungsi untuk membuka halaman modul selanjutnya. | |

| | | | |
|-----------------------|---|--|--|
| Menu <i>last page</i> |  | Berfungsi untuk membuka modul halaman terakhir (halaman belakang). | |
|-----------------------|---|--|--|

2. Desain *Game* Edukatif

a. Deskripsi *Game* Edukatif

Jenis *game* yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *game* edukatif, yaitu jenis *game* yang didalamnya mengandung pendidikan yang merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya.

Game edukatif hasil pengembangan yang telah dibuat oleh pengembang ini yaitu berupa *game* edukatif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV SD/MI. *Game* edukatif ini berisi tiga macam *game*, yaitu *Natural View Game* (memuat materi peta dan kenampakan alam), *Indonesian Game* (memuat materi keragaman Indonesia), dan *History Creakers Game* (memuat materi peninggalan sejarah dan kepahlawanan).

Setiap *game* tersebut berisi empat jenis *game*, yaitu *Hanaman* (menyusun huruf menjadi bentuk kata), *Memory Card* (mencocokkan konsep dengan gambar), *Puzzle* (menyusun potongan gambar menjadi bentuk gambar utuh) dan *Labirin* (mencari dan mengambil jawaban yang benar sesuai soal

pada *game*). Terkecuali pada *Indonesian game* yang ditambah dengan jenis *game trap map* (jebakan peta). Pada setiap akhir *game* dalam jenis *game* tersebut terdapat skor yang menampilkan nilai pemain dalam memainkan *game* tersebut.

Berikut akan dijelaskan tiap-tiap jenis *game* yang terdapat pada *game* edukatif yang dikembangkan dan disajikan pula *layout* (tampilan) dari jenis-jenis *game* tersebut.

b. Jenis-Jenis *Game* Edukatif yang Dikembangkan

1) *Hanaman game*

Hanaman adalah jenis *game* dimana pemain harus menyusun beberapa kata yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Dalam menyusun kata tersebut pemain mengambil beberapa huruf yang sudah tersedia pada layar *game* yang sesuai dengan jawaban. Pada *game* *hanaman* ini juga terdapat gambar berbentuk rumah yang berfungsi sebagai penanda benar atau salah huruf yang disusun oleh pemain. Satu huruf yang salah yang diambil pemain, maka pemain akan kehilangan satu bagian dari rumah tersebut. Dikanan pojok tampilan *game*, terdapat menu *home* yang berfungsi sebagai menu kembali ke menu awal.

2) *Memory card game*

Memory Card adalah jenis *game* dimana pemain harus mencocokkan antara gambar dan tulisan dengan tepat. Gambar atau tulisan yang sudah di pilih (klik) oleh pemain tidak selamanya akan muncul di layar. Ketika pemain memindahkan kursor ke gambar atau tulisan lain yang tidak tepat maka

gambar atau tulisan tersebut akan tertutup kembali, oleh karena itu, dalam menyelesaikan *game* ini pemain harus mengingat letak gambar dan tulisan yang cocok. Jika gambar dan tulisan yang dipilih oleh pemain cocok, maka gambar dan tulisan tersebut akan tampil di layar.

3) *Labirin game*

Labirin adalah jenis *game* dimana pada tampilan *game* terdapat denah yang berliku-liku yang disebut dengan *labirin*. Dalam *game* ini pemain diharuskan untuk mengambil beberapa jawaban yang benar yang sudah tersebar di daerah *labirin* dengan mengarahkan kursor melalui tombol navigasi pada *keyboard*. Jawaban yang tersebar di daerah *labirin* adalah berupa jawaban benar dan jawaban salah. Sehingga pemain harus memperhatikan pertanyaan dan mengambil jawaban yang benar saja.

4) *Puzzle game*

Puzzle adalah jenis *game* dimana pemain harus menyusun suatu gambar yang masih acak menjadi gambar yang utuh dan benar. Untuk memainkan *puzzle* ini, pemain harus menekan tombol *start* terlebih dahulu, kemudian pemain melakukan *drag and drop* untuk menyusun potongan gambar tersebut. Ketika pemain berhasil menyusun gambar tersebut maka pada layar *game* akan muncul sebuah tanda yang memberitahukan nama gambar yang telah pemain susun.

5) *Trap map game (jebakan peta)*

Trap map (jebakan peta) adalah jenis *game* dimana pemain harus menebak asal daerah dari gambar adat dan budaya yang terdapat pada *game*

tersebut. Untuk memainkannya pemain hanya perlu menggerakkan kursor pada peta daerah yang dianggap menjadi jawaban yang benar, kemudian pemain menge-klik gambar daerah pada peta tersebut. Jika pemain benar maka pada layar *game* akan muncul tanda berupa sebuah kata yang menandakan bahwa jawaban pemain benar. Jika salah maka akan ada pemberitahuan berupa kata yang menandakan bahwa jawaban pemain salah.

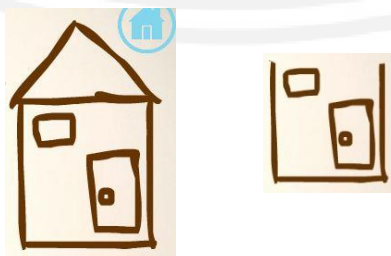
c. Proses Pembuatan *Game* Edukatif

Pembuatan *game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan program *macromedia flash*. Untuk memperjelas tahapan pembuatannya, berikut akan dipaparkan tahapan-tahapan pembuatan *game* edukatif tersebut.

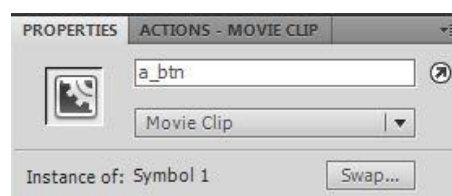
1) *Hanaman game*

(a) Pada permainan ini, pemain hanya mendapatkan 7 kesempatan untuk melakukan kesalahan dalam menebak kata. Untuk menunjukkan kesalahan ditunjukkan dengan gambar rumah. Pembuatan proses ini menggunakan *movie clip* yang terdiri dari 7 *frame*.

Sehingga bentuk *frame* rumah adalah sebagai berikut:



(b) Membuat pilihan tombol huruf dengan menggunakan fasilitas *movie clip* pada *macromedia flash*.



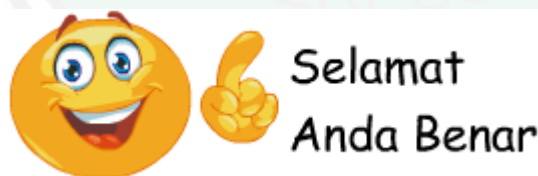
Berikut adalah potongan program pada setiap huruf. Pada program ini memberikan informasi identitas tombol dan memanggil fungsi “cek ()” untuk mengecek huruf jawaban dari pertanyaan tersebut.

```
a_btn.onRelease = function()
{
    c='A';
    cek();
    . . . . .
```

Fungsi cek sendiri adalah:

```
function cek(){
    sign = 1;
    for (i = 0; i < kalimatpakai.length; i++) {
        if(c==kalimat[a][i]){
            //sign= "bener";
            if(i==0){satu = kalimat[a][i];}
```

(c) Untuk menunjukkan pemain telah selesai menjawab huruf-huruf yang benar maka pada *game* ini menggunakan tampilan gambar berikut.



Program yang digunakan untuk mengecek apabila telah selesai menjawab menggunakan program berikut:

```
if(tanda == kalimatpakai.length){
    my_chimes.start(0,1);
    skor = skor+1; nilai=true;
```

Frame tersebut di *copy* menjadi beberapa *frame* untuk pertanyaan-pertanyaan selanjutnya.

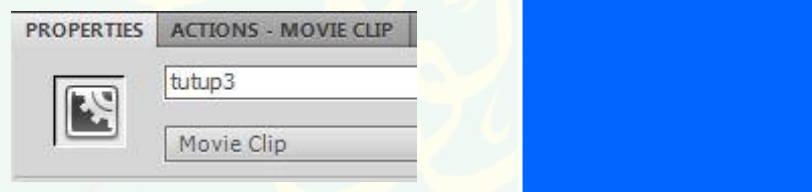
2) *Memory Card game*

- (a) Setiap gambar yang terdapat pada *game* ini diubah menjadi *movie clip* dan diberi identitas masing-masing seperti gambar berikut:



Setiap gambar diberi gambar penutup dan diubah menjadi *movie clip*.

Penutup ini diberi identitas masing-masing sebagai penandanya.



Pada gambar penutup diberi program untuk membuka dan menutup gambar penutup tersebut. Berikut adalah programnya:

```
tu9.onRelease = function () {
    klik+=1; a=cekotak(0);
    if(a==1){if(kotak[8]!=5){kotak[8]=1;}}
    else{for(i=0;i<12;i++){
```


Program tersebut digunakan untuk menandai bahwa maksimal gambar yang dapat dibuka adalah dua gambar. Selain itu digunakan juga untuk

memanggil fungsi “cekotak ()” yang berfungsi untuk mengecek kesesuaian pasangan yang dibuka dengan kunci jawaban.

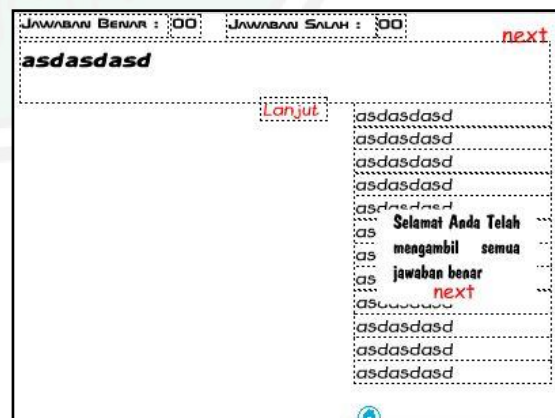
- (b) Setiap gambar atau *movie clip* disusun dan di *index* 1-9 untuk menyatakan gambar tersebut. Setiap gambar memiliki pasangan dengan kunci jawaban yang berupa konsep dari gambar tersebut. Pasangan gambar dan kunci jawaban dinyatakan pada potongan program berikut:

```
if(kotak[0]==1 && kotak[7]==1){pic1._visible=false; ... my_chimes.start(0,1);}
else if(kotak[1]==1 && kotak[11]==1){pic2._visible=false; ... my_chimes.start(0,1);}
else if(kotak[2]==1 && kotak[4]==1){pic3._visible=false; ... my_chimes.start(0,1);}
else if(kotak[3]==1 && kotak[6]==1){pic4._visible=false; ... my_chimes.start(0,1);}
else if(kotak[5]==1 && kotak[10]==1){pic5._visible=false; ... my_chimes.start(0,1);}
```

3) Labirin game

Permainan ini adalah permainan menjawab pertanyaan dengan menggerakkan simbol  menuju jawaban yang dipilih dengan menggunakan *keyboard*.

- (a) Langkah pertama adalah menyusun posisi-posisi pertanyaan dan tampilan jawaban, serta posisi *game* yang dijalankan seperti gambar berikut:




- (b) Kemudian membuat pola halangan dan pola gerak dari *game* tersebut. Pola tersebut disusun dalam bentuk *array* angka yang menunjukkan posisi halangan dan posisi huruf sebagai pilihan jawaban. Seperti pada gambar berikut:

```
var track:Array = [
  new Array (1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1),
  new Array (1,0,1,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,100,1),
  new Array (1,0,1,0,1,0,1,0,0,6,1,0,0,8,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,1,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,14,1),
  new Array (1,0,1,15,1,0,1,0,0,7,1,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,13,0,1),
  new Array (1,0,0,1,1,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,1,9,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,1),
  new Array (1,0,0,1,0,1,1,0,0,0,0,0,0,11,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,12,0,0,1),
  new Array (1,0,0,16,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,5,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,1,10,1,0,0,0,0,0,0,0,18,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1),
  new Array (1,0,0,0,0,0,1,0,1,0,0,0,0,0,0,0,17,0,0,1),
  new Array (1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
]; //y=16 x=44
```

Pada *array* tersebut angka (1) menunjukkan halangan atau batas gerak.

Sedangkan angka (0) menunjukkan jalur yang bisa dilewati, angka 5-18 adalah posisi huruf pilihan jawaban.

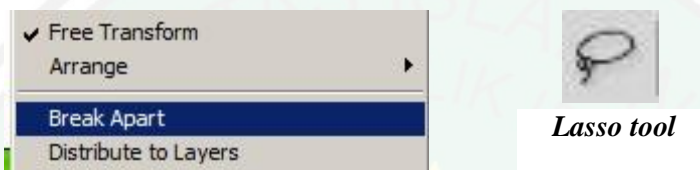
- (c) Dari pola diatas, setiap angka (1) diisi dengan gambar , sedangkan angka (0) tidak diisi apapun. Selain angka (1) dan (0) diisi dengan huruf yang telah dibentuk menjadi *movie clip*.

- (d) Langkah selanjutnya adalah membuat program untuk mendeteksi masukan tombol pada *keyboard* dengan cara mengecek nilai ASCII dari *keyboard*,

```
keyListener = new Object();
keyListener.onKeyDown = function() {
  x = Key.getCode();
  if(x==39){if(track[posy][posx+1]!=1){posx=posx+1;test._x= test._x+25;cekpos();selesai();}}
  else if(x==40){if(track[posy+1][posx]!=1){posy=posy+1;test._y= test._y+25;cekpos();selesai();}}
```

4) *Puzzle game*

- (a) Langkah pertama adalah menyiapkan gambar yang akan digunakan, kemudian memotong gambar menjadi potongan kecil. Untuk memotong gambar pada program *macromedia flash* memanfaatkan fungsi *breakapart* dan *lasso tool*.



- (b) Setelah gambar dipotong, gambar tersebut di *convert* menjadi *movie clip*.
- (c) Agar setiap gambar dapat di-*drag* atau digeser maka ditambahkan program berikut:



```
pk7.onPress = function () {startDrag(this);}
pk7.onRelease = function () {
    stopDrag();
}
```

- (d) Posisi setiap gambar dicatat sebagai posisi yang tepat, agar menandai pemain bahwa gambar di-*drag* pada posisi yang tepat. Program tersebut adalah sebagai berikut:

```
function cekposisi(pk:Number){
    if(pk==1) {
        if(pk1._x>=(jk1x-jk) && pk1._x<=(jk1x+jk) ... pk1._y<=(jk1y+jk)){
            pk1._x=jk1x;
            pk1._y=jk1y;
        }
    }
}
```

- (e) Jika seluruh gambar telah diposisikan tepat, maka akan muncul gambar berikut:



Program untuk membuat gambar tersebut muncul adalah sebagai berikut:

```
function cekhasil(){
    if(target1==true ... target8==true && target9==true){
        menang._visible=true;
        mari._visible=true;
        lanjut._visible=true;
        aktif(0):mv chimes.start(0.1):
    }
}
```

5) Trap Map

- (a) Langkah pertama adalah menyusun gambar seperti gambar dibawah ini.



- (b) Ubah gambar peta menjadi *button* masing-masing untuk tiap daerah.



Setiap tombol tersebut terdapat identitas masing-masing. Program tombol tersebut adalah sebagai berikut:

Untuk jawaban benar

```
jakarta.onRelease = function () {
    skort+=1;
    andabbenar._visible=true;
    this.enabled=false;
    benar_i();
}
```

Untuk jawaban salah

```
banten.onRelease = function () {
    andasalah._visible=true;
    salah_j();
}
```

d. **Tampilan game edukatif**

1) ***Natural View Game***

a) **Tampilan awal game (*home*)**

Tampilan awal *game* ini memuat judul *game* (Kenampakan alam), jenis *game* yang terdapat pada *game* tersebut (*Hanaman*, *Memory Card*, *Labirin*, dan



Tampilan awal (*home*)

Puzzle), Nama pengembang dan instansinya (Aulia Rohmawati, program studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), logo instansi dan tombol *quit* untuk keluar dari *game*.

b) Tampilan *hanaman game*

Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan permainan jika pemain salah



Tampilan skor/nilai pemain

c) Tampilan *memory card game*

Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan skor/nilai pemain

d) Tampilan *Labirin game*



Tampilan awal



Tampilan permainan

e) Tampilan *puzzle game*



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan permainan jika pemain berhasil menyusun potongan gambar

2) Indonesian Game

a) Tampilan awal game (*home*)



Tampilan awal (*home*)

Tampilan awal game ini memuat judul game (Bhineka Tunggal Ika), jenis game yang terdapat pada game tersebut (*Hanaman, Memory Card, Labirin, Puzzle, Trap Map*), Nama pengembang dan instansinya (Aulia Rohmawati, Program Studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), logo instansi dan tombol *quit* untuk keluar dari game

b) Tampilan *Hanaman* game



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan permainan jika pemain salah



Tampilan skor/nilai pemain

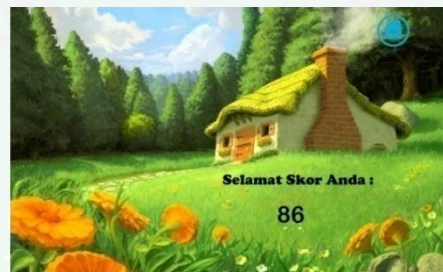
c) *Tampilan memory card game*



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan skor/nilai

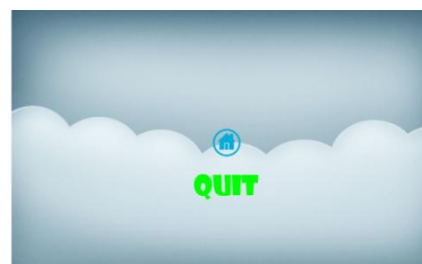


Tampilan awal



Tampilan permainan

d) *Tampilan labirin game*



Tampilan akhir

e) *Tampilan puzzle game*

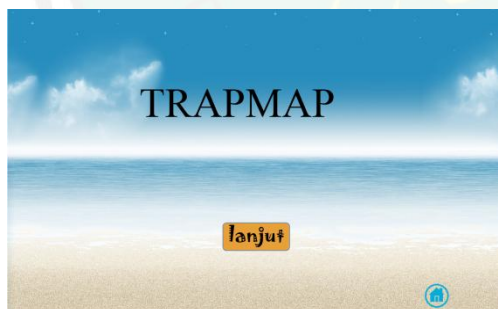
Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan permainan jika pemain berhasil menyusun potongan gambar

f) *Tampilan trap map game*

Tampilan awal



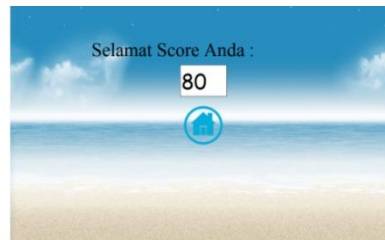
Tampilan permainan



Tampilan ketika jawaban benar



Tampilan ketika jawaban salah



Tampilan skor/nilai pemain

3) *History Creakers Game*

a) Tampilan awal game (*home*)



Tampilan awal (*home*)

Tampilan awal game ini memuat judul game (Peninggalan sejarah), jenis *game* yang terdapat pada *game* tersebut (*Hanaman*, *Memory Card*, *Labirin*, *Puzzle*), Nama pengembang dan instansinya (Aulia Rohmawati, program studi PGMI, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), logo instansi dan tombol *quit* untuk keluar dari *game*

b) Tampilan *hanaman game*



Tampilan awal



Tampilan permainan ketika jawaban benar



Tampilan permainan ketika jawaban salah



Tampilan skor/nilai pemain

c) Tampilan *memory card game*



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan skor/nilai pemain

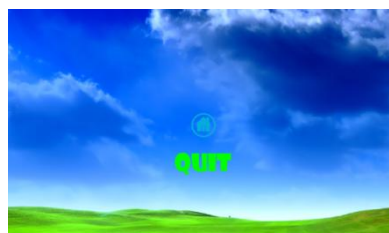
d) Tampilan *labirin game*



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan akhir

e) **Tampilan *puzzle game***



Tampilan awal



Tampilan permainan



Tampilan akhir ketika pemain berhasil menyusun potogan gambar

C. Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif

Validasi terhadap modul digital dan *Game* Edukatif yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2014 sampai tanggal 2 April 2014. Data penilaian produk pengembangan modul digital dan *game* edukatif dilakukan dalam empat tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan modul digital dan *game* edukatif yang dilakukan oleh satu dosen Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli isi materi, yaitu Ibu Lutfia F.P, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian produk pengembangan modul digital dan *game* edukatif yang dilakukan oleh satu dosen multimedia pembelajaran jurusan P. IPS UIN Mailiki Malang sebagai ahli desain produk yang dikembangkan, yaitu Ibu Ummamah, M. Pd, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan modul

digital dan *game* edukatif yang dilakukan oleh satu guru bidang studi IPS kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu sebagai ahli pembelajaran, yaitu Bapak Suparsi, S.Pd, dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan modul digital dan *game* edukatif yang dilakukan pada uji coba sampel yaitu oleh siswa kelas IV A sejumlah 30 siswa dan uji coba bukan sampel pada kelas IV C MI Miftahul Ulum Kota Batu. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba selengkapnya dapat dilihat pada lembar lampiran validasi.

a. Hasil Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari validasi oleh ahli isi materi merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala *Likert*, sedangkan data kualitatif berasal dari angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut di analisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaiannya. Adapun angket validasi ahli media masing-masing adalah :

Tabel 4.2
Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Isi Multimedia Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelengkapan isi materi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 2. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Kesesuaian isi dengan multimedia | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Keseuaian isi dengan standar kompetensi yang diambil | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |

| | | | | | |
|----|-----------------------------------|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| 6. | Sistematika penguraian isi materi | Sangat Tidak Sistematis | Kurang Sistematis | Sistematis | Sangat Sistematis |
|----|-----------------------------------|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|

Tabel 4.3
Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Desain Multimedia Pembelajaran Modul digital dan Game edukatif

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|-------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan/ <i>Layout</i> | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 2. | Kesesuaian desain dengan isi materi | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 3. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 4. | Desain huruf atau jenis <i>font</i> | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Desain warna | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 6. | Desain instrumen musik | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |

Tabel 4.4
Kriteria Penskoran untuk Validasi Ahli Pembelajaran Multimedia Pembelajaran Modul digital dan Game edukatif

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Kelengkapan isi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 5. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 6. | Kemudahan dalam penyampaian materi | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |

Tabel 4.5
Kriteria Penskoran untuk Validasi Pengguna Multimedia Pembelajaran
Modul digital dan Game edukatif

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 3. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 4. | Motivasi Belajar | Sangat Tidak Memotivasi | Kurang Memotivasi | Memotivasi | Sangat Memotivasi |
| 5. | Kemampuan multimedia dalam membantu pemahaman pengguna | Sangat Tidak Membantu | Kurang Membantu | Membantu | Sangat Membantu |

Dari skor yang telah di dapat selanjutnya dimasukkan ke dalam bentuk kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut :

Tabel 4.6
Kualifikasi tingkatan kelayakan berdasarkan persentase

| Prosentase | Kriteria | Keterangan |
|------------|--------------|--------------------|
| 80 – 100 % | Valid | Tidak perlu revisi |
| 60 – 79 % | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 40 – 59 % | Kurang valid | Revisi |
| 0 – 39 % | Tidak valid | Revisi |

Berikut adalah hasil dari validasi multimedia pembelajaran berupa *game* edukatif dan modul digital oleh masing-masing ahli.

1) Validasi Ahli Isi Materi

Produk yang disarankan untuk ahli isi materi adalah berupa *game* edukatif dan modul digital pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas

IV. Berikut adalah paparan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli isi materi.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi isi akan ditampilkan dalam bentuk tabel.

Berikut adalah data tersebut:

(1) Modul Digital

Tabel 4.7

Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Isi Materi

| No. | Pernyataan | X | X ₁ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|---|---|----------------|----------------|-------------------|--------------------|
| 1 | Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 2 | Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006 | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 3 | Sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 4 | Gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 5 | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 6 | Materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam | 3 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |

| | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|--------------|--------------------|---------------------------|
| | pembelajaran | | | | | |
| 7 | Isi materi yang disajikan dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memotivasi belajar siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 8 | Tingkat kelengkapan isi materi yang terdapat pada modul digital yang dikembangkan | 2 | 4 | 50% | Kurang Valid | Revisi |
| Jumlah | | 24 | 32 | 77,4% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

(2) *Game* edukatif

Tabel 4.8
Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran *Game* Edukatif oleh Ahli Isi Materi

| No. | Pernyataan | X | X ₁ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|---|---|----------------|----------------|-------------------|--------------------|
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan dan didesain dalam multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan | 3 | 4 | 75 % | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 2 | Tingkat kelengkapan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan | 2 | 4 | 50% | Kurang valid | Revisi |
| 3 | Isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sesuai dengan | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

| | KTSP 2006 | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|------------|--------------------|---------------------------|
| 4 | Isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 5 | Gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran ini sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 6 | Isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memotivasi belajar siswa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 7 | Isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| Jumlah | | 21 | 28 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

b) Analisis data

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

c) Data Kualitatif

(1) Modul Digital

Tabel 4.9

Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Isi

| Nama Subjek Validator Ahli Isi | Kritik dan Saran |
|---------------------------------------|--|
| Lutfiya F.P | <ol style="list-style-type: none"> 1. Peta diberi contoh gambar 2. Materi Desa dan kota lebih di konkritkan 3. Diberikan evaluasi akhir setelah mempelajari modul untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa |

(2) Game Edukatif

Data kualitatif akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli isi.

Tabel 4.10

Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Game Edukatif oleh Ahli Isi

| Nama Subjek Validator Ahli Isi | Kritik dan Saran |
|---------------------------------------|--|
| Lutfiya F.P | <ol style="list-style-type: none"> 1. Soal di cek kembali 2. Jawaban ada yang tidak sesuai |

Dari hasil data kualitatif di atas, tampak bahwa terdapat beberapa poin yang perlu direvisi atau diperbaiki untuk kesempurnaan produk yang dikembangkan tersebut. Poin-poin yang perlu diperbaiki pada *game* edukatif adalah jawaban yang masih kurang sesuai. Sedangkan pada modul digital,

yang perlu diperbaiki adalah untuk menambahkan gambar pada materi agar lebih konkrit dan pemberian soal evaluasi untuk evaluasi akhir sebagai tes kemampuan siswa.

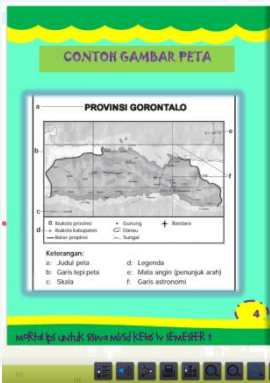
d) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

(1) Modul Digital

Tabel 4.11

Revisi Multimedia Pembelajaran Modul Digital Berdasarkan Ahli Isi Materi

| No. | Poin yang direvisi | Sebelum revisi | Sesudah revisi |
|-----|---|------------------------------|---|
| 1. | Isi materi pada pokok bahasan materi peta | Tidak terdapat contoh gambar | Dilengkapi dengan gambar peta lengkap legenda peta  |
| 2. | Materi keragaman sosial budaya karena keragaman kenampakan alam | Hanya berupa penjelasan saja | Dilengkapi dengan contoh gambar yang relevan dengan materi |

| | | | |
|-----------|--|---|--|
| | |  |  |
| <p>3.</p> | <p>Evaluasi akhir sebagai tes kemampuan siswa dalam memahami seluruh isi materi pada modul</p> | <p>Tidak terdapat evaluasi akhir</p> | <p>Evaluasi akhir berupa kuis digital</p>  |

(2) Game edukatif

Tabel 4.12
Revisi Multimedia Pembelajaran Game Edukatif Berdasarkan Ahli Isi Materi

| No. | Poin yang direvisi | Sebelum revisi | Sesudah revisi |
|-----|--|---|--|
| 1. | Jawaban dari pertanyaan yang terdapat pada game edukatif <i>natural view game</i> | Pertanyaan: tempat dimana kita berpijak, jawaban: daratan | Pertanyaan: tempat dimana kita berpijak, jawaban: bumi |
| 2. | Pertanyaan dari <i>game edukatif indonesian game</i> pada jenis <i>game trap map</i> | Adat manakah aku? | Berasal dari daerah manakah aku? |

Semua data baik dari data kuantitatif dan kualitatif digunakan sebagai landasan dalam merevisi produk multimedia pembelajaran guna penyempurnaan multimedia pembelajaran sebelum di uji cobakan pada siswa sebagai pengguna multimedia pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

2) Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain ialah oleh seorang dosen Media Pembelajaran Jurusan P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim. Produk yang disarankan untuk ahli desain adalah berupa *game* edukatif dan modul digital pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV. Berikut adalah paparan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli desain.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli desain disajikan dalam bentuk tabel. Berikut adalah data tersebut:

(1) Modul digital

Tabel 4.13

Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Desain

| No. | Pernyataan | X | X ₁ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|--|---|----------------|----------------|-------------------|--------------------|
| 1 | Tampilan modul digital dapat menarik minat belajar siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 2 | Modul digital ini mudah | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|------------|--------------|---------------------------|
| | dioperasikan atau dimainkan | | | | | revisi |
| 3 | Desain modul digital ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 4 | Fasilitas pada modul digital ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 5 | Desain modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV MI | 4 | 4 | 75% | Cukup Valid | Tidak perlu revisi |
| 6 | Gambar pada modul digital ini sesuai dengan materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 7 | Gambar pada modul digital ini dapat menarik minat belajar siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 8 | Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 9 | Desain warna pada modul digital ini sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas IV MI | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 10 | Modul digital ini mampu mengemas materi dengan jelas dan tepat | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| Jumlah | | 38 | 40 | 95% | Valid | Tidak perlu revisi |

(2) *Game* edukatif

Tabel 4.14
Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran *Game* Edukatif oleh Ahli Desain

| No. | Pernyataan | X | X ₁ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|--|---|----------------|----------------|-------------------|--------------------|
| 1 | Tampilan multimedia pembelajaran interaktif menarik minat siswa untuk memainkannya | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 2 | Desain multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 3 | Desain multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan isi materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 4 | Multimedia pembelajaran interaktif mudah dioperasikan atau dimainkan | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 5 | Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 6 | Multimedia pembelajaran interaktif mampu mengemas isi materi dengan jelas | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 7 | Gambar pada multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan materi | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 8 | Instrumen musik pada multimedia | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--|-----------|-----------|--------------|--------------|---------------------------|
| | pembelajaran interaktif sudah sesuai | | | | | |
| 9 | Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 10 | Desain warna pada multimedia pembelajaran ini sesuai dan dapat menarik minat belajar siswa kelas IV MI | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| Jumlah | | 39 | 40 | 97,5% | Valid | Tidak perlu revisi |

b) Analisis data

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus :

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

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

c) Data Kualitatif

Data kualitatif akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli desain.

(1) Modul Digital

Tabel 4.15

Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital oleh Ahli Desain

| Nama Subjek Validator Ahli Desain | Kritik dan Saran |
|-----------------------------------|--|
| Umamah, M. Pd | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya memberikan peta konsep untuk pemahaman awal siswa 2. Materi pada halaman depan (<i>cover</i>) sebaiknya dihapus dan diganti pada peta konsep 3. Gunakan font yang standart dan sesuai EYD 4. Masih ada beberapa kata yang salah 5. Sesuaikan urutan materi pada bagian-bagiannya. 6. Logo Universitas sebaiknya diganti dengan Logo Fakultas 7. Gambar peta pada materi sebaiknya diambil dari gambar peta yang terdekat dengan siswa |

(2) Game edukatif

Tabel 4.16

Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Game Edukatif oleh Ahli Desain

| Nama Subjek Validator Ahli Desain | Kritik dan Saran |
|-----------------------------------|---|
| Umamah, M. Pd | <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya memberikan efek suara pada <i>game memory card</i> saat pengurangan nilai. 2. Penulisan <i>font</i> pada <i>game puzzle</i> sebaiknya menggunakan pengaturan rata kiri agar bisa memudahkan siswa dalam membacanya. 3. Logo Universitas diganti dengan logo Fakultas |

d) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi multimedia pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

(1) Modul Digital

Tabel 4.17

Revisi Multimedia Pembelajaran Modul Digital Berdasarkan Ahli Desain

| No. | Poin yang direvisi | Sebelum revisi | Sesudah revisi |
|-----|--|---|---|
| 1. | Penambahan peta konsep | Tidak terdapat peta konsep |  |
| 2. | Materi pada halaman depan (cover) sebaiknya dihapus dan diganti pada peta konsep |  |  |
| 3. | Menggunakan font standar yang sesuai EYD |  |  |

| | | | |
|-----------|---|-----------------------|-----------------------|
| <p>4.</p> | <p>Perbaiki kata yang salah (salah ketik)</p> | | |
| <p>5.</p> | <p>Menyesuaikan urutan materi sesuai bagiannya</p> | | |
| <p>6.</p> | <p>Logo Universitas diganti dengan logo Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan</p> | | |
| <p>7.</p> | <p>Gambar peta pada materi mengambil daerah yang terdekat dengan siswa</p> | <p>Peta Gorontalo</p> | <p>Peta Kota Batu</p> |

(2) *Game* edukatif

Tabel 4.18
Revisi Multimedia Pembelajaran *Game* Edukatif Berdasarkan Ahli Desain

| No. | Poin yang direvisi | Sebelum revisi | Sesudah revisi |
|-----|--|---|---|
| 1. | Rata Kiri untuk kalimat <i>clue</i> pada <i>game puzzle</i> |  |  |
| 2. | Penambahan efek suara untuk pengurangan nilai pada <i>game memory card</i> | Tidak terdapat efek suara | Terdapat efek suara |
| 3 | Logo Universitas diganti dengan logo Fakultas |  |  |

Semua data baik dari data kuantitatif dan kualitatif digunakan sebagai landasan dalam merevisi produk multimedia pembelajaran guna penyempurnaan multimedia pembelajaran sebelum di uji cobakan pada siswa sebagai pengguna multimedia pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

3) **Validasi Ahli Pembelajaran**

Validasi ahli pembelajaran ialah oleh seorang guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Produk yang disarankan untuk ahli pembelajaran adalah berupa *game* edukatif dan modul

digital pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV. Berikut adalah paparan data berupa data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi oleh ahli pembelajaran akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Berikut adalah data tersebut:

Tabel 4.19
Hasil Penilaian Multimedia Pembelajaran Modul Digital dan *Game* Edukatif oleh Ahli Pembelajaran

| No. | Pernyataan | X | X ₁ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|---|---|----------------|----------------|-------------------|--------------------|
| 1. | Kesesuaian materi yang disajikan dan di desain dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 2. | Tingkat kelengkapan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 3. | Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sesuai dengan KTSP | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

| | 2006 | | | | | |
|----|---|---|---|------|-------------|--------------------|
| 4. | Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 5. | Gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 6. | Isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini dapat memotivasi belajar siswa | 4 | 4 | 100% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 7. | Isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 8. | Instrument evaluasi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|-----|-------------|--------------------|
| | yang dikembangkan berupa game edukatif ini dapat mengukur kemampuan siswa | | | | | |
| 9. | Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 10. | Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006 | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 11. | Sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 12. | Gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 13. | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 14. | Modul digital ini mudah digunakan dan dioperasikan | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 15. | Materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 16. | Tingkat kelengkapan isi materi yang terdapat pada modul digital yang | 3 | 4 | 75% | Cukup valid | Tidak perlu revisi |

| | | | | | | |
|---------------|--------------|-----------|-----|-------|--------------------|--|
| | dikembangkan | | | | | |
| Jumlah | 51 | 64 | 80% | Valid | Tidak perlu revisi | |

b) Analisis Data

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

c) Data Kualitatif

Data kualitatif akan ditampilkan dalam bentuk tabel. Berikut adalah tabel hasil data kualitatif validasi ahli pembelajaran.

Tabel 4.20
Kritik dan Saran Multimedia Pembelajaran Modul Digital dan Game Edukatif oleh Ahli Pembelajaran

| Nama Subjek Validator Ahli Isi | Kritik dan Saran |
|---------------------------------------|---|
| Suparsi, S. Pd. | Sudah bagus, perlu ditambah lagi permainannya, supaya peserta didik lebih senang. |

Dari hasil data kualitatif di atas, tampak bahwa tidak ada poin yang perlu direvisi atau diperbaiki. Menurut ahli pembelajaran multimedia tersebut sudah bagus dan dapat memotivasi belajar siswa.

d) Revisi Produk

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan dijadikan landasan untuk merevisi atau memperbaiki produk berupa multimedia pembelajaran guna penyempurnaan sebelum diuji cobakan kepada siswa selaku pengguna multimedia pembelajaran.

2. Uji Coba Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Data yang diperoleh dari hasil uji coba multimedia pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV A dan C Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kota Batu dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Uji coba pada sampel dilaksanakan pada tanggal 5 dan 8 April 2014, sedangkan uji coba pada subjek bukan sampel dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 April 2014.

Produk yang disarankan untuk uji coba multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa *game* edukatif dan modul *digital* pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV. Subyek uji coba tersebut terdiri dari subjek uji sampel (Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu) dan subjek uji coba bukan sampel (IV C MI Miftahul Ulum Kota Batu).

Berikut adalah paparan data dari hasil uji coba tersebut:

a. Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Sampel

1) Paparan Data

Paparan data hasil uji coba sampel disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.21
Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Sampel Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan

| No. | Pernyataan | Skor yang diperoleh | Σx | Σx_1 | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|-----|---|--|------------|--------------|----------------|-------------------|--------------------|
| | | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30 | | | | | |
| 1. | <i>Game</i> edukatif yang dikembangkan dapat mempermudah proses belajar | 4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,3,3,4,3,4,4,4,4,3,3,3,3,4,3,3,4,4,4 | 110 | 120 | 95% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 2. | <i>Game</i> edukatif dapat memberi semangat dalam belajar | 4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,4,4,4 | 114 | 120 | 95% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 3. | <i>Game</i> edukatif mudah dimainkan | 3,4,4,3,3,4,4,4,4,4,4,3,3,4,3,4,4,4,4,4,3,3,4,3,4,4 | 112 | 120 | 93% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 4. | <i>Game</i> edukatif ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari | 4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,3,3,3,4,3,4,4,4,4 | 118 | 120 | 98% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 5. | Modul digital ini dapat | 4,3,4,3,3,4,4,4,4,4,4,4,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3 | 109 | 120 | 91% | Valid | Tidak perlu |

| | | | | | | | |
|---------------|--|---|-------------|-------------|-------|-------|--------------------|
| | memudahkan proses belajar | 4,4,3,4,3,3, 3,4,4,4,4,3,4,4,4 | | | | | revisi |
| 6. | Modul digital ini dapat memberi semangat dalam belajar | 4,3,4,3,3,4,4,4,4,3,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4, 3,4,4,4,3,3,4,4,4 | 113 | 120 | 94% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 7. | Modul digital ini mudah dijalankan | 4,3,4,3,3,3,4,4,4,4,4,3,3,3, 4,4,3,4,3,3, 3,3,4,4,3,4,3,3,4,4 | 105 | 120 | 87,5% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 8. | Modul digital ini menarik untuk dipelajari | 3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,4,3, 4,4,4,4,4,4, 3,3,4,4,3,4,4,4,4 | 114 | 120 | 95% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 9. | Materi pada modul mudah dipahami | 3,3,4,3,4,4,4,4,4,4,3,3,3, 4,4,3,4,4,4, 3,3,3,4,3,4,3,4,4 | 108 | 120 | 90% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 10. | Bahasa yang digunakan pada modul mudah dipahami | 4,4,4,4,3,3,4,4,4,4,4,3,3,3, 4,4,3,4,3,4, 4,3,3,4,3,4,3,4,3 | 108 | 120 | 90% | Valid | Tidak perlu revisi |
| Jumlah | | | 1111 | 1200 | 92,5% | Valid | Tidak perlu revisi |

Keterangan :

Keterangan untuk responden subjek uji coba lapangan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.22

Subjek Uji Coba Sampel Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan

| No. | Nama Responden |
|-----|---------------------------|
| 1 | Akhriza Salma Sakina |
| 2 | Darel Yaidan Abid Alana |
| 3 | Hafla Putri Rahmania |
| 4 | Irfana Mutia Zahro' |
| 5 | Moch. Riko Saputro |
| 6 | M. Nizar Nahi |
| 7 | Rahmadhanti Dheo N.W |
| 8 | Rayhan Racha |
| 9 | Yossy Ridho Wibowo |
| 10 | Zahra Kwannisa |
| 11 | Aditya M. Shobirin |
| 12 | Ahmad Islamudin Satrio W. |
| 13 | M. Fauzil Adhiem |
| 14 | Nafisa Zuhriyah S.S |
| 15 | Raihan Mujayyid A. |
| 16 | Sitta Fitria Az-Zahra |
| 17 | Tsabita Maura Salsabila |
| 18 | Aliyah Hamida |
| 19 | Aulia Rahma S. |
| 20 | Diah Ayu Putri Susanti |
| 21 | Khaleeda Ikhwan |
| 22 | M. Hamdan M.B. |
| 23 | Nabila Zahra Maharani |
| 24 | Nadia Zahra Arrahma |
| 25 | Nisa Hanifah Nur Syarifa |
| 26 | Ridho Ageng |
| 27 | Shintia El Safira |
| 28 | Singgih Asnindar Jundi B. |
| 29 | Urfi Aisyatul Ma'rifah |
| 30 | Yuliana Putri Irawan |

2) Analisis Data

Data yang tertera diatas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

b. Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Bukan Sampel

1) Paparan Data

Paparan data hasil uji coba bukan sampel disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.23
Hasil Validasi Produk Oleh Subjek Uji Coba Bukan Sampel Pada Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan

| No | Pernyataan | Skor yang diperoleh | $\sum x$ | $\sum xi$ | Persentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----|--|--|----------|-----------|----------------|-------------------|--------------------|
| | | 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22 | | | | | |
| 1 | Game edukatif yang dikembangkan dapat mempermudah proses belajar | 4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4 | 83 | 88 | 94,3% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 2 | Game edukatif dapat memberi semangat dalam belajar | 4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4 | 84 | 88 | 95,4% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 3 | Game edukatif mudah | 3,4,4,3,3,3,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4 | 79 | 88 | 90% | Valid | Tidak perlu revisi |

| | | | | | | | |
|----|--|---|---------|-----|-------|-------|--------------------|
| | dimainkan | 4,3,3,3,4,4,4,4,4 | | | | | |
| 4 | <i>Game edukaif</i> ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari | 4,4,4,4,4,4,4,3,3,4,4,3,4,4,4,4,3,4,4,4 | 83 | 88 | 94,3% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 5 | Modul digital ini dapat memudahkan proses belajar | 3,4,4,4,4,4,4,3,4,4,3,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4 | 83 | 88 | 95,3% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 6 | Modul digital ini dapat memberi semangat dalam belajar | 3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4 | 85 | 88 | 96,55 | Valid | Tidak perlu revisi |
| 7 | Modul digital ini mudah dijalankan | 3,4,4,3,4,3,4,3,4,3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4 | 82 | 88 | 93% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 8 | Modul digital ini menarik untuk dipelajari | 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4 | 87 | 88 | 99% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 9 | Materi pada modul mudah dipahami | 4,4,4,3,4,3,4,3,4,4,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4 | 83 | 88 | 94,3% | Valid | Tidak perlu revisi |
| 10 | Bahasa yang digunakan pada modul mudah dipahami | 3,4,4,3,4,4,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4 | 83 | 88 | 94,3% | Valid | Tidak perlu revisi |
| | | | 83 2 | 880 | 94,5% | Valid | Tidak perlu revisi |

Keterangan :

Keterangan untuk responden subjek uji coba lapangan disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.24
Subjek Uji Coba Bukan Sampel Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan

| No. | Nama Responden |
|-----|---------------------|
| 1 | Barik Maulana Azman |

| | |
|----|--------------------------------|
| 2 | Feby Cintya Ros |
| 3 | Kharisma Alviah |
| 4 | Fidia Alif Fina |
| 5 | Nur Mufida Valentina Sari |
| 6 | Mutiara Yasmine |
| 7 | Siti Nur Annisa |
| 8 | Diah Puspita Sari |
| 9 | Alfi Zumrotul Faizzah |
| 10 | Salwanda Amelia |
| 11 | M. Zulfikar Zein |
| 12 | M. Rizki Aldiyansah |
| 13 | Hafidy Yusrif Antoni |
| 14 | Shobiyyah Alifah Labibah |
| 15 | Eli Fitria |
| 16 | Achmad Alfianur Dhiyaul Auliya |
| 17 | Andika Bagus Darmoko |
| 18 | Sintya Ayu Ramdani |
| 19 | Haidar Sa'id Al-Munawar |
| 20 | Rizal Alfianur Bayu Saputro |
| 21 | Farhad |
| 22 | M. Alfian Nur Huda |

2) Analisis Data

Data yang tertera di atas adalah hasil proses dari penghitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan

x : skor jawaban oleh responden

xi : skor jawaban tertinggi

p : persentase tingkat kevalidan

c. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Hasil *pre test* dan *post test* di bawah ini merupakan data nilai siswa dari hasil penyelesaian soal *pre test* dan *post test* pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampkan alam dan keragaman suku bangsa. Untuk

lebih jelasnya, soal *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada lembar lampiran. Hasil *pre test* dan *post test* disini bermaksud untuk menunjukkan tingkat keefektifan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini. Jika nilai *post test* lebih tinggi dari pada nilai *pre test*, maka multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif. Data hasil *pre test* dan *post test* tersebut disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.25
Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Subjek Uji Coba Sampel

| No. | Nama Siswa | Nilai | |
|-----|---------------------------|-----------------|------------------|
| | | <i>Pre Test</i> | <i>Post Test</i> |
| 1 | Akhriza Salma Sakina | 54 | 80 |
| 2 | Darel Yaidan Abid Alana | 63 | 74,2 |
| 3 | Hafla Putri Rahmania | 66 | 91,4 |
| 4 | Irfana Mutia Zahro' | 94,2 | 97 |
| 5 | Moch. Riko Saputro | 60 | 66 |
| 6 | M. Nizar Nahi | 74 | 91,4 |
| 7 | Rahmadhanti Dheo N.W | 60 | 86 |
| 8 | Rayhan Racha | 88 | 97 |
| 9 | Yossy Ridho Wibowo | 66 | 88,5 |
| 10 | Zahra Kwannisa | 66 | 94,2 |
| 11 | Aditya M. Shobirin | 57 | 63 |
| 12 | Ahmad Islamudin Satrio W. | 91 | 91,4 |
| 13 | M. Fauzil Adhiem | 94 | 94,2 |
| 14 | Nafisa Zuhriyah S.S | 60 | 77 |
| 15 | Raihan Mujayyid A. | 83 | 91,4 |
| 16 | Sitta Fitria Az-Zahra | 91 | 100 |
| 17 | Tsabita Maura Salsabila | 94,2 | 97 |
| 18 | Ailiyah Hamida | 60 | 63 |
| 19 | Aulia Rahma S. | 74 | 86 |
| 20 | Diah Ayu Putri Susanti | 83 | 86 |
| 21 | Khaleeda Ikhwan | 60 | 80 |
| 22 | M. Hamdan M.B. | 83 | 94,2 |
| 23 | Nabila Zahra Maharani | 68,5 | 71 |
| 24 | Nadia Zahra Arrahma | 91 | 97 |
| 25 | Nisa Hanifah Nur Syarifa | 86 | 91,4 |
| 26 | Ridho Ageng | 43 | 74,2 |
| 27 | Shintia El Safira | 86 | 97 |

| | | | |
|---------------|---------------------------|-----------|-------------|
| 28 | Singgih Asnindar Jundi B. | 86 | 97 |
| 29 | Urfi Aisyatul Ma'rifah | 83 | 97 |
| 30 | Yuliana Putri Irawan | 60 | 83 |
| Jumlah | | 73 | 85,2 |

Hasil tes menunjukkan bahwa *post test* lebih tinggi dari pada *pre test*. Persentase ketuntasan dari hasil *pre test* sebesar 53,3%, sedangkan persentase peningkatan dari hasil *post test* sebesar 90%. Data nilai *pre test* dan *post test* yang ditunjukkan pada tabel 4.23 diatas selanjutnya dianalisis melalui uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah digunakannya produk yang dikembangkan pada kegiatan pembelajaran siswa kelas VI A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Berikut adalah hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%):

Tabel 4.26
Hasil Statistik *pre test* dan *Post test* Subjek Uji Coba Sampel

| No. | Nama Siswa | Nilai | | $X_1 - X_2 = d$ | | d^2 |
|-----|---------------------------|------------------------------|-------------------------------|-----------------|------|--------|
| | | <i>Pre Test</i> (X_1) | <i>Post Test</i> (X_2) | | | |
| 1 | Akhriza Salma Sakina | 54 | 80 | -26 | 26 | 676 |
| 2 | Darel Yaidan Abid Alana | 63 | 74,2 | -11,2 | 11,2 | 125,44 |
| 3 | Hafla Putri Rahmania | 66 | 91,4 | -25,4 | 25,4 | 645,16 |
| 4 | Ifana Mutia Zahro' | 94,2 | 97 | -2,8 | 2,8 | 7,84 |
| 5 | Moch. Riko Saputro | 60 | 66 | -6 | 6 | 36 |
| 6 | M. Nizar Nahi | 74 | 91,4 | -17,4 | 17,4 | 302,76 |
| 7 | Rahmadhanti Dheo N.W | 60 | 86 | -26 | 26 | 676 |
| 8 | Rayhan Racha | 88 | 97 | -9 | 9 | 81 |
| 9 | Yossy Ridho Wibowo | 66 | 88,5 | -22,5 | 22,5 | 506,25 |
| 10 | Zahra Kwannisa | 66 | 94,2 | -28,2 | 28,2 | 795,24 |
| 11 | Aditya M. Shobirin | 57 | 63 | -6 | 6 | 36 |
| 12 | Ahmad Islamudin Satrio W. | 91 | 91,4 | -0,4 | 0,4 | 0,16 |
| 13 | M. Fauzil Adhiem | 94 | 94,2 | -0,2 | 0,2 | 0,04 |
| 14 | Nafisa Zuhriyah S.S | 60 | 77 | -17 | 17 | 286 |
| 15 | Raihan Mujayyid A. | 83 | 91,4 | -8,4 | 8,4 | 70,56 |
| 16 | Sitta Fitria Az-Zahra | 91 | 100 | -9 | 9 | 81 |

| | | | | | | |
|-----------------|---------------------------|-----------|-------------|--------------------|------|------------------------|
| 17 | Tsabira Maura Salsabila | 94,2 | 97 | -2,8 | 2,8 | 7,84 |
| 18 | Aiyah Hamida | 60 | 63 | -3 | 3 | 9 |
| 19 | Aulia Rahma S. | 74 | 86 | -12 | 12 | 144 |
| 20 | Diah Ayu Putri Susanti | 83 | 86 | -3 | 3 | 9 |
| 21 | Khaleeda Ikhwan | 60 | 80 | -20 | 20 | 400 |
| 22 | M. Hamdan M.B. | 83 | 94,2 | -11,2 | 11,2 | 125,44 |
| 23 | Nabila Zahra Maharani | 68,5 | 71 | -2,5 | 2,5 | 6,25 |
| 24 | Nadia Zahra Arrahma | 91 | 97 | -6 | 6 | 36 |
| 25 | Nisa Hanifah Nur Syarifa | 86 | 91,4 | -5,4 | 5,4 | 29,16 |
| 26 | Ridho Ageng | 43 | 74,2 | -31,2 | 31,2 | 973,44 |
| 27 | Shintia El Safira | 86 | 97 | -11 | 11 | 1221 |
| 28 | Sinbbih Asnindar Jundi B. | 86 | 97 | -11 | 11 | 1221 |
| 29 | Urfi Aisyatul Ma'rifah | 83 | 97 | -14 | 14 | 196 |
| 30 | Yuliana Putri Irawan | 60 | 83 | -23 | 23 | 529 |
| $\Sigma n = 30$ | | 73 | 85,2 | $\Sigma d = 371,6$ | | $\Sigma d^2 = 9119,58$ |

Rumus analisa uji t: $t = \frac{d}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$

$$d = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$d = \frac{371,6}{30} = 12,38$$

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

$$= \sqrt{\frac{30 \cdot 9119,58 - (371,6)^2}{30 \cdot 29}}$$

$$= \sqrt{\frac{273587,4 - 138086,56}{30 \cdot 29}}$$

$$= \sqrt{\frac{135500,84}{870}}$$

$$= \sqrt{155,7480919540} = 12,47$$

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

$$= \frac{12,38}{\frac{12,47}{\sqrt{30}}}$$

$$= \frac{12,38 \times \sqrt{30}}{12,47}$$

$$= \frac{67,80}{12,47} = 5,437$$

Adapun cara pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

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

$$t_{tabel} = t_{\alpha : db} \longrightarrow db = n-1$$

$$= 30-1$$

$$= 29$$

$$\text{Jadi, tabel} = t_{0,05 : 29} = 2,045 \quad t_{hitung} (5,437)$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,437$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,045$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Dari hasil perhitungan uji t diatas menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih tinggi dari pada *pre test*, maka pembelajaran di kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif.

Untuk melihat tingkat keakuratan keefektifan tersebut, peneliti melakukan uji coba pada subjek bukan sampel. Subjek bukan sampel disini diambil dari kelas IV C. Hasil perhitungan dari data uji coba oleh subjek bukan sampel menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,112$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,080$. Kesimpulannya maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan sesudah

menggunakan produk yang dikembangkan. Dari hasil perhitungan uji t diatas menunjukkan bahwa nilai *post test* = 79,4 lebih tinggi dari pada *pre test* = 68, maka pembelajaran di kelas IV C dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikatakan efektif. Hasil data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini terbukti efektif. Keefektifan tersebut diperoleh dari hasil uji coba pada sampel dan diperkuat dengan hasil uji coba pada subjek bukan sampel.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembelajaran IPS Kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada intinya adalah mempersiapkan para pelajar menjadi warga negara yang baik dan mampu menggunakan daya nalarnya dalam mengambil keputusan disetiap persoalan yang dihadapinya serta memberikan bekal bagi pelajar mengenai wawasan sosial budaya untuk mempertajam pemikiran dan apresiasi nilai dalam menjalani kehidupan di masyarakat.¹

Dari isi tujuan tersebut, maka isi dari materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentunya memuat beberapa konsep tentang nilai-nilai kemanusiaan dan konsep pengetahuan kebudayaan di Indonesia, jika diberikan dengan hanya penjelasan lewat kata, maka anak kurang mampu memahaminya. Selain itu penjelasan yang berisi tentang nilai-nilai kemanusiaan yang dirasa masih abstrak jika dipahami oleh siswa kelas IV MI/SD.

Oleh karena itu perlu adanya alat bantu dalam menkonkritkan hal tersebut. Multimedia adalah salah satu solusinya. Dimana multimedia merupakan alat bantu pembelajaran yang mampu mengangkat ha-hal abstrak menjadi lebih konkrit dan mudah dipahami. Multimedia dapat diartikan sebagai penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang

¹ Tim Pengembang, *op.cit.*, hal.271

berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.²

Kenyataan bahwa multimedia pembelajaran IPS masih terbatas dan sangat tertinggal oleh multimedia pembelajaran IPA.³ Pembelajaran IPS masih banyak yang menggunakan metode konvensional dan kurang memanfaatkan media untuk pembelajaran. Dengan demikian hasil ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya multimedia pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS kelas IV MI/SD.

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kota Batu sebagai tempat penelitian, pada prakteknya guru mata pelajaran IPS khususnya di kelas IV A biasanya menggunakan media gambar atau poster untuk penyampaian materinya. Sebelum materi disampaikan, biasanya guru memberikan tugas terlebih dahulu kepada siswa untuk mencari gambar yang terkait dengan materi lewat koneksi internet. Gambar tersebut kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran oleh guru dan siswa.

Madrasah tersebut sebenarnya memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya multimedia dalam pembelajaran seperti LCD. Namun kenyataannya masih jarang untuk dimanfaatkan dengan alasan keterbatasan waktu untuk membuat multimedia pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran IPS. Dari fakta di lapangan tersebut kemudian

² Rayandra Asyhar, *op.cit.*, hal. 75

³ Tim Pengembang, *op.cit.*, hal. 271

mengantarkan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan, dimana penelitian dan pengembangan tersebut bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan.⁴

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran dari media poster atau gambar yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, kemudian dikembangkan dalam bentuk digital yang menjadikan media pembelajaran tersebut menjadi multimedia pembelajaran yang memuat berbagai macam format media. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu.

B. Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengembangan produk ini ditempuh melalui beberapa tahap yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implemmentasi, dan evaluasi yang menggunakan model pengembangan Walter Dick & Low Carey. Semua tahapan tersebut saling berinteraksi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan yang dimaksud yaitu memenuhi ketercapaian pembelajaran yang efektif. Bila pembelajaran masih belum efektif, maka perlu diadakan evaluasi. Jika evaluasi menunjukkan

⁴ Sugiono, *op.cit.*, hal. 297

pembelajaran masih belum efektif maka perlu diadakan revisi untuk mencapai kriteria efektif.

Model pengembangan Walter Dick & Low Carey terdiri dari 10 tahapan, diantaranya yaitu, 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis pembelajaran, 3) mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik, 4) merumuskan tujuan khusus pembelajaran, 5) mengembangkan butir test acuan kriteria, 6) mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih media pembelajaran, 8) merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, 9) merevisi media pembelajaran, 10) mendesain dan melaksanakan evaluasi sumatif.⁵

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital dan *game* edukatif IPS pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV MI/SD. Multimedia yang dikembangkan ini digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri dan memahami materi sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif.

Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media seperti teks, gambar, animasi, video dan bunyi dan jika digunakan untuk mengemas sebuah materi maka materi tersebut akan nampak lebih konkrit sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahaminya. Hal ini juga sesuai dengan

⁵ Prof. Dr. H. Punaji Setyosari, M. Ed, *op.cit.*, hal. 201-204

salah satu prinsip multimedia pembelajaran, yaitu siswa dapat belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara berdekatan.⁶

Penggunaan multimedia pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran juga memenuhi berbagai macam karakteristik belajar setiap siswa yang berbeda – beda antara siswa satu dengan siswa lainnya dalam satu kelas. Hal ini sesuai dengan prinsip multimedia yaitu prinsip perbadaan individual⁷ Maka dari itu dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia pada pembelajaran mampu melicinkan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini di desain dalam bentuk modul digital yang dibuat dari program *flipbook maker pro v.3.6.10* dan *game* edukatif yang dibuat pada program *macromedia flash*. Modul pada umumnya adalah berupa media cetak, namun seiring perkembangan zaman yang membawa ragam teknologi menjadi semakin canggih maka modul pada penelitian pengembangan ini di desain dalam bentuk digital. Sekarang ini, rata-rata semua alat yang digunakan sebagai fasilitas dalam kehidupan sehari-hari sudah berbentuk digital. Jadi sudah seharusnya jika bidang pendidikan pun mengikuti arus perkembangan tersebut dengan mengintegrasikan kurikulum dengan perkembangan teknologi.

⁶ Richard E. Mayer, *op.cit.*, hal. 271

⁷ *Ibid.*.

Pembelajaran dengan berbasis modul merupakan salah satu pembelajaran individual yang memberi kepercayaan pada kemampuan individu untuk belajar secara mandiri.⁸ Menurut Russel Pembelajaran berbasis modul akan menjadikan pembelajaran lebih efektif.⁹ Hal ini karena isi materi pada modul dikemas dengan adanya panduan beberapa kegiatan yang harus diikuti oleh siswa dalam mempelajari modul tersebut dan adanya pengawasan strategi evaluasi sebagai tolak ukur sejauh mana siswa dalam memahami materi pada modul.

Sesuai prinsip pembelajaran berbasis modul, yakni pembelajaran individual, maka tes evaluasi pada modul haruslah mencantumkan kunci jawabannya. Materi pada modulpun harus selalu relevan dengan perkembangan yang sedang terjadi. Dengan mengacu pada konsep diatas, multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Modul digital yang dikembangkan pada penelitian ini berisi materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV MI/SD.
2. Tujuan modul digital ini adalah untuk memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni pencapaian indikator pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa sehingga pembelajaran diharapkan dapat

⁸ Made Wena, *op.cit.*, hal. 231

⁹ *Ibid.*.

berjalan efektif. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan pada indikator pembelajaran yang ingin dicapai pada modul digital ini selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

3. Modul digital ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa sehingga memungkinkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Modul digital ini menggunakan berbagai macam media dalam mengemas materinya. Materi tidak hanya disampaikan melalui penjelasan berupa teks bacaan, namun didukung dengan adanya gambar dan video pembelajaran yang sesuai dengan materi.
4. Pada modul ini terdapat pembagian beberapa kegiatan pembelajaran yang harus dilewati siswa. Kegiatan 1 berisi isi materi. Kegiatan 2 berisi tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang tertera pada modul tersebut. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajarnya, sesuai dengan salah satu karakteristik modul, yaitu adanya partisipasi aktif siswa.¹⁰ Pada bagian penutup modul digital ini memberikan pengauatan materi secara langsung terhadap siswa berupa rangkuman dari materi yang telah dipelajari siswa pada satu topik tertentu yang terapat pada modul tersebut. Sesuai komponen modul, bahwa dalam modul sebaiknya memuat tes akhir untuk mengukur kemampuan siswa dalam mencapai

¹⁰ Ibid. hal 230

tujuan pembelajaran.¹¹ Maka, pada modul digital ini terdapat pengawasan evaluasi pembelajara. Evaluasi tersebut di desain secara otomatis, dimana mampu menginformasikan konsep salah dan benar secara langsung.

Multimedia interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini, memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini diantaranya adalah:

1. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan ini akan menjadi lebih efektif karena isi materi di desain secara sistematis dan menarik sehingga mudah dipahami oleh pengguna.
2. Memungkinkan bagi siswa untuk melakukan proses belajar secara mandiri tanpa harus didampingi oleh guru atau seorang pengajar, karena multimedia pembelajaran ini menggunakan sistem digital yang memberikan informasi tentang konsep salah dan benar kepada siswa atau pengguna secara otomatis.
3. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang lain baik itu berupa multimedia atau media pembelajaran. Perbedaan tersebut antara lain:
 - a. Jika multimedia pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan program *macromedia flash* atau *adobe flash* biasanya adalah berupa multimedia pembelajaran interaktif yang

¹¹ Arief S. Sadiman, *op.cit.*, hal. 57

berupa rangkaian penjelasan, maka multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang dengan bentuk permainan yang menghasilkan *output* berupa *game* edukatif.

- b. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini memuat paket lengkap untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Proses penyampaian materi dapat menggunakan modul digital dengan isi materi yang lengkap dan panduan beberapa kegiatan pembelajaran yang harus dilewati. Kemudian untuk kegiatan konfirmasi untuk merefleksi materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan *game* edukatif.
- c. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini memungkinkan bagi siswa untuk melakukan proses belajar secara mandiri karena multimedia pembelajaran ini di desain dengan menggunakan sistem digital yang memberikan konsep salah dan benar kepada siswa atau pengguna secara otomatis.
- d. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini *output* nya adalah berupa digital dimana menggunakan sistem dalam komputer untuk mengoperasikannya. Hal ini memudahkan bagi pengguna baik siswa ataupun guru untuk mendapatkan multimedia pembelajaran tersebut. Sistem digital yang digunakan dapat memudahkan bagi siswa atau pengguna untuk

mengoperasikannya dengan adanya beberapa menu yang difasilitasi oleh multimedia pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

- e. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini di desain secara menarik dengan tampilan warna, gambar dan beberapa video pembelajaran yang menarik siswa atau pengguna untuk menggunakannya dan mempelajari materi yang ada di dalamnya dengan lebih mudah. Multimedia tersebut mampu menambah motivasi belajar siswa karena desain tampilan dan desain isinya.

Selain modul digital, multimedia interaktif pada pengembangan ini juga berupa *game* edukatif. *Game* edukatif merupakan permainan yang bertujuan untuk memberikan kesenangan bagi pemainnya, dan disadari atau tidak pemain tersebut akan mendakan pengetahuan dalam kegiatan bermain atau dari alat permainan tersebut. Pembelajaran berbasis permainan dirasa lebih memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa. Permainan diyakini dapat meningkatkan motivasi, yaitu peserta didik akan merasa bahwa belajar lebih menyenangkan jika dilakukan dengan permainan.¹²

Terdapat berbagai macam permainan yang ditawarkan dipasaran, mulai dari permainan yang berupa alat permainan seperti ular tangga, monopoli, dan yang lainnya sampai pada permainan yang berbasis komputer seperti *Dora The Eksplorer*, *Mortal Kombat*, *Tekken* dan lain sebagainya.

¹² Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip, *op.cit.*, hal. 271

Permainan tersebut juga memiliki jenisnya masing-masing, misalnya permainan *Mortal Kombat* dan *Takken* merupakan jenis permainan *Fighting* (pertarungan), permainan *Dora The Ekslorer* merupakan jenis permainan edukatif yakni merupakan sebuah permainan yang disadari atau tidak terdapat muatan pendidikan didalamnya.

Permainan-permainan memang memiliki manfaat bagi anak yang memainkannya, namun manfaat tersebut tidak dibarengi dengan tujuan pembelajaran yang jelas. Oleh karena itu, seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan dan kemajuan teknologi, munculah jenis permainan yang mengandung nilai pendidikan (*game* edukatif) dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dalam pengembangannya. Salah satu contoh *game* edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu adalah *game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini. *Game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. *Game* edukatif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berisi materi yang terdapat pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.
2. Tujuan *game* edukatif ini adalah untuk memudahkan pemain atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni pencapaian indikator pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa sehingga pembelajaran diharapkan dapat berjalan efektif. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan pada

indikator pembelajaran yang ingin dicapai pada *game* edukatif ini selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3.2.

3. *Game* edukatif ini di desain semenarik mungkin dengan memperhatikan isi materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa sehingga memungkinkan untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif. Dengan desain yang menarik, diharapkan siswa tidak akan terbebani dengan kegiatan belajarnya karena mereka akan merasa bahwa mereka sedang bermain, namun tanpa disadari mereka telah melakukan sebuah proses belajar dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Materi pada *game* edukatif ini di desain melalui beberapa jenis *game* yang terdapat pada *game* edukatif tersebut, diantaranya adalah *hanaman game* (tebak kata), *Memory Card game* (mencocokkan gambar dengan konsep), *Labirin game* (Mencari jawaban yang benar dari pertanyaan), *Puzzle game* (menyusun gambar acak), dan *Trap Map game* (Menemukan asal daerah dari pertanyaan yang diberikan).

Kelemahan multimedia interaktif yang dikembangkan ini adalah terletak pada proses penggunaannya dimana membutuhkan alat pendukung yaitu LCD dan *proyektor*. Sehingga terbatas bagi pengguna yang hanya memiliki alat pendukung tersebut. Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini terbatas pada mata pelajaran IPS standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.

C. Hasil Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Validasi Ahli

Produk pengembangan multimedia pembelajaran IPS ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui *review*, validasi oleh para ahli dan hasil dari uji coba produk. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi adalah dari unsur kelengkapan isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, desain multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa dan menambah motivasi belajarnya, dan keefektifan penggunaannya. Hasil dari validasi para ahli dijadikan pengembang untuk merevisi produknya sebelum diuji cobakan dan untuk memenuhi tingkat kelayakan untuk digunakan secara umum di lapangan.

Hasil validasi dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi multimedia pembelajaran interaktif yang kemudian digunakan kriteria kualifikasi penilaian untuk melihat kevaliditasan data tersebut. Berikut ini akan disajikan tabel tingkat kelayakan tersebut:

Tabel 5.1
Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase

| Prosentase | Kriteria | Keterangan |
|------------|--------------|--------------------|
| 80 – 100 % | Valid | Tidak perlu revisi |
| 60 – 79 % | Cukup valid | Tidak perlu revisi |
| 40 – 59 % | Kurang valid | Revisi |
| 0 – 39 % | Tidak valid | Revisi |

a. Validasi Ahli Isi Materi

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek isi adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2
Skala Penilaian dari Aspek Isi

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelengkapan isi materi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 2. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Kesesuaian isi dengan multimedia | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Keseuaian isi dengan standar kompetensi yang diambil | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 6. | Sistematika penguraian isi materi | Sangat Tidak Sistematis | Kurang Sistematis | Sistematis | Sangat Sistematis |

Paparan data hasil validasi ahli isi materi multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Hasil validasi isi *game* edukatif
 - a) Materi yang disajikan dan di desain dalam multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan ini sudah sesuai
 - b) Tingkat kelengkapan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan masih kurang lengkap
 - c) Isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sesuai dengan KTSP 2006

- d) Isi materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa
 - e) Gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran ini sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
 - f) Isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memotivasi belajar siswa
 - g) Isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran ini sangat menambah dan membantu pemahaman siswa
- 2) Hasil validasi isi modul digital
- a) Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa
 - b) Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006
 - c) Sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini sudah sistematis
 - d) Gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini mudah dipahami
 - e) Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV
 - f) Materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran

- g) Isi materi yang disajikan dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sangat memotivasi belajar siswa
- h) Tingkat kelengkapan isi materi yang terdapat pada modul digital yang dikembangkan ini masih kurang lengkap.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli materi mata pelajaran IPS, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

Modul digital:

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

$$P = \frac{24}{32} \times 100 \\ = 77,4\%$$

Game edukatif:

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

$$P = \frac{21}{28} \times 100 \\ = 75\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh persentase untuk multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif adalah sebesar 75%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 75% berada pada kualifikasi cukup valid sehingga multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif ini tidak perlu revisi. Sedangkan untuk multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital persentasenya sebesar 77,4% dengan tingkat kualifikasi cukup valid dan tidak perlu revisi.

Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli isi materi.

b. Validasi Ahli Desain

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek desain adalah sebagai berikut:

Tabel 5.3
Skala Penilaian dari Aspek Desain

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|-------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan/ <i>Layout</i> | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 2. | Kesesuaian desain dengan isi materi | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 3. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 4. | Desain huruf atau jenis <i>font</i> | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 5. | Desain warna | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 6. | Desain instrumen musik | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |

Paparan data hasil validasi ahli desain multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Game* edukatif
 - a) Tampilan multimedia pembelajaran interaktif sangat menarik minat siswa untuk memainkannya
 - b) Desain multimedia pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV

- c) Desain multimedia pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan isi materi
 - d) Multimedia pembelajaran interaktif mudah dioperasikan atau dimainkan
 - e) Multimedia pembelajaran interaktif ini sangat mampu mempermudah siswa dalam memahami materi
 - f) Multimedia pembelajaran interaktif sangat mampu mengemas isi materi dengan jelas
 - g) Gambar pada multimedia pembelajaran interaktif sangat sesuai dengan materi
 - h) Instrumen musik pada multimedia pembelajaran interaktif sangat sesuai
 - i) Jenis huruf yang digunakan menarik dan sangat sesuai dengan siswa kelas IV MI
 - j) Desain warna pada multimedia pembelajaran ini sangat sesuai dan dapat menarik minat belajar siswa kelas IV MI
- 2) Modul Digital
- a) Tampilan modul digital sangat menarik minat belajar siswa
 - b) Modul digital ini mudah dioperasikan atau dimainkan
 - c) Desain modul digital ini sangat memudahkan siswa dalam memahami materi
 - d) Fasilitas pada modul digital ini sangat mempermudah siswa dalam mempelajari materi
 - e) Desain modul digital ini sangat sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV MI

- f) Gambar pada modul digital ini sangat sesuai dengan materi
- g) Gambar pada modul digital ini sangat menarik minat belajar siswa
- h) Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI
- i) Desain warna pada modul digital ini sangat sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas IV MI
- j) Modul digital ini sangat mampu mengemas materi dengan sangat jelas dan tepat

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli materi mata pelajaran IPS, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

Modul digital:

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$= 95\%$$

Game edukatif:

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

$$P = \frac{39}{40} \times 100$$

$$= 97,5\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh persentase untuk multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif adalah sebesar 97,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 97,5% berada pada kualifikasi valid sehingga multimedia pembelajaran

interaktif berupa *game* edukatif ini tidak perlu revisi. Sedangkan untuk multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital persentasenya sebesar 95% dengan tingkat kualifikasi valid dan tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli desain produk.

b. Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 5.4
Skala Penilaian dari Aspek Pembelajaran

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|------------------------------------|----------------------|----------------|---------|----------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Kelengkapan isi | Sangat Tidak Lengkap | Kurang Lengkap | Lengkap | Sangat Lengkap |
| 3. | Kesesuaian isi dengan kurikulum | Sangat Tidak Sesuai | Kurang Sesuai | Sesuai | Sangat Sesuai |
| 4. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 5. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 6. | Kemudahan dalam penyampaian materi | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |

Paparan data hasil validasi ahli pembelajaran guru mata pelajaran IPS terhadap kedua multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Materi yang disajikan dan di desain dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan ini sangat sesuai
- 2) Materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini sudah lengkap
- 3) Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sesuai dengan KTSP 2006
- 4) Materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa
- 5) Gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sangat jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
- 6) Isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini sangat memotivasi belajar siswa
- 7) Isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa
- 8) Instrument evaluasi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini dapat mengukur kemampuan siswa
- 9) Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa
- 10) Isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006

- 11) Sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini sudah sistematis
- 12) Gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini mudah dipahami
- 13) Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV
- 14) Modul digital ini mudah digunakan dan dioperasikan
- 15) Materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran
- 16) Isi materi yang terdapat pada modul digital yang dikembangkan sudah lengkap

Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran guru mata pelajaran IPS, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

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

$$P = \frac{51}{64} \times 100$$
$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh persentase untuk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebesar 80%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada kualifikasi Valid sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan tersebut tidak perlu revisi. Hal

ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli pembelajaran guru mata pelajaran IPS MI/SD

c. Validasi Uji Coba

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk dari aspek pengguna adalah sebagai berikut:

Tabel 5.5
Skala Penilaian dari Aspek Pengguna

| No. | Aspek yang dinilai | Alternatif Jawaban | | | |
|-----|--|-------------------------|-------------------|------------|-------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengoperasian | Sangat Tidak Mudah | Kurang Mudah | Mudah | Sangat Mudah |
| 2. | Desain/tampilan | Sangat Tidak Menarik | Kurang Menarik | Menarik | Sangat Menarik |
| 3. | Bahasa yang digunakan | Sangat Tidak Jelas | Kurang Jelas | Jelas | Sangat Jelas |
| 4. | Motivasi Belajar | Sangat Tidak Memotivasi | Kurang Memotivasi | Memotivasi | Sangat Memotivasi |
| 5. | Kemampuan multimedia dalam membantu pemahaman pengguna | Sangat Tidak Membantu | Kurang Membantu | Membantu | Sangat Membantu |

d. Analisis Validasi Uji Coba Sampel

Paparan data hasil uji coba sampel terhadap kedua multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Game* edukatif yang dikembangan dapat mempermudah proses belajar dan mendapatkan persentase sebesar 95%

- 2) *Game* edukatif dapat memberi semangat dalam belajar dan mendapatkan persentase sebesar 95%
- 3) *Game* edukatif mudah dimainkan dan mendapatkan persentase sebesar 93%
- 4) *Game edukaif* ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari dan mendapatkan persentase sebesar 98%
- 5) Modul digital ini dapat memudahkan proses belajar dan mendapatkan persentase sebesar 91%
- 6) Modul digital ini dapat memberi semangat dalam belajar dan mendapatkan persentase sebesar 94%
- 7) Modul digital ini mudah dijalankan dan mendapatkan persentase sebesar 87,5%
- 8) Modul digital ini menarik untuk dipelajari dan mendapatkan persentase sebesar 95%
- 9) Materi pada modul mudah dipahami dan mendapatkan persentase sebesar 90%
- 10) Bahasa yang digunakan pada modul mudah dipahami dan mendapatkan persentase sebesar 90%

Dari angket tanggapan yang diisi oleh keseluruhan responden untuk uji coba lapangan dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1111}{1200} \times 100$$
$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh persentase untuk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebesar 92,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada kualifikasi valid sehingga multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan tersebut tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut responden uji coba sampel.

c. Validasi Uji Coba Bukan Sampel

Paparan data hasil uji coba bukan sampel terhadap kedua multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Game* edukatif yang dikembangkan dapat mempermudah proses belajar dan mendapatkan persentase sebesar 94,3%
- 2) *Game* edukatif dapat memberi semangat dalam belajar dan mendapatkan persentase sebesar 95,4%
- 3) *Game* edukatif mudah dimainkan dan mendapatkan persentase sebesar 90%
- 4) *Game edukaif* ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari dan mendapatkan persentase sebesar 94,3%

- 5) Modul digital ini dapat memudahkan proses belajar dan mendapatkan persentase sebesar 95,3%
- 6) Modul digital ini dapat memberi semangat dalam belajar dan mendapatkan persentase sebesar 96,55%
- 7) Modul digital ini mudah dijalankan dan mendapatkan persentase sebesar 93%
- 8) Modul digital ini menarik untuk dipelajari dan mendapatkan persentase sebesar 99%
- 9) Materi pada modul mudah dipahami dan mendapatkan persentase sebesar 94,3%
- 10) Bahasa yang digunakan pada modul mudah dipahami dan mendapatkan persentase sebesar 94,5%

Dari angket tanggapan yang di isi oleh keseluruhan responden untuk uji coba lapangan dapat dihitung persentase tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif sebagai berikut:

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

$$P = \frac{832}{880} \times 100$$
$$= 94,5\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh persentase untuk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebesar 94,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 94,5% berada pada kualifikasi valid sehingga multimedia

pembelajaran interaktif yang dikembangkan tersebut tidak perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut responden uji coba bukan sampel.

Berdasarkan dari hasil validasi keseluruhan baik dari validasi ahli isi, ahli desain produk, ahli pembelajaran dan hasil uji coba bukan sampel dan sampel terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan ini menunjukkan hasil baik dan valid. Maka secara umum produk yang telah dikembangkan ini memenuhi kelayakan dan tidak perlu revisi atau perbaikan lagi. Akan tetapi, masukan, saran, dan komentar yang disampaikan oleh validator dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya agar produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

d. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Menguji keefektifan pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.¹³ Hasil *Pre Test* dan *Post Test* dimaksudkan untuk menguji keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada

¹³ Arief, S. Sadiman, *op.cit.*, hal. 57

penelitian ini dikatakan efektif apabila hasil *post test* lebih tinggi dari pada hasil *pre test*.

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini dilihat dari hasil tes oleh subjek uji coba sampel dan bukan sampel. Penggunaan dua sampel yang berbeda ini bertujuan untuk melihat tingkat keakuratan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan.

Berdasarkan tabel 4.23 dan 4.24 tentang hasil *pre test* dan *post test* terhadap siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* adalah 73 dan rata-rata nilai *post test* adalah 85,2 Dengan melihat rerata atau *mean post test* yang lebih besar dari pada nilai rerata atau *mean pre test*. menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti efektif. Hal ini diperkuat dari analisis uji t yang menunjukkan $T_{hitung} = 5,437$ lebih besar dibandingkan $T_{tabel} = 2,045$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, maka disimpulkan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan mampu mengefektifkan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu.

Keefektifan tersebut diperkuat dengan hasil uji coba yang dilakukan peneliti pada subjek bukan sampel. Hasil uji coba pada subjek bukan sampel menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre test* = 68 dan rata-rata nilai *post test* = 79,4. Dengan melihat rerata atau *mean post test* yang lebih besar dari pada nilai rerata atau *mean pre test*, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti efektif. Hal ini diperkuat dari analisis uji t yang menunjukkan $T_{hitung} = 4,112$ lebih besar dibandingkan $T_{tabel} = 2,080$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

2. Revisi Produk Pengembangan

a. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Isi Materi

Revisi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital berdasarkan kritik dan saran oleh ahli isi materi pada tabel 4.9 dan 4.10, disajikan sebagai berikut:

- 1) Sebelum revisi, jawaban dari salah satu pertanyaan pada *natural view game* yaitu “pertanyaan: tempat dimana kita berpijak, jawabannya adalah daratan”. Kemudian direvisi atas kritik dan saran validator menjadi “pertanyaan: tempat dimana kita berpijak, jawabannya adalah bumi”.
- 2) Sebelum revisi, salah satu pertanyaan pada *indonesian game* pada jenis *game trap map* yaitu “adat manakah aku?”. Kemudian direvisi atas kritik dan saran validator menjadi “berasal dari daerah manakah aku?”.

- 3) Sebelum revisi, isi materi pokok bahasan peta tidak memuat contoh gambar peta. Kemudian hasil revisi ditambah dengan mencantumkan gambar peta.
- 4) Materi keragaman sosial budaya karena keragaman kenampakan alam terlalu banyak memuat penjelasan. Atas kritik dan saran dari validator adalah untuk menambahkan gambar yang sesuai materi agar materi tersebut dapat lebih konkrit sehingga mudah dan menarik untuk dipahami.
- 5) Menambah evaluasi akhir untuk mengukur ketercapaian siswa dalam mempelajari modul.

b. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Desain Produk

Revisi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini berdasarkan kritik dan saran oleh ahli desain produk media pembelajaran pada tabel 4.15 (Revisi *game* edukatif) dan 4.16 (Revisi modul digital), disajikan sebagai berikut:

- 1) Penambahan peta konsep untuk setiap pokok bahasan
- 2) Materi pada halaman depan di hapus dan diganti pada peta konsep
- 3) Menggunakan *font* standar yang sesuai EYD
- 4) Memperbaiki salah pengetikan
- 5) Menggunakan contoh yang terdekat dengan siswa. Dalam hal ini adalah pada contoh gambar peta. Sebelum revisi menggunakan contoh peta Gorontalo, setelah revisi menggunakan gambar peta Kota Batu.
- 6) Menyesuaikan urutan materi sesuai bagiannya

- 7) Mengganti logo Universitas menjadi logo Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- 8) Gambar peta diambil dari peta daerah yang paling dekat dengan siswa

3. Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Yang Dikembangkan

Proses belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Proses belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan. Dengan perubahan hasil belajar tersebut, membantu seseorang untuk dapat memecahkan permasalahan dalam hidupnya serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Terdapat berbagai macam yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang, diantaranya adalah dari kegiatan pembelajaran yang dikemas sedemikian rupa agar efektif. Pembelajaran yang efektif salah satunya dapat melalui alat peraga atau media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dilakukan analisis kebutuhan agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efektif. Analisis kegiatan pembelajaran diantaranya adalah dengan menganalisis karakteristik si pelajar, menganalisis kebutuhan materi, dan menganalisis alat atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi untuk memperlancar kegiatan pembelajaran tersebut.

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu waktu kegiatan

pembelajaran dikhususkan hanya untuk KBM, Rata-rata siswa melaksanakan tugas pembelajaran dengan baik, kandungan materi yang diajarkan sesuai dengan siswa, dan mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif dengan tetap memperhatikan keaktifan siswa dalam melaksanakan tugas pembelajaran dan kesesuaian kandungan materi dengan karakteristik siswa.¹⁴

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang dikembangkan di kelas IV A Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Kota Batu ini membutuhkan seperangkat fasilitas sebagai pendukung ketercapaian belajar, yaitu adanya LCD dan *proyektor* yang tersedia pada madrasah tersebut. Selain itu dibutuhkan juga rencana pembelajaran yang matang agar pembelajaran dengan menggunakan multimedia tersebut dapat berjalan efektif.

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan tersebut akan dijelaskan dengan paparan tahapan kegiatan belajar berikut ini:

1. *Kegiatan awal terdiri dari kegiatan apresiasi*, guru mengucapkan salam dan bertanya kabar kepada siswa dan memberikan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat. Kemudian bertanya jawab kepada siswa tentang materi yang sebelumnya telah dipelajari.
2. *Kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi*. Pada kegiatan eksplorasi, guru menjelaskan kepada siswa tentang materi yang hendak disampaikan pada saat itu dengan menggunakan multimedia

¹⁴ Soemosasmito Soenardi, *op.cit.*, hal. 27

pembelajaran interaktif berupa modul digital. Pada kegiatan elaborasi, guru meminta siswa untuk mengerjakan intruksi yang diberikan guru dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital. Pada kegiatan konfirmasi, guru bersama siswa merefleksi materi yang telah dipelajari dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif.

3. *Kegiatan penutup*, yaitu guru bertanya jawab kepada siswa tentang materi yang telah dipelajari sebagai penguatan akhir, kemudian guru menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari dan menutup kegiatan pembelajaran dengan do'a bersama dan mengucapkan salam.

Dari tahapan kegiatan pembelajaran diatas, dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini kegiatan siswanya tercurahkan khusus untuk KBM. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran tersebut sudah efektif karena memuhi salah satu persyaratan utama keefektifan pembelajaran.

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini memuat isi materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV MI/SD. Stantdar kompetensi tersebut sudah ditentukan oleh pemerintah pada permendiknas no. 22 tahun 2006. Hal tersebut tentu mebuktikan bahwa materi pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV MI/SD. Sehingga terbukti efektif karena

salah satu syarat keefektifan pembelajaran sudah tercapai, yaitu ketepatan antara kandungan materi dengan kemampuan siswa.

Desain multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini sangat menarik dari segi tampilan, desain bentuknya dan juga isinya. Dari desain tersebut siswa mampu melakukan proses pembelajaran tanpa merasa terbebani, karena mereka melakukannya seperti kegiatan bermain, namun tanpa disadari mereka sedang melakukan proses belajar. Suasana tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran tampak akrab dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran tersebut juga berdampak positif bagi siswa, dimana siswa lebih mudah dalam memahami materi karena materi tersajikan secara konkrit. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia tersebut sudah efektif, sesuai persyaratan utama keefektifan pembelajaran yaitu mampu mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif bagi siswa.

Keefektifan pembelajaran juga dapat dinilai dari uji tes. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini terbukti efektif yang ditunjukkan dari hasil tes yang telah dilakukan. Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah *pre test* dan *post test* yang kemudian di analisis dengan mencari *mean* dan analisis uji t. Hasil tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil *post test* lebih tinggi dari pada hasil *pre test* yaitu dari rata-rata *pre test* sebesar 73 dan *post test* sebesar 85,2 dan analisis uji t dengan hasil $T_{hitung} = 5,437$ dan $T_{tabel} = 2,045$ sehingga terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran

interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini sudah efektif. Keefektifan tersebut juga diperkuat dengan uji coba yang diterapkan pada subjek bukan sampel. Hasil uji coba pada subjek bukan sampel menunjukkan hasil *post test* = 79,4 lebih tinggi daripada hasil *pre test* = 68 dan di analisis dengan hasil $T_{hitung} = 4,112 \geq T_{tabel} = 2,080$



BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap multimedia modul digital dan *game* edukatif pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk kelas IV A di MI Miftahul Ulum Kota Batu ini dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Studi lapangan yang dilakukan peneliti di kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu mendapatkan beberapa data tentang pembelajaran yang dilakukan pada madrasah tersebut. Dalam pembelajarannya guru menggunakan metode ceramah dan adakalanya menggunakan media gambar atau poster. Namun pembelajaran seperti itu ternyata masih belum mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, hal ini terbukti ketika pembelajara peserta didik meminta guru untuk langsung memberikan tugas atau soal. Pada madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai untuk digunakannya multimedia dalam pembelajaran, seperti LCD dan proyektor. Namun untuk penggunaannya dalam pembelajaran IPS masih sangat kurang. Kebanyakan fasilitas digunakan untuk pembelajaran IPA. Guru memaparkan, tidak digunakannya multimedia dalam pembelajaran IPS karena tidak adanya multimedia IPS. Sedangkan untuk membuatnya guru memiliki keterbatasan waktu.

2. Pengembangan produk ini berupa modul digital dan *game* edukatif. Dalam pengembangannya, multimedia ini melalui beberapa tahapan yaitu, tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model pengembangan Walter Dick and Low Carrey. Dalam proses pembuatannya, multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif dibuat dengan menggunakan program *Macromedia flash*. Sedangkan modul digital menggunakan program *Flippbook maker pro v.3.6.10*.
3. Hasil validasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif diantaranya; 1) validasi ahli isi materi pada modul digital mendapat perolehan persentase 77,4%, dan *game* edukatif dengan persentase 75%, 2) validasi ahli desain media modul digital mendapat perolehan persentase 95%, dan *game* edukatif dengan prosentase 97,5%, 3) validasi ahli pembelajaran modul digital mendapatkan perolehan persentase 80%, dan *game* edukatif dengan persentase 80%, 4) Validasi subejk uji coba sampel menunjukkan persentase 92,5%, dan coba bukan sampel menunjukkan persentase 94,5%. Sedangkan hasil tes menunjukkan $post\ test = 85,2 >$ dari hasil $pre\ test = 73$, diperkuat dengan analisis uji t yang menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 5,437 > T_{tabel} = 2,045$, maka disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan ini. Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini terbukti valid

mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV A MI Miftahul Ulum Kota Batu. Hal ini diperkuat dari hasil uji coba pada subjek bukan sampel yang menunjukkan menunjukkan bahwa rata-rata nilai $post\ test = 79,4 > pre\ test = 68$ dan di analisis dengan uji t yang menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 4,112 > T_{tabel} = 2,080$ maka pembelajaran dengan multimedia tersebut terbukti efektif.

B. SARAN

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

1. Bagi Sekolah

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan produk yang telah dikembangkan, yakni berupa multimedia pembelajaran interaktif pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV MI/SD disarankan agar madrasah memiliki fasilitas seperti LCD dan *proyektor* untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran

2. Bagi Guru

Multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital dan *game* edukatif yang telah dikembangkan ini hendaknya menjadi multimedia yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dalam rangk

mempermudah dalam penyampaian materi dan dalam memahami konsep materi kepada siswa.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa disarankan untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini dalam pembelajaran mandiri agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang ingin melakukan pengembangan dari penelitian pengembangan ini, disarankan hal-hal berikut:

- a. Multimedia pembelajaran interaktif berupa modul digital yang telah dikembangkan adalah menggunakan sistem digital dalam penggunaannya, jika ingin dipergunakan secara manual tanpa menggunakan fasilitas teknologi maka modul tersebut hendaknya dirubah dalam bentuk media cetak sehingga memungkinkan bagi pengguna yang tidak memiliki fasilitas yang berbasis teknologi.
- b. Multimedia pembelajaran interaktif berupa *game* edukatif yang telah dikembangkan adalah berupa materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dan budaya yang di kemas dan di desain dalam bentuk permainan. Dalam penggunaannya, multimedia ini membutuhkan alat penunjang yaitu berupa komputer. Agar dapat digunakan untuk segala macam pengguna atau bagi pengguna yang tidak memiliki fasilitas seperti komputer, maka hendaknya

multimedia pembelajaran interaktif ini di desain lagi menjadi alat permainan yang pengoperasiannya tidak membutuhkan teknologi, misalnya adalah seperti jenis alat permainan ular tangga, monopoli dan sebagainya.

- c. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya terbatas pada materi IPS kelas IV Semester 1 pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa, bagi para pengembang lain yang hendak mengembangkan multimedia pembelajaran ini disarankan untuk mengembangkannya pada materi semseter 2 atau dapat juga dikembangkan untuk mata pelajaran lain seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia tau yang lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Alessi M. Stephen, Trollip R. Stanley. 2011. *Multimedia of Learning Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company
- Apry, Fitri. 2013. *Metode Penelitian*. (elib.unikom.ac.id, diakses pada 28 Juni 2013 pukul 11:13 WIB)
- Dikara, Maya. 2013. *Permainan Edukatif sebagai Media Belajar Anak Usia Dini*. (<http://mayadikiria.wordpress.com>, diakses 27 Juni 2013 pukul 22.30 WIB)
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media
- Ivers, S. Karen & Barron, E. Ann. 2010. *Multimedia Project in Education*. California: ABC-CLIO, LLC Publication Data
- Khotib, Muhammad. 2014. *Desain Sistem Instruksional Model Dick & Carey*. (<http://kuliahemka.wordpress.com>, diakses pada 24 Maret 2014 pukul 21.31 WIB)
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pembinaan Bahasa, Badan dan pengembangan. *tanpa judul*. 2014. <http://kbbi.web.id> diakses pada tanggal 8 April 2014 pukul 16.15 WIB
- Pengembang, Tim. 2007. *Ilmu Pendidikan dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama
- Permana Wijaya, Yoga. 2014. *Pengertian Multimedia Interaktif*. <http://yogapermanawijaya.wordpress.com> diakses pada tanggal 9 April 2014 pukul 14.21
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta
- Purwanto, & Rohadi, Aristo & Lasmono, Suharto. 2007. *Pengembangan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Purwanto, 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rayandra, Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta

- Riduan, H. Sunarto. 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT. Raja Grafindo Persada
- Setyorini, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta:Kencana Perdana Media Group
- Soenardi, Soemosasmito. 1998. *Dasar, Proses dan Efektifitas Belajar Mengajar*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Sudjono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:Rajawali Pers
- Suginono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Banfung:Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:CV. Alfabeta
- Suindarti. 2011. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
- Syaiful, Muhammad. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sejarah Kelas VIII di SMPN 1 Krejengan*. Malang:Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Uno, B. Hamzah. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara
- Uno, B. Hamzah & Lamatenggo. Nina. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta:Bumi Aksara
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovasi Kontemporer*. Jakarta:Bumi Aksara
- Wijaya, Abdul Hafiz. 2014. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick, Carey dan Carey*. (<http://www.hafiztepum.blogspot.com> diakses pada 24 Maret 2014 pukul 21.00 WIB)
- Wulandari, Neni Triana. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPS Kelas IV SD Negeri Karangwuni*. Yogyakarta:Prodi Teknologi Pendidik Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Game Edukatif) UNTUK AHLI ISI

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dan didesain dalam multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan ini?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
2. Bagaimana tingkat kelengkapan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini?
 - a. Sangat tidak lengkap
 - b. Kurang lengkap
 - c. Lengkap
 - d. Sangat lengkap
3. Apakah materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sesuai dengan KTSP 2006?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
4. Apakah materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa?
 - a. Sangat tidak mewakili
 - b. Kurang mewakili
 - c. Mewakili
 - d. Sangat mewakili

5. Apakah gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran ini sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat tidak jelas dan sesuai
 - b. Kurang jelas dan sesuai
 - c. Jelas dan sesuai
 - d. Sangat jelas dan sesuai
6. Apakah isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memotivasi belajar siswa?
 - a. Sangat tidak memotivasi
 - b. Kurang memotivasi
 - c. Memotivasi
 - d. Sangat memotivasi
7. Apakah isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa?
 - a. Sangat tidak menambah dan membantu
 - b. Kurang menambah dan membantu
 - c. Menambah dan membantu
 - d. Sangat menambah dan membantu

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Malang, 2014

.....
NIP.

Lampiran 5

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Game Edukatif) UNTUK AHLI DESAIN PRODUK

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain produk. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain produk.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 1 |
| 2. | Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 2 |
| 3. | Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah | 3 |
| 4. | Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 4 |

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

| No. | Pernyataan | Skor | | | |
|-----|--|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan multimedia pembelajaran interaktif menarik minat siswa untuk memainkannya | | | | |
| 2. | Desain multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV | | | | |
| 3. | Desain multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan isi materi | | | | |
| 4. | Multimedia pembelajaran interaktif mudah dioperasikan atau dimainkan | | | | |
| 5. | Multimedia pembelajaran interaktif ini mampu mempermudah siswa dalam memahami materi | | | | |
| 6. | Multimedia pembelajaran interaktif mampu mengemas isi materi dengan jelas | | | | |
| 7. | Gambar pada multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan materi | | | | |
| 8. | Instrumen musik pada multimedia pembelajaran interaktif sudah sesuai | | | | |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 9. | Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI | | | | |
| 10. | Desain warna pada multimedia pembelajaran ini sesuai dan dapat menarik minat belajar siswa kelas IV MI | | | | |

D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

Malang,
2014

.....
NIP.

Lampiran 4

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Modul Digital) UNTUK AHLI ISI

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli isi. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli isi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

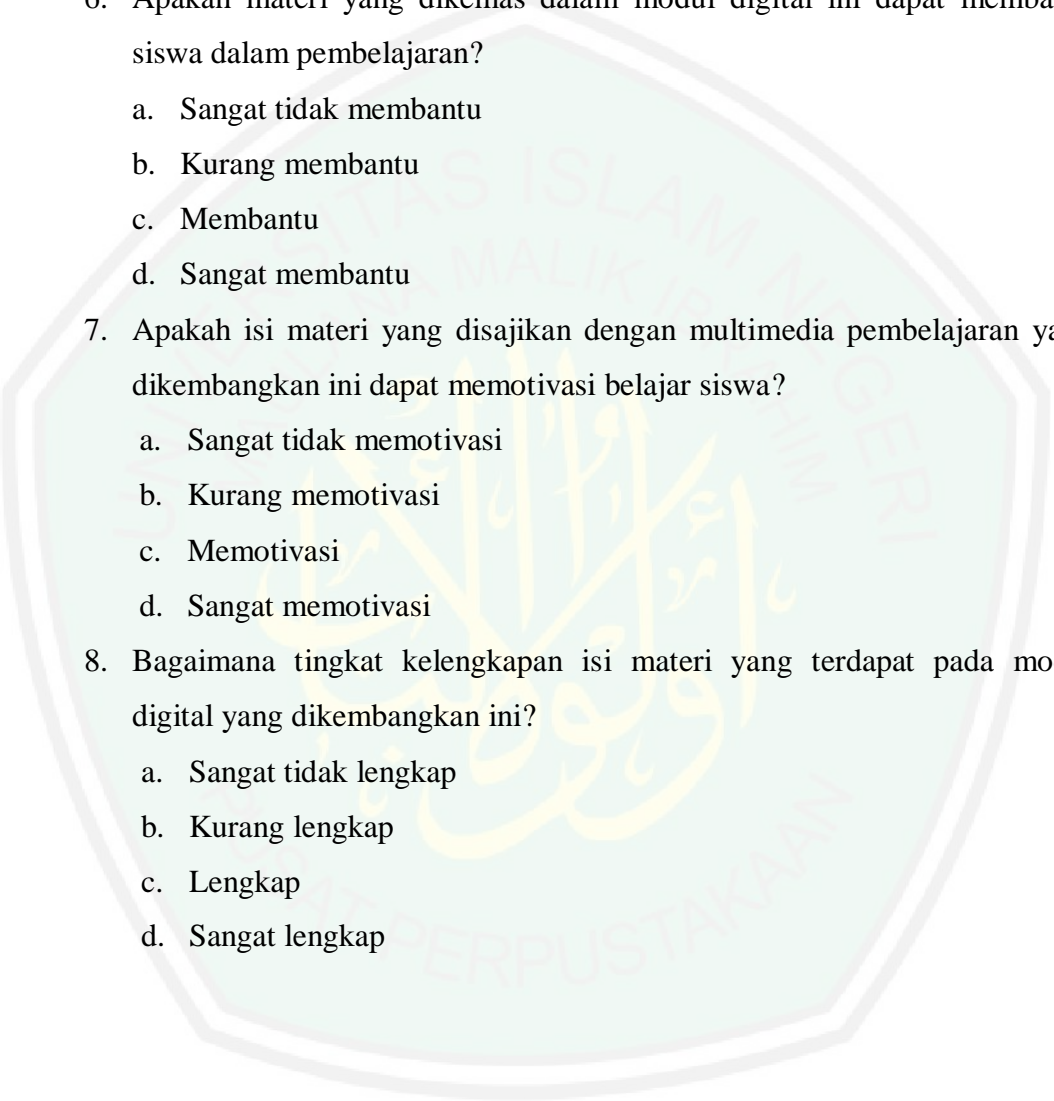
B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
2. Apakah isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
3. Bagaimanakah sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat tidak sistematis
 - b. Kurang sistematis
 - c. Sistematis
 - d. Sangat sistematis
4. Bagaimanakah gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat tidak mudah dipahami
 - b. Kurang mudah dipahami
 - c. Mudah dipahami
 - d. Sangat mudah dipahami
5. Apakah bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV?
 - a. Sangat tidak sesuai

- 
- b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
 6. Apakah materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran?
 - a. Sangat tidak membantu
 - b. Kurang membantu
 - c. Membantu
 - d. Sangat membantu
 7. Apakah isi materi yang disajikan dengan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dapat memotivasi belajar siswa?
 - a. Sangat tidak memotivasi
 - b. Kurang memotivasi
 - c. Memotivasi
 - d. Sangat memotivasi
 8. Bagaimana tingkat kelengkapan isi materi yang terdapat pada modul digital yang dikembangkan ini?
 - a. Sangat tidak lengkap
 - b. Kurang lengkap
 - c. Lengkap
 - d. Sangat lengkap

D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

Malang, 2014

.....
NIP

Lampiran 6

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Modul Digital) UNTUK AHLI DESAIN

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu multimedia pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli desain. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terutama pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli desain.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.

2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

| No. | Keterangan | Skor |
|-----|---|------|
| 1. | Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 1 |
| 2. | Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 2 |
| 3. | Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah | 3 |
| 4. | Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah) | 4 |

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

| No. | Pernyataan | Skor | | | |
|-----|--|------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Tampilan modul digital dapat menarik minat belajar siswa | | | | |
| 2. | Modul digital ini mudah dioperasikan atau dimainkan | | | | |
| 3. | Desain modul digital ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi | | | | |
| 4. | Fasilitas pada modul digital ini dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi | | | | |
| 5. | Desain modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa kelas IV MI | | | | |
| 6. | Gambar pada modul digital ini sesuai dengan materi | | | | |
| 7. | Gambar pada modul digital ini dapat menarik minat belajar siswa | | | | |
| 8. | Jenis huruf yang digunakan menarik dan sesuai dengan siswa kelas IV MI | | | | |
| 9. | Desain warna pada modul digital ini sesuai dan dapat menarik minat siswa kelas IV MI | | | | |
| 10. | Modul digital ini mampu mengemas materi dengan | | | | |

| | | | | | |
|--|-----------------|--|--|--|--|
| | jelas dan tepat | | | | |
|--|-----------------|--|--|--|--|

D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

Malang,.....2014

.....
NIP.

Lampiran 7

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

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pelaksanaan pengembangan multimedia pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas IV pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia pembelajaran yang akan diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar bersedia mengisi angket di bawah ini sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk menemukan kesesuaian pemanfaatan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini dengan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial terutama pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa. Hasil yang didapat dari pengisian angket ini akan digunakan sebagai penyempurna multimedia pembelajaran sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai validator ahli pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

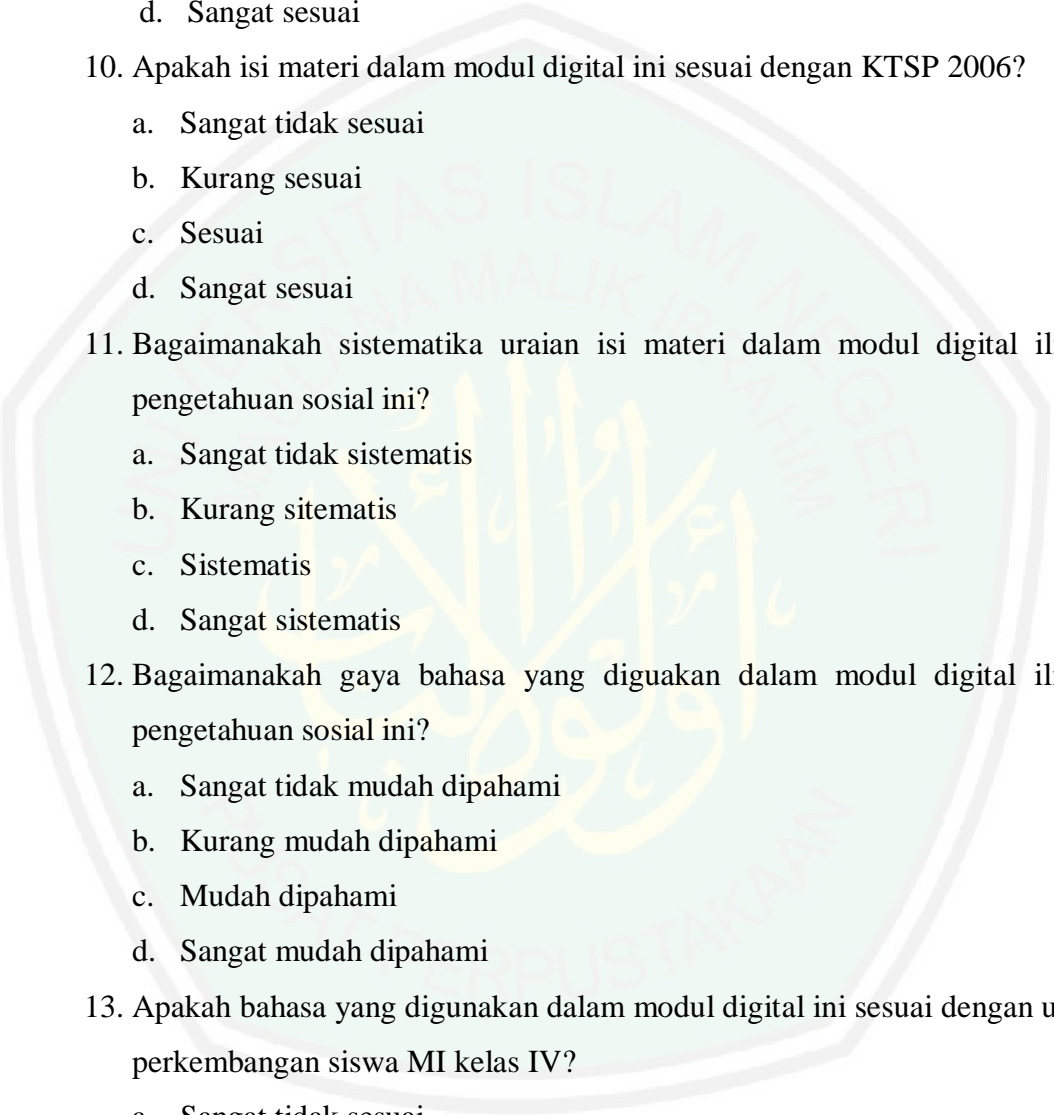
B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoprasikan multimedia pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

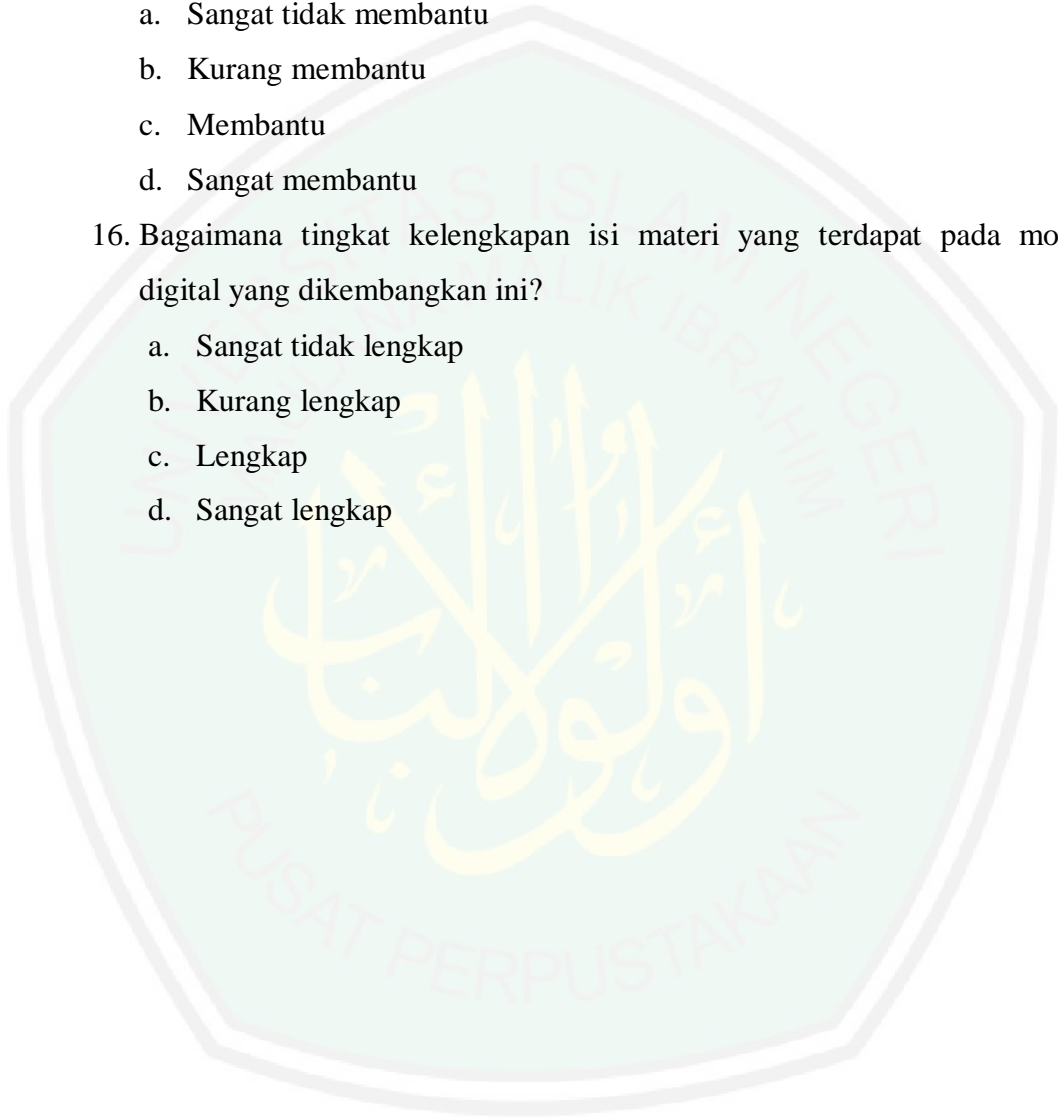
C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan dan di desain dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan ini?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
2. Bagaimana tingkat kelengkapan materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini?
 - a. Sangat tidak lengkap
 - b. Kurang lengkap
 - c. Lengkap
 - d. Sangat lengkap
3. Apakah materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sesuai dengan KTSP 2006?
 - a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
4. Apakah materi yang terdapat dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sudah mewakili materi pada standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa?
 - a. Sangat tidak mewakili
 - b. Kurang mewakili

- c. Mewakili
 - d. Sangat mewakili
5. Apakah gaya bahasa yang digunakan dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
- a. Sangat tidak jelas dan sesuai
 - b. Kurang jelas dan sesuai
 - c. Jelas dan sesuai
 - d. Sangat jelas dan sesuai
6. Apakah isi materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini dapat memotivasi belajar siswa?
- a. Sangat tidak memotivasi
 - b. Kurang memotivasi
 - c. Memotivasi
 - d. Sangat memotivasi
7. Apakah isi materi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran berupa game edukatif ini dapat menambah dan membantu pemahaman siswa?
- a. Sangat tidak menambah dan membantu
 - b. Kurang menambah dan membantu
 - c. Menambah dan membantu
 - d. Sangat menambah dan membantu
8. Apakah instrument evaluasi yang dikemas dalam multimedia pembelajaran yang dikembangkan berupa game edukatif ini dapat mengukur kemampuan siswa?
- a. Sangat tidak dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Kurang dapat mengukur kemampuan siswa
 - c. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - d. Sangat dapat mengukur kemampuan siswa
9. Apakah isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa?

- 
- a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
10. Apakah isi materi dalam modul digital ini sesuai dengan KTSP 2006?
- a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
11. Bagaimanakah sistematika uraian isi materi dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini?
- a. Sangat tidak sistematis
 - b. Kurang sistematis
 - c. Sistematis
 - d. Sangat sistematis
12. Bagaimanakah gaya bahasa yang digunakan dalam modul digital ilmu pengetahuan sosial ini?
- a. Sangat tidak mudah dipahami
 - b. Kurang mudah dipahami
 - c. Mudah dipahami
 - d. Sangat mudah dipahami
13. Apakah bahasa yang digunakan dalam modul digital ini sesuai dengan usia perkembangan siswa MI kelas IV?
- a. Sangat tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Sesuai
 - d. Sangat sesuai
14. Apakah modul digital ini mudah digunakan dan dioperasikan?
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah

- d. Sangat mudah
15. Apakah materi yang dikemas dalam modul digital ini dapat membantu siswa dalam pembelajaran?
- a. Sangat tidak membantu
 - b. Kurang membantu
 - c. Membantu
 - d. Sangat membantu
16. Bagaimana tingkat kelengkapan isi materi yang terdapat pada modul digital yang dikembangkan ini?
- a. Sangat tidak lengkap
 - b. Kurang lengkap
 - c. Lengkap
 - d. Sangat lengkap



D. Lembar kritik dan saran

1. Kritik

2. Saran

Batu,..... 2014

.....
NIP.

Lampiran 8

INSTRUMEN VALIDASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN OLEH SISWA

A. Pengantar

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

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

Nama :

Kelas :

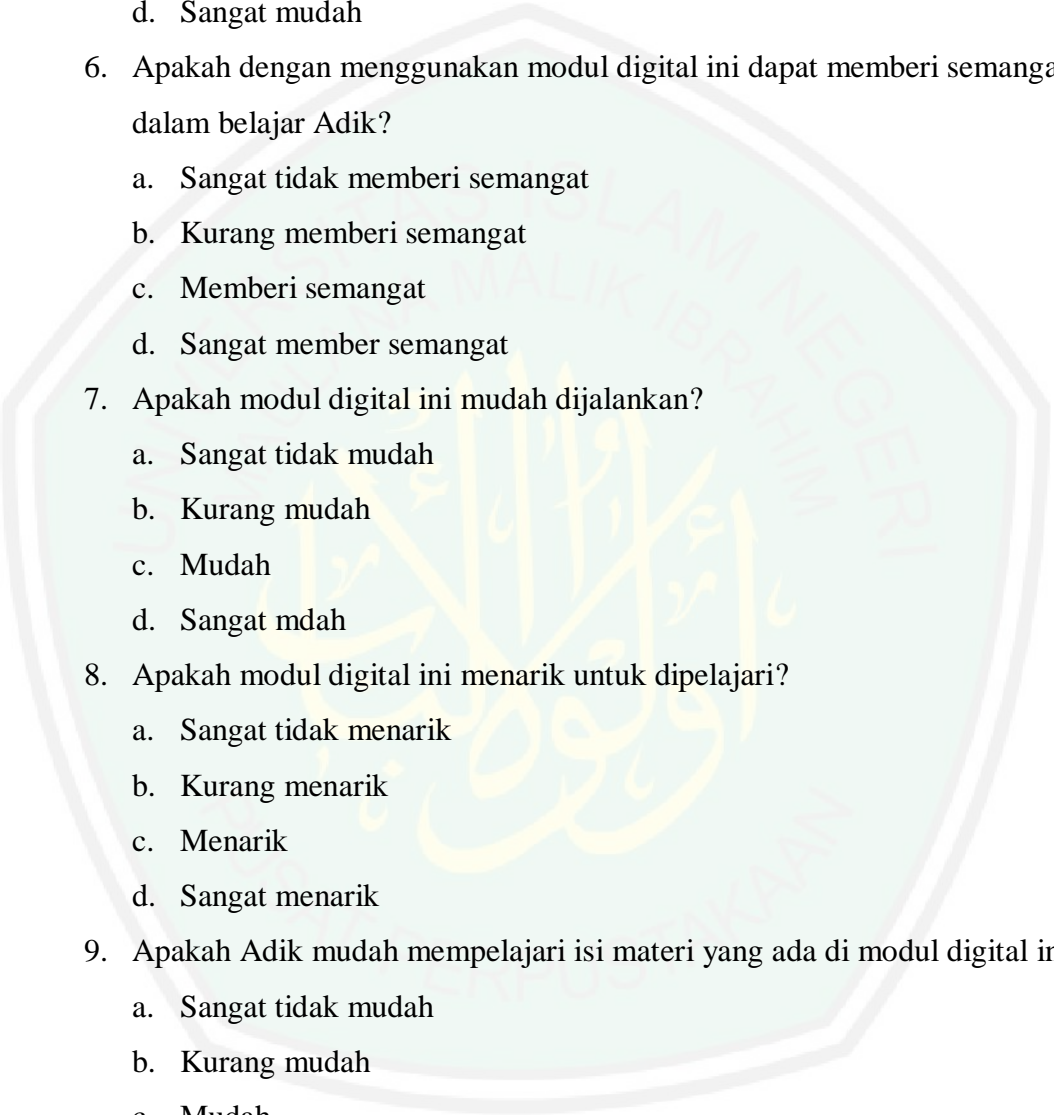
Sekolah :

B. Petunjuk pengisian angket




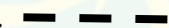
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Adik memainkan dan mempelajari multimedia yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah *game edukatif* ini dapat memudahkan Adik dalam belajar?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
2. Apakah dengan menggunakan *game edukatif* ini dapat memberi semangat dalam belajar Adik?
 - a. Sangat tidak memberi semangat
 - b. Kurang memberi semangat
 - c. Memberi semangat
 - d. Sangat member semangat
3. Apakah *game edukatif* ini mudah dimainkan?
 - a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mdah
4. Apakah *game eduktaif* ini menarik untuk dimainkan dan dipelajari?
 - a. Sangat tidak menarik
 - b. Kurang menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
5. Apakah modul digital ini dapat memudahkan Adik dalam belajar?

- 
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
6. Apakah dengan menggunakan modul digital ini dapat memberi semangat dalam belajar Adik?
- a. Sangat tidak memberi semangat
 - b. Kurang memberi semangat
 - c. Memberi semangat
 - d. Sangat member semangat
7. Apakah modul digital ini mudah dijalankan?
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mdah
8. Apakah modul digital ini menarik untuk dipelajari?
- a. Sangat tidak menarik
 - b. Kurang menarik
 - c. Menarik
 - d. Sangat menarik
9. Apakah Adik mudah mempelajari isi materi yang ada di modul digital ini?
- a. Sangat tidak mudah
 - b. Kurang mudah
 - c. Mudah
 - d. Sangat mudah
10. Apakah bahasa yang digunakan dalam modul digital ini bisa Adik pahami?
- a. Sangat tidak bisa di pahami
 - b. Kurang bisa di pahami
 - c. Bisa di pahami
 - d. Sangat bisa di pahami

SOAL PRE TEST

1. Gambar suatu wilayah yang digambar pada bidang datar dengan skala tertentu disebut...
 - a. Legenda
 - b. Simbol
 - c. Garis
 - d. Peta
2. Perbandingan jarak pada peta dengan jarak yang sebenarnya disebut...
 - a. Legenda
 - b. Skala
 - c. Garis Astronomi
 - d. Simbol
3. Keterangan yang menjelaskan simbol pada peta disebut...
 - a. Garis
 - b. Legenda
 - c. Skala
 - d. Gambar
4. Di bawah ini yang termasuk simbol untuk menjelaskan sungai pada peta adalah...
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
5. Berbagai bentuk bumi yang terjadi secara alamiah disebut...
 - a. Peristiwa alam
 - b. Kenampakan alam
 - c. Gejala alam
 - d. Bencana alam
6. Bagian daridarat yang berbatasan langsung dengan laut disebut...
 - a. Pegunungan
 - b. Selat
 - c. Pantai
 - d. Sungai
7. Laut sempit yang terletak di antara dua pulau disebut...
 - a. Pegunungan
 - b. Selat
 - c. Pantai
 - d. Sungai
8. Selat yang menghubungkan pulau Jawa dan Sumatra adalah selat...
 - a. Selat Karimata
 - b. Selat Bali
 - c. Selat Sunda
 - d. Selat

Bangka

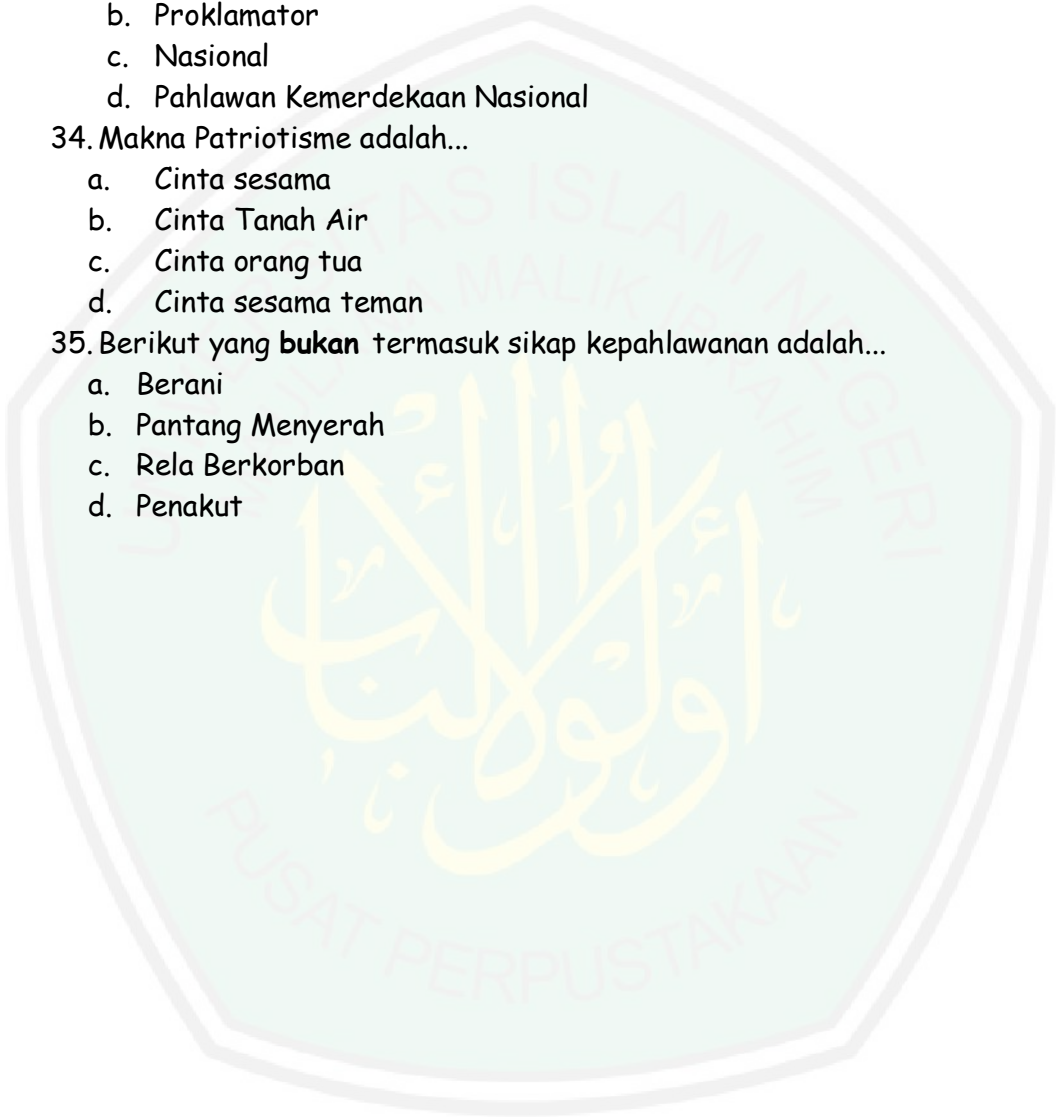
9. Kenampakan alam berupa daratan *kecuali*...
- a. Gunung
 - b. Pegunungan
 - c. Danau
 - d. Pantai
10. Usaha yang dilakukan di daerah pantai adalah *kecuali*...
- a. Tambak garam
 - b. Pelabuhan
 - c. Pariwisata
 - d. Perkebunan
11. Gejala alam yang disebabkan karena pergeseran lempeng bumi disebut....
- a. Gunung Meletus
 - b. Gempa Bumi
 - c. Badai
 - d. Banjir
12. Di bawah ini yang termasuk gejala alam adalah...
- 1. Banjir
 - 2. Gempa Bumi
 - 3. Pesawat Jatuh
 - 4. Gunung Meletus
 - 5. Badai
- a. 1,2,3,4
 - b. 1,2,4,5
 - c. 1,3,4,5
 - d. 1,2,3,5
13. Semua kekayaan alam baik berupa benda mati atau makhluk hidup yang ada di Bumi disebut...
- a. Sumber Daya Alam
 - b. Kekayaan Alam
 - c. Gejala Alam
 - d. Kenampakan Alam
14. Di bawah ini yang termasuk Sumber Daya Alam yang dapat diperbarui adalah...
- a. Minyak Bumi
 - b. Gas Alam
 - c. Emas
 - d. Tanah
15. Di bawah ini yang termasuk hasil kehutanan adalah...
- a. Ubi kayu
 - b. Cokelat
 - c. Rotan
 - d. Tembakau
16. Kopi, Teh dan Tembakau termasuk hasil dari...

- a. Pertanian c. Perikanan
b. Perkebunan d. Kehutanan
17. Di bawah ini yang **bukan** termasuk dari hasil tambang adalah...
- a. Minyak Bumi c. Emas
b. Tembaga d. Gerabah
18. Arti dari Bhineka Tunggal Ika adalah...
- a. Berbeda-beda tetapi tetap satu jua
b. Perbedaan dalam persamaan
c. Berbeda-beda dalam berbahasa
d. Sama namun berbeda
19. Salah satu suku bangsa yang terdapat di Jawa Timur adalah...
- a. Suku Betawi
b. Suku Sasak
c. Suku Tengger
d. Suku Dani
20. Tari Saman bersal dari daerah...
- a. Jawa c. Bali
b. Aceh d. Yogyakarta
21. Rumah adat Sumatra Barat disebut...
- a. Rumah Joglo c. Rumah Honai
b. Rumah Gadang d. Rumah Pewaris
22. Calung dan angklung termasuk alat musik tradisional daerah...
- a. Jawa Barat
b. Jawa Tengah
c. Jakarta
d. Nusa Tenggara
23. Berikut termasuk peninggalan sejarah masa hindu adalah...
- a. Candi Prambanan
b. Candi Borobudur
c. Arca Budha
d. Keraton
24. Candi Borobudur termasuk peninggalan pada masa...





- a. Hindu c. Islam
b. Budha d. Purba
25. Bangunan yang didirikan untuk memperingati suatu peristiwa disebut...
a. Tugu c. Arca
b. Prasasti d. Benteng
26. Bangunan yang digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh disebut...
a. Tugu c. Arca
b. Prasasti d. Benteng
27. Di bawah ini yang termasuk kerajaan pada masa Budha adalah...
a. Kerajaan Kutai
b. Kerajaan Tarumanegara
c. Kerajaan Sriwijaya
d. Kerajaan Samudra Pasai
28. Prasasti Kebon Kopi merupakan salah satu peninggalan kerajaan...
a. Kerajaan Kutai
b. Kerajaan Tarumanegara
c. Kerajaan Sriwijaya
d. Kerajaan Samudra Pasai
29. Cerita Candi Prambanan termasuk dalam cerita...
a. Legenda
b. Mitos
c. Sage
d. Dongeng
30. Cerita tentang tokoh kepahlawanan disebut...
a. Legenda c. Sage
b. Mitos d. Dongeng
31. Pahlawan yang gugur saat peristiwa 6.30.S/PKI disebut sebagai pahlawan...
a. Revolusi
b. Proklamator
c. Nasional
d. Pahlawan Kemerdekaan Nasional
32. Perhatikan gambar disamping! Pahlawan Revolusi ini bernama...
a. Jendral Ahmad Yani
b. Ir. Soekarno



- c. Ki Hajar Dewantara
 - d. Tuanku Imam Bonjol
33. Pahlawan yang memproklamasikan kemerdekaan disebut pahlawan...
- a. Revolusi
 - b. Proklamator
 - c. Nasional
 - d. Pahlawan Kemerdekaan Nasional
34. Makna Patriotisme adalah...
- a. Cinta sesama
 - b. Cinta Tanah Air
 - c. Cinta orang tua
 - d. Cinta sesama teman
35. Berikut yang **bukan** termasuk sikap kepahlawanan adalah...
- a. Berani
 - b. Pantang Menyerah
 - c. Rela Berkorban
 - d. Penakut



SOAL POST TEST

1. Kumpulan dari gambar peta disebut...
 - e. Peta
 - e. Atlas
 - f. Simbol
 - f. Peta
2. Dibawah ini yang **bukan** termasuk unsur peta adalah...
 - a. Atlas
 - g. Arah mata angin
 - b. Skala
 - h. Judul peta
3. Dibawah ini, gambar yang merupakan simbol dari ibu kota provinsi adalah...
 - a. 
 - c. 
 - b. 
 - d. 
4. Salah satu bentuk simbol dalam peta adalah warna. Warna biru pada peta merupakan simbol untuk daerah...
 - a. Dataran tinggi
 - c. Pegunungan tinggi
 - b. Perairan
 - d. Dataran rendah
5. Dibawah ini yang termasuk kenampakan alam berupa daratan adalah...
 - a. Sungai
 - c. Laut
 - b. Pantai
 - d. Danau
6. Laut sempit yang terletak diantara dua pulau disebut...
 - e. Pegunungan
 - c. Pantai
 - f. Selat
 - d. Sungai
7. Gunung yang masih aktif dapat menghasilkan barang tambang. Dibawah ini yang merupakan barang tambang adalah...
 - a. Tembaga
 - g. Rotan
 - b. Tanah
 - h. Bambu
8. Gempa bumi yang disebabkan oleh letusan gunung berapi disebut gempa...
 - e. Tektonik
 - c. Runtuhan
 - f. Vulkanik
 - d. Susulan
9. Dibawah ini yang **bukan** termasuk kegiatan manusia yang dapat menyebabkan banjir adalah...
 - a. Menebang hutan secara liar
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Membuang sampah pada tempatnya
 - d. Membakar hutan untuk dijadikan lahan berladang

10. Semua kekayaan alam baik berupa benda mati atau hidup yang ada di Bumi disebut...
- e. Sumber Daya Alam
 - f. Kekayaan Alam
 - c. Gejala Alam
 - d. Kenampakan Alam
11. Dibawah ini yang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah...
- a. Tanah
 - b. Air
 - g. Barang tambang
 - h. Hutan
12. Dibawah ini yang merupakan hasil dari barang tambang adalah...
- a. Tembaga
 - b. Padi
 - c. Rotan
 - d. Garam
13. Air merupakan sumber daya alam yang dapat diperbarui karena...
- a. Air mengalami siklus
 - b. Sumber air di bumi sangat banyak
 - c. Air adalah sumber daya alam yang paling banyak
 - d. Air tidak akan habis
14. Tanah yang berasal dari endapan abu letusan gunung berapi disebut...
- a. Vulkanik
 - b. Humus
 - c. Gambut
 - d. Melkanik
15. Semboyan negara kita adalah Bhineka Tunggal Ika yang memiliki arti berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Semboyan tersebut diambil dari kitab...
- a. Negarakertagama
 - b. Samaratunga
 - c. Sutasoma
 - d. Mahabarata
16. Suku yang menempati daerah DKI Jakarta adalah suku...
- a. Suku Tengger
 - b. Suku Sunda
 - c. Suku Baduy
 - d. Suku Betawi
17. Rumah adat suku dayak di papua disebut...
- a. Rumah Panggung
 - b. Rumah Gadang
 - c. Rumah Honai
 - d. Rumah Joglo
18. Alat musik sasando berasal dari daerah...
- a. Jawa Tengah
 - b. Kupang
 - c. Papua
 - d. Jawa Timur
19. Tari gambyong bersal dari daerah...
- a. Jawa Tengah
 - b. Kupang
 - c. Papua
 - d. Jawa

Timur

20. Gambar disamping merupakan pakaian adat dari daerah...

- a. Sumatra
- b. Sulawesi
- c. Kalimantan
- d. Bali



21. Dibawah ini yang merupakan lagu tradisional daerah Jawa Tengah adalah...

- 6. Tanduk Majeng
- 7. Lir-ilir
- 8. Gambang suling
- 9. Suwe ora jamu
- 10. Apuse
- e. 1,2,3
- f. 1,2,4,5
- c. 2,3,4
- d. 1,2,3,5

22. Warisan masa lampau yang memiliki nilai sejarah disebut...

- a. Peninggalan sejarah
- b. Kekayaan sejarah
- c. Sumber sejarah
- d. Cerita bersejarah

23. Dibawah ini yang merupakan peninggalan sejarah berupa benda **kecuali**...

- a. Candi Mendut
- b. Arca Budha
- c. Legenda Danau Toba
- d. Monumen

24. Peninggalan sejarah berupa cerita yang dipercaya benar-benar terjadi dan memiliki tokoh dewa atau dewi disebut cerita...

- a. Legenda
- b. Fabel
- c. Sage
- d. Mitos

25. Kerajaan tertua pada masa Hindu adalah...

- a. Kerajaan Samudra Pasai
- b. Kerajaan Kutai
- c. Kerajaan Tarumanegara
- d. Kerajaan Singosari

26. Candi Borobudur merupakan candi yang bercorak...
- e. Hindu
 - f. Budha
 - g. Islam
 - h. Purba
27. Teks proklamasi merupakan peninggalan sejarah berupa...
- a. Benda
 - b. Naskah
 - g. Cerita
 - h. Buku
28. Prasasti Ciaruteun merupakan peninggalan sejarah pada masa...
- a. Hindu
 - b. Budha
 - c. Islam
 - d. Purba
29. Candi Kidal merupakan peninggalan sejarah pada masa kerajaan...
- a. Singasari
 - b. Tarumanegara
 - e. Kadiri
 - f. Kutai
30. Gambar disamping merupakan Prasasti peninggalan kerajaan...
- a. Singasari
 - b. Tarumanegara
 - c. Kadiri
 - d. Kutai



31. Bangunan yang didirikan untuk mempertahankan diri dari serangan musuh/penjajah disebut...
- a. Monumen
 - b. Benteng
 - c. Candi
 - d. Prasasti
32. Bangunan yang didirikan untuk memperingati suatu peristiwa disebut...
- a. Monumen
 - b. Benteng
 - c. Candi
 - d. Prasasti
33. Gambar disamping merupakan salah satu pahlawan kemerdekaan nasional. Siapakah nama dari pahlawan tersebut...
- a. Jendral Soedirman
 - b. Cipto Mangunkusumo
 - c. Ki Hajar Dewantara
 - d. Dr. Setiabudi
34. Pahlawan yang berjuang membela bangsa dari kekejaman penjajah dinamakan sebagai pahlawan...



- a. Pahlawan Nasional
 - b. Pahlawan Revolusi
 - c. Pahlawan Proklamator
 - d. Pahlawan Kmerdekaan Nasioanl
35. Seorang pahlawan selalu memiliki sifat...
- a. Pemberani
 - b. Penakut
 - c. Tidak Jujur
 - d. Putus Asa





Lampiran 11

DAFTAR RIWAYAT HIDUP MAHASISWA



Nama : AULIA ROHMAWATI
NIM : 10140007
TTL : Bandar Lampung, 12 November 1991
Alamat Asal : RT/RW: 009/003 Ds. Wanengpaten Kec. Gampengrejo Kab. Kediri
Email : Inoe_kilea@yahoo.com
Blog : Langit7-aulia.blogspot.com
No. Hp : 085736480755

- ***Jenjang Pendidikan***

- a. Pendidikan Formal***

1. RA. Manbaul Afkar Sendang Banyakan Kediri 1996 s.d 1998
2. MI ARRAHMAH Purwotengah Papar Kediri Tahun 1998 s.d 2004
3. MTs. ARRAHMAH Purwotengah Papar Kediri 2004 s.d 2007
4. MAN KOTA KEDIRI II KOTA KEDIRI 2007 s.d 2010
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s.d 2014

- b. Pendidikan Non Formal***

1. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s.d 2011

- ***Amanah Yang Pernah Diemban:***

1. Ketua OSIS III MTs. Arrahmah Purwotengah Papar Kediri 2004 s.d 2005
2. Ketua Pramuka Putri (PRATAMA PI) Pramuka Mts. Arrahmah Purwotengah Papar Kediri Tahun 2005 s.d 2006
3. Ketua Pramuka Putri (PRADANA PI) Pramuka MAN Kota Kediri II Kota Kediri Tahun 2008 s.d 2009
4. Wakil Ketua Pramuka (Wa. KDR) Pramuka UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2013
5. Pembina Pramuka Mts. Wahid Hasyim 2 Dau Malang Tahun 2012 s.d 2013
6. Pembina Pramuka SDN Kauman 1 Malang tahun 2012 sampai sekarang

