

PENGEMBANGAN MEDIA *AUTOPLAY* BERBASIS *VIDEO ANIMASI*
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN SOSIAL BUDAYA
SISWA KELAS IV SDN PONGGOK 1 BLITAR

SKRIPSI

Oleh:
Muhammad Anwar
NIM 10140029



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

2014

PENGEMBANGAN MEDIA *AUTOPLAY* BERBASIS *VIDEO ANIMASI* PADA
MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN SOSIAL BUDAYA SISWA KELAS
IV SDN PONGGOK 1 BLITAR

SKRIPSI

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

Diajukan oleh:
Muhammad Anwar
NIM 10140029



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

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN SOSIAL BUDAYA
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI PONGGOK 1 BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Anwar

10140029

**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 19810719 200801 2 008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823200003 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY BERBASIS VIDEO ANIMASI
 PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN SOSIAL BUDAYA
 SISWAKELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI PONGGOK 1 BLITAR

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
 Muhammad Anwar (10140029)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 April 2014 dan dinyatakan
 LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Abdul Basith, M.Si

NIP. 197610022003121003

: _____

Sekretaris Sidang

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

: _____

Pembimbing

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

NIP. 198107192008012008

: _____

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

: _____

Mengesahkan,
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Saya persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat Saya ta'dhimi dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta

Bapak Nur Cholil, S.PdI. dan Ibu Nur Hayati

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuanganku.

Untuk Keluargaku Tercinta

Untuk Adikku Tercinta Muhammad Miftahu Roziqin, Untuk Yang Selalu Memberiku Motivasi Evira Puji Apriliana, Bapak Bamabng dan Ibu Erni, kakak dan Semua saudaraku yang selalu memberikanku semangat dengan senyum yang indah.

Terima Kasihku

Pada Guru-guru dan Dosen-dosenku yaang telah memberikan ilmu pengetahuan kepadaku.....

Terima kasih saya ucapkan kepada keluarga besar SDN Ponggok 1 Blitar yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam melakukan penelitian.

Terima kasih pada teman-teman PGMI A, Teman-teman PKLI MI Khadijah, Teman-teman Kontrakan Andri, Fajar, Zen, dan teman-temanku semua yang telah membantu memberi semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.

Teruntuk sahabat seperjuanganku dan calon pendamping hidupku

Yang selalu memberi semangat, motivasi dan ikhlas menemaniku dikala suka maupun duka, menjadi dukungan dikala aku dalam keputusan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

MOTTO

وَلَقَدْ آتَيْنَا دَاوُدَ وَسُلَيْمَانَ عِلْمًا وَقَالَا الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي
فَضَّلَنَا عَلَى كَثِيرٍ مِّنْ عِبَادِهِ الْمُؤْمِنِينَ

Dan Sesungguhnya Kami telah memberi ilmu kepada Dawud dan Sulaiman, dan keduanya berkata "Segala puji bagi Allah yang melebihkan Kami dari banyak hamba-hambanya yang beriman".

QS. An-Naml : 15

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

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 26 Maret 2014

Lamp : 4 (Enam) Ekslemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Muhammad Anwar

NIM : 10140029

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Judul Skripsi : Pengembangan *Video Animasi* Berbasis *Autoplay* Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pongok 1 Blitar

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP 19810719 200801 2 008

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 orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 26 Maret 2014

Muhammad Anwar
10140029

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أو = û

إي = î

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ponggok 1 Blitar** dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Nur Cholil, S.PdI dan Ibu Nur Hayati (Bapak dan Ibu tercinta) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo'akan dengan tulus dan memberi semangat, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di UIN MALIKI Malang. Tidak lupa kepada Evira Puji Apriliana yang telah menjadi motivator bagi penulis.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si selaku rektor UIN MALIKI Malang.

3. Dr. H. Nur Ali, M. Pd. (Dekan fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI Malang)
4. Dr. Muhammad Walid, M.A (ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah UIN MALIKI Malang).
5. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E (selaku pembimbing skripsi) yang telah dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, motivasi dan nasehat demi terselesainya skripsi ini.
6. Ummah, M.Pd., selaku dosen ahli media yang telah melunangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
7. Ninja Panju Purwita, M.Pd., selaku dosen ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
8. Citraningrum Inawati, S.Pd., selaku ahli pembelajaran dan guru kelas IV yang telah melungkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan media ajar produk pengembangan.
9. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN MALIKI MALANG.
10. Semua civitas SDN Ponggok 1 Blitar, khususnya kelas IV, dan Bapak/ Ibu guru yang telah meluangkan waktunya dan atas izin penelitian serta kemudahan-kemudahan yang telah diberikan.

11. Sahabat-sahabat penulis angkatan 2010, khususnya Ulfa ulil azmi, aulia rahmawati yang senantiasa saling memberikan semangat dalam menjalani ritinitas perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat-sahabatku somad, najib ansori, sofyan, yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi sederhana ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca semua. Semoga skripsi ini dapat menjadi bagian dari wacana keilmuan dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Penulisan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 26 Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN PERNYATAAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
 BAB I: PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
G. Keterbatasan Pengembangan	11

H. Definisi Istilah	12
---------------------------	----

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu.....	14
B. Kajian Teori.....	14
1. Pengertian Media.....	14
2. Jenis-jenis Media.....	20
3. Kriteria Media Pembelajaran.....	22
4. Pengertian Video Animasi.....	26
5. Pengertian Autoplay.....	28
6. Pengembangan Media Audio Visual.....	28
7. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran IPS MI/SD.....	32
8. Pengembangan Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Menggunakan <i>Video Animasi</i> <i>Berbasis Autoplay</i>	37

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan.....	39
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur pengembangan.....	42
D. Uji Coba Produk.....	55
E. Instrumen Pengumpul data.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	64

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Studi Pendahuluan.....	67
B. Penyajian Data dan Analisis Data.....	67
1. Hasil Validasi Ahli.....	68
a. Validasi Ahli Materi.....	69
b. Validasi Ahli Media.....	75
c. Validasi Guru bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	81
2. Hasil Uji Coba Perorangan.....	85
3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	87
4. Hasil Uji Coba Lapangan.....	89

BAB : PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	98
B. Saran-saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA.....	102
----------------------------	------------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata penilaian tingkat kevalidan media Autoplay berbasis Video Animasi.....	65
Tabel 4.1. Kriteria pensekoran angket validasi ahli media Autoplay Berbasis video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar	68
Tabel 4.2. Kriteria penskoran angket validasi ahli materi, guru dan siswa media Autoplay Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar	68
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Ahli materi terhadap Media ajar Autoplay Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar.....	69
Tabel 4.4. Data penilaian setelah revisi	72
Tabel 4.5. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli meteri media pembelajara ...	74
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Ahli media terhadap Media ajar Autoplay Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar	75
Tabel 4.7. Data penilaian setelah revisi	77
Tabel 4.8. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli media media terhadap Pembelajaran.....	79
Tabel 4.9. Tabel 4.6. Hasil Penilaian Guru Bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Media ajar Autoplay Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar	81
Tabel 4.10. Ikhti Ikhtisar Data Penilaian dan Review Guru Bidang Studi terhadap media Pembelajaran.....	84
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	85
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	88
Tabel 4.13. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	90
Tabel 4.14. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan pada <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	93
Tabel 4.15. Hasil Statistik <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	95

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Analisis penyusunan bahan ajar.....25
2. Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan media ajar.....62
3. Gambar 3.2 Desain rancangan uji coba produk.....64



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1: Surat Izin Penelitian Skripsi
2. Lampiran 2: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian Skripsi
3. Lampiran 3: Instrumen dan Hasil Angket Validasi Ahli Materi
4. Lampiran 4: Instrumen dan Hasil Angket Validasi Ahli Media
5. Lampiran 5: Instrumen dan Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran
6. Lampiran 6: Instrumen dan Hasil Angket Validasi Siswa/Uji lapangan
7. Lampiran 7: Lembar Hasil Kerja Siswa
8. Lampiran 8: Identitas Validator Ahli
9. Lampiran 9: Bukti Konsultasi
10. Lampiran 10: Biodata Mahasiswa

ABSTRAK

Anwar, Muhammad. 2014. *Pengembangan Media Autoplay berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Kelas IV SDN Ponggok 1Blitar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Pengembangan media *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* merupakan suatu proses pengembangan media yang dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (*animasi*), video, suara maupun teks, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton, Untuk itu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang banyak membutuhkan pengetahuan secara nyata bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan pemahaman materi Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar.

Pengembangan media *autoplay* Berbasis *video Animasi* memiliki kelebihan lebih dekat dengan siswa, sehingga siswa sangat mudah dan senang belajar materi Ilmu Pengetahuan sosial yang selama ini dianggap Ilmu pengetahuan sosial itu membosankan dan pengajarannya hanya ceramah saja

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka permasalahan yang timbul adalah: (1) Bagaimana desain *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* sebagai media pembelajaran IPS? (2) Apakah *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* ini efektif penggunaannya sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan Alam dan Sosial Budaya kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan solusi dari permasalahan tersebut diatas, sehingga peneliti mengadakan penelitian dengan menggunakan pengembangan media *Autoplay* berbasis *Video Animasi* yang menghasilkan media CD (*Compact Disc*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *Autoplay* berbasis *Video animasi* ini mampu meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial di kelas IV SDN Ponggok 1blitar, terbukti prosentase rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 94,84% dibanding tes awal yang prosentasenya hanya 67,6% yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 40,29% setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media ajar ini.

Kata Kunci : *Pengembangan, Autoplay Berbasis Video Animasi, IPS*

ABSTRAK

Anwar, Muhammad. 2014. *Autoplay Media Development Based Animation Video On Material of Appearance On Natural and Cultural Social Class IV SDN Ponggok 1 Blitar*. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyyah, Tarbiyah and Teaching Science Faculty, State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisor: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E

Autoplay Media Development Based Animation Video is a process of media development in the learning process that made using of a computer and how to use the media to combine images, moving images (animation), video, sound and text, so it will not seem monotonous learning, for the learning Social Sciences which requires a lot of real knowledge can be realized, this will contribute to an improved understanding of the material of Social Sciences at the IV grade students of SDN Ponggok 1 Blitar.

The Autoplay Media Development Based Animation Video has advantage closer to the students, so that student tsare very easy and fun in learning social studies material that considered a social science teaching was boring and just lecture course.

Based on the background above, the problems that arise are: (1) How to design Autoplay Media Based Video Animation as a medium for social studies? (2) Is this using of Autoplay Media Based Video Animation effective as a learning medium in material appearance IPS Natural and Cultural Social class IV SDN Ponggok 1 Blitar?

The purpose of this study is to find the solution of the problem above, so that research her conducting research choosing Autoplay Media Development Based Video Animation that produced the CD media (*Compact Disc*).

The results showed that the development of Autoplay Media Development Based Video Animation is able to improve the understanding and achievement of students in social science subjects in IV grade SDN Ponggok 1 Blitar, proven average percentage of learning gain on the last test result reach 94.84% compared to their initial test the percentage is only 67.6%, which indicates that there is an increase in the acquisition of student learning out comes at 40.29% after learning to use the results of this teaching media product development.

Keywords : *Development, Autoplay Media Based Video Animation, IPS (Social Science).*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban umat manusia.¹ Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.²

Untuk menunjang peningkatan pendidikan harus dibarengi dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia merupakan langkah penting dalam proses pengembangan pendidikan di Indonesia. Upaya meningkatkan mutu pendidikan yang sudah ditempuh adalah pembaharuan kurikulum dari 2004 menjadi kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Hal ini sesuai dengan tujuan KTSP yaitu untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong

¹Tim Dosen FIP-IKIP Malang, *pengantar Dasar-dasar Pendidikan*, (Surabaya, 1987, usaha nasional). Hal 2

² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (jakarta, 2010, Prenanda Media). Hal 1-2

sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam mengembangkan kurikulum.³

Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) memiliki tujuan khusus, antara lain:

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola, dan memberdayakan sumber daya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam pengembangan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama.
3. Meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Perubahan otonomi terhadap kurikulum akan memberikan keluasaan kepada sekolah untuk berkreasi dan mencapai suasana pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran ini akan memudahkan siswa mencapai kompetensi pada tiap mata pelajaran. Hal ini menuntut kecermatan dan ketelitian dari guru dalam memilih komponen-komponen dalam pembelajaran. Komponen pembelajaran antara lain adalah kesiapan siswa dan guru, ketersediaan media ajar, kurikulum, fasilitas dan pengelolaan. Ini merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor-faktor tadi. Akan tetapi media ajar merupakan salah satu komponen yang memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses belajar mengajar. Media ajar merupakan sumber belajar yang cukup penting dalam

³ Mulyasa, E, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.22.

kegiatan belajar siswa. Hal ini disebabkan interaksi siswa dengan media ajar inilah yang sebenarnya wujud nyata dari tindak belajar.⁴ Keadaan belajar terjadi dalam diri siswa ketika mereka berinteraksi dengan media ajar. Oleh karena itu tanpa bahan ajar belajar akan sulit dilaksanakan.

Media ajar memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan tingkat interaksi yang cukup tinggi antara anak dengan media ajar. Para ahli pendidikan berkesimpulan bahwa lewat media ajar dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan penalarannya. Hal ini dibarengi juga dengan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang disampaikan oleh guru tidak bisa diserap dengan baik.⁵ Selain itu faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran, jika pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang tepat pasti proses penyampain pesan (materi pembelajaran) akan diserap oleh penerima pesan (siswa) dengan baik. Dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah

⁴ I Nyoman Sudana Degeng, Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel (Jakarta:Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm.150.

⁵ Asnawir,Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*,(Jakarta: Ciputat Press,2002). Hal.1

dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi dengan metode yang masih konvensional.

Contohnya saja pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang dimana ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, dan ilmu politik⁶. Seperti digambarkan diatas bahwa dalam melakukan pembelajaran tidak hanya memberikan pengetahuan atau menekankan pada konsep saja. Banyak guru mengajarkan yang terlalu menekankan pada konsep belaka. Penumpukan konsep atau informasi pada subjek peserta didik.⁷

Belajar adalah perubahan yang terjadi pada setiap kemampuan siswa setelah belajar terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar di pengaruhi faktor dari luar maupun faktor dari dalam diri, keduanya saling berhubungan. Faktor- faktor ini juga mempengaruhi hasil belajar yang meliputi *skill*, pengetahuan, *attitude* (perilaku) dan nilai-nilai sehingga belajar merupakan hasil dalam berbagai macam tingkah laku. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari : (1) stimulus dari lingkungan dan (2) proses kognitif.

⁶ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Panduan Penilaian kelompok Mata pelajaran Ilmu dan Teknologi* (Departemen Pendidikan Nasional, 2007,) hal 13

⁷ Trianto, Op, Cit, Hal.6

Menurut pandangan konstruktivistik, pembelajaran bukanlah pembelajaran yang memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi proses pembentukan pengetahuan sendiri oleh siswa. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif berdasarkan tingkatan ilmu pengetahuan, yaitu konsep, prinsip dan melakukan eksperimen atau prosedur. Pertumbuhan kognitif seseorang ditunjukkan oleh berkurangnya ketergantungan respons dari stimulus. Pertumbuhan itu menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk mengembangkannya pada diri sendiri atau pada orang lain tentang apa yang telah atau yang akan dilakukannya.

Namun pada hakikatnya, beberapa ahli pendidikan dan penelitian mengemukakan bahwa terdapat banyak faktor yang menyebabkan persepsi bahwa IPS itu membosankan. Dalam implementasinya, perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektifitas layanan dan pengembangan dari suatu inovasi pendidikan. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang oleh guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi peserta didik. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Sehingga memperoleh keutuhan belajar, pengetahuan, sarta kebulatan pandangan tentang kehidupan dan dunia nyata hanya dapat direfleksikan dengan media yang terpadu dengan pembelajaran.⁸

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu

⁸ Trianto, *model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktik*, (Jakarta, Perpustakaan Nasional, 2007), Hal, 121

prose belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai keberagaman karakteristik siswa. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang disajikan dalam bentuk cetak.⁹

Melihat permasalahan yang demikian digambarkan diatas, diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar. Karena jika kita melihat fungsi dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya fikir siswa, salah satunya dengan media pembelajaran “Autoplay berbasis Video Animasi”. Yang merujuk kepada pendapat Hamalik mengemukakan bahwa :

Media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁰

Namun, media elektronik yang ada saat ini masih terbatas pada mata pelajaran tertentu, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan mata pelajaran IPS masih jarang ditemukan. Untuk itu, pengembang berinisiatif memberikan kontribusi baru supaya mata pelajaran sosial seperti IPS bisa dirancang lebih menarik lagi misalnya dalam bentuk media digital.¹¹

⁹ Saputro, Supriyadi. *Strategi Pembelajaran*. (Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hlm.21

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (PT Raja Grafindo Persada, 1997). Hal. 15

¹¹ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur pengembangan: Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: P.T. Rineka Cipta, 1998), hlm.112

Kondisi yang mendukung pernyataan di atas yaitu keberadaan media di Sekolah Dasar Negeri Ponggok 1 Blitar yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan adanya fasilitas LCD (*Liquid Cristal Display*) yang masih belum digunakan secara maksimal. Keadaan seperti itulah yang melatar belakangi pengembangan media ajar supaya dapat berinteraksi dengan siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran IPS lebih baik lagi.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan bahan ajar dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain media pembelajaran *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* sebagai media pembelajaran IPS?
2. Apakah *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* ini efektif penggunaannya sebagai media pembelajaran IPS pada materi kenampakan Alam dan Sosial Budaya kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Ponggok 1 Blitar.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Ponggok 1 Blitar.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan manfaatnya kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Bagi Institusi Kampus UIN Maliki Malang

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai media untuk mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan sebagai bentuk turut serta dalam mengembangkan dan membangun pendidikan di Indonesia menjadi lebih membetuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat.

2. Bagi Lembaga SDN Ponggok 1 Blitar

Memeberikan kontribusi dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa karena guru dalam penyampain materi pelajaran sudah menggunakan media pembelajaran. Sehingga dapat mengembangkan potensi diri yang dimiliki siswa secara maksimal dan

membentuk karakter siswa yang dapat berprestasi untuk meningkatkan mutu sekolah dasar.

3. Bagi peneliti dan guru

Sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan model pembelajaran aktif dan menyenangkan sekaligus nalar siswa, melalui penggunaan media *Autoplay* berbasis *Video Animasi* sebagai media pembelajaran di kelas yang efektif dan efisien.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* yang di modifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yaitu yang berisi tentang video materi-materi pembelajaran IPS dengan disertai video animasi-animasi tentang permasalahan sosial yang berhubungan dengan materi dalam Setandar Kompetensi dan Kompetensi dasar.
2. Media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini di kembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, Video animasi, soal evaluasi, musik, dan gambar-gambar berkenaan dengan materi.

3. Materi pokok pembahasan dalam media pembelajaran ini mengenai kenampakan alam dan sosial budaya sebagaimana terdapat Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar dalam permendiknas No. 22 tahun 2006 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV semester I.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dewasa ini pembelajaran disekolah masih berpola pembelajaran yang bersifat trasmisif, dengan jalan guru masih mentrasfer dan menggerojokkan konsep-konsep secara lansung kepada pesera didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat pada buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan ketrampilan kepada siswa.¹²

Tuntutan pendidikan terus menerus mengalami perkembangan yang sangat signifikan, dan sekaligus meningkatkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengemabangan menjadi sangat penting terkait mata pelajaran IPS yang sudah mulai berkembang seiring perkembangan zaman IPS tidak hanya menjadi pelajaran yang hanya pada materi saja akan tetapi bagaimana potensi siswa atau peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakar, siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaiki segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

¹² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*,(jakarta,2010,Prenanda Media).Hal.18

Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai dan mengamalkan pembelajaran IPS terutama materi pokok Kenampakan Alam dan Sosial Budaya, namun melihat kondisi dilapanagan sekarang ini, pembelajaran dilakukan dengan metode dan media yang kurang menarik sehingga membuat anak menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan guna menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan bisa tercapai dan terlaksana dengan baik. Salah satunya dengan mengembangkan *Autoplay* berbasis *Video Animasi* sebagai media pembelajaran IPS.

G. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya Yaitu:

1. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.
2. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa kelas IV MI/SD pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya.
3. Media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* berisi materi pokok kenampakan alam, sosial budaya, peristiwa alam, pengaruh perilaku masyarakat terhadap peristiwa alam.
4. Media pembelajaran ini dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk memberikna pemahaman terhadap siswa tentang materi pokok mata pelajaran IPS.

H. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.¹³
2. *Autoplay* : *Autoplay* Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam media presentasi yang dibuat.
3. *Video Animasi* : adalah gambar yang bergerak atau film animasi bergerak yang disertai suara yang dapat di tampilkan sesuai materi-materi pembelajaran yang akan diangkat atau akan di berikan oleh guru.
4. Media Pembelajaran adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa).¹⁴
5. Kenampakan Alam, merupakan bentuk muka bumi. Kenampakan alam disebut juga dengan istilah bentang alam. Setiap daerah mempunyai

¹³ Fitratul Uyun. Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang. Thesis. Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

¹⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Gava Medi, 2010), hal.8

kenampakan alam yang berbeda-beda, Ada yang datar, ada yang berbukit-bukit dan Ada pula daerah yang tertutup atau digenangi oleh air, Seperti sungai dan laut.¹⁵

6. Sosial Budaya adalah suatu tradisi didalam masyarakat yang mengedepankan nilai, norma dan adat istiadat di dalam masyarakat sehingga terjaga keteraturan masyarakat.



¹⁵ Retno heny pujiati & umi yuliati, *Cerdas Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.).hal 21

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau originalitas penelitian disajikan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan pada kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk menanggulangi persamaan tersebut maka kami sajikan data-data penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh lilik Sriwulan. 2013, *tentang Penggunaan Media Autoplay Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 9 Surabaya*.¹
2. Skripsi yang ditulis oleh Lina Rohma Yunita. 2011. *Pemanfaatan Media Animasi Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN Bareng 4 Malang*.²

B. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa,

¹ Lilik Sriwulan, april 2013, *Penggunaan media autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 9 Surabaya*. Skripsi jurusan pendidikan agama islam, fakultas tarbiyah uin maliki malang

² Lina Rohma Yunita, 2011, *Pemanfaatan Media Animasi Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V SDN Bareng 4 Malang*. Skripsi jurusan pendidikan sekolah dasar dan prasekolah, fakultas ilmu pendidikan universitas negeri malang. Skripsi tidak di terbitkan

bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.³

Menurut Gerlach & Ely, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Secara lebih khusus media diartikan sebagai media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁴

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam merangsang pemahaman siswa melalui berbagai langkah atau proses. Tetapi, pada umumnya media pembelajaran alat untuk merangsang indra dari peserta didik, misalnya dalam pernyataan Y. Miarso di bawah ini:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemajuan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.⁵

Batasan lain telah dikemukakan pula oleh para ahli dan lembaga, di antaranya adalah berikut ini:

- a. Menurut AECT (*Association of education and Communication Tecnology*) memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta:SafiriaInsani Press,2009), hal.3

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*,(Jakarta,PT. Raja Grafindo Persada,1997), Hal. 3

⁵Hujair AH. Sanaky, Op,Cit, hal .4

- b. Menurut NEA (*National Education Association*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatanya. Dan hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.
- c. Gagne menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.
- d. Briggs berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, misalnya buku, film bingkai, kaset dan lain-lain.
- e. Heinich dan Kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.
- f. Hamidjojo dalam latuheru memberikan batasan media sebagai bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan pendapat.
- g. Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri atas buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.⁶

Berdasarkan uraian beberapa batasan tentang media di atas, berikut di kemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan itu.

⁶ Azhar Arsyad, Op, Cit, hal 3-4

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (misalnya: Radio, Televisi) kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: slide, film, Video,OHP) atau perorangan (misalnya: Modul, Komputer, radio, tape/kaset video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan suatu ilmu.⁷

jadi dari batasan-batasan dan ciri-ciri umum di atas Pengembangan media pembelajaran berupa hardware dan software bisa dilihat serta didegar dan juga bisa membantu guru untuk memperlancar dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif. Dan membantu mempermudah siswa

⁷ Ibid, Hal. 6

dalam memahami siswa dalam proses yang disampaikan oleh guru. Dan tercapailah tujuan menumbuhkan daya serap siswa sehingga prestasi hasil belajar bisa terus meningkat.

Menurut sudjana & Rivai dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.⁸

Dari pendapat diatas kita bisa menyimpulkan bahwa media pembelajaran akan membawa dampak positif dalam menjalani pembelajaran didalam kelas. Dengan pengembangan media pembelajaran banyak keuntungan yang diperoleh antara lain:

- (1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

⁸ Ibid, Hal. 25

- (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai kemampuan minatnya.
- (3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra:
- (a) Objek atau benda yang terlampau besar yang tidak dapat di tampilkan di dalam kelas dapat diganti dengan, gambar, foto, slide, video, film radio atau model.
 - (b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak dapat tampak oleh panca indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, video, gambar.
 - (c) Kejadian didalam masyarakat yang terjadi sekarang, masa lalu atau terjadi puluhan tahun yang lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, flim, foto, slide, disamping secara verbal.
 - (d) Objek atau proses yang amat rumit seperti adaran darah dapat ditampilkan secara kongkrit melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - (e) Kejadian atau percobaan yang dapat memabahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, video, film.
 - (f) Peristiwa alam seperti letusan gunung berapi atau proses yang dalam keyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-

kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman video, slide, dan simulasi komputer.⁹

2. Jenis-jenis Media

Beberapa jenis media pembelajaran yang dapat di pakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas antara lain sebagai berikut:

a. Media Grafis

Media Grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu simbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.¹⁰

Media Grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak diGrafiskan, misalnya: pelaksanaan shalat atau tentang konsep sifat wajib, mustahil bagi Allah, dan konsep lainnya. Media Grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media Grafis juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Adapun jenis-jenis media Grafis, antara lain:

- 1) Gambar/foto, 2) Sketsa, 3) Diagram, 4) Media Bagan, 5) Kartun.

⁹ Ibid. Hal. 26

¹⁰ Asnawir , Basyiruddin usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press,2002), Hal.33

b. Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat di kelompokkan dalam media audio, antara lain.

1) Radio adalah media audio yang programnya dapat direkam dan diputar sesuka kita. Media ini relatif murah dan variasi programnya lebih banyak dan bisa dipindah-pindahkan dan dapat digunakan bersama-sama.

2) Tape recorder

Alat perekam tape recorder adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

3) Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyampaikan materi pelajaran yang disampaikan sebelumnya. Media ini yang dipakai adalah alat perekam.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (still proyektif medium) mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Untuk itu bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan antara media grafis dan proyeksi diam yaitu pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan, pada media proyeksi

diam pesan yang terkandung dalamnya harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.¹¹ Dalam proyeksi diam ini semua menggunakan trasparan yang kemudian diproyeksikan menggunakan proyektor. Sedangkan menurut Seels & Richey, berdasarkan perkembanganya teknologi tersebut, media pengajaran dapat di kelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer
- 4) Dan media hasil gabungan teknologi cetak dan computer¹²

3. Kriteria Media Pembelajaran

Beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran yang pertama dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis antara lain:

- a. Motivasi , b. Perbedaan individu, c. Tujuan pembelajaran, d. Organisasi isi, e. Persiapan sebelum belajar, f. Emosi, g. Partistisipasi, h. Umpan balik, i. Penguatan (Reinforment), j. Latihan dan pengulanagan, k. Penerapan.

Seperti diuraikan diatas, kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah sebagai berikut:

¹¹ Ibid hal.57

¹² Azhar Arsyad, Op, Cit, hal 29

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan kriteria utama.
- 5) Pengelompokan sasaran
- 6) Mutu teknis¹³

Berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan di atas guru dapat menyesuaikan media pembelajaran yang akan di pakai oleh guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, karena tanpa media pembelajaran guru bisa kesulitan dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Hal tersebut diperparah lagi jika guru dalam menjelaskan materi pembelajarannya cepat dan kurang jelas. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Untuk mendapatkan media ajar yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap SK-KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul media ajar. Hasil analisis tersebut diketahui berapa banyak media ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih.

¹³ Ibid Hal.70-74

Berikut Gambar 2.1 yang merupakan alur analisis penyusunan bahan ajar.¹⁴



Gambar 2.1 analisis penyusunan bahan ajar

Media ajar disusun dengan tujuan, (1) menyediakan media ajar sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni media ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik; (2) membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif media ajar di samping media ajar yang terkadang sulit diperoleh; dan (3) memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Media ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan. Melalui media ajar guru atau dosen akan lebih mudah

¹⁴ Ahmad sudrajat, pengembangan bahan ajar (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/24/download-pengembangan-bahan-ajar/>), diakses pada tanggal 20 november 2013. Pukul 06.41 wib)

dalam melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Media ajar dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau dosen, karena guru atau dosen lebih mengetahui kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disampaikan dan sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa. Sehingga akan membantu pembelajar dalam memperoleh alternatif media ajar di samping buku teks, yang terkadang sulit diperoleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila guru mengembangkan media ajar sendiri, antara lain¹⁵:

- a. Diperoleh media ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.
- b. Tidak ada lagi ketergantungan kepada media ajar yang terkadang sulit untuk diperoleh.
- c. Media ajar menjadi lebih kaya materi karena dikembangkan dengan berbagai referensi.
- d. Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam mengembangkan media ajar.
- e. Media ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa.

Dengan tersedianya media ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan

¹⁵ Abd. Azis Tata Pangarsa M.Pd, Pengembangan Bahan Ajar (<http://blog.uinmalang.ac.id/azistatapangarsa/2011/06/05/pengembangan-bahan-ajar/>, diakses 15 April 2014 jam 06.40 WIB)

mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

4. Pengertian *Video Animasi*

Video adalah salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi dalam pembangunan dan untuk menjelaskan atau menyampaikan pesan, serta digunakan sebagai hiburan. Format file video adalah mpeg, avi, 3gp, Layaknya elemen multimedia lainnya, video pun memiliki keunggulan, diantaranya adalah

1. Merangsang minat dan menarik perhatian
2. Efektif untuk kelompok besar, sedang, bahkan seminar besar atau ramai
3. Dapat merekam atau menampilkan keadaan yang sesungguhnya
4. Informasi yang dibuat dapat dimuat secara terperinci dan motivasional

Sedang untuk animasi bisa di artikan sebagai berikut :

kata animasi diambil dari kata animation; to animate, yang bila melihat kamus Inggris-indonesia artinya kurang lebih adalah hidup “menghidupkan”. Animasi adalah menghidupkan segala benda atau objek mati. Kata “menghidupkan” disini bukanlah memberi nyawa yang merupakan hak tuhan, melainkan membuatnya bergerak sehingga terlihat seperti hidup. Karena animasi adalah sebuah ilusi kehidupan.¹⁶

¹⁶ Pengertian video dan animasi (<http://elfriza.blogspot.com/2013/09/pengertian-teks-audio-suara-image.html>) diakses pada tanggal 10 november 2013)

Peranan animasi terutama dalam dunia pendidikan sebagai salah satu media pendidikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, selain itu media animasi memiliki kesesuaian fungsi dari penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual dan dilengkapi suara. Fungsi-fungsi tersebut menurut Levie & Lentz Yaitu:

- 1) Fungsi Atensi, media visual merupakan intinya, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, media visual yang digunakan dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁷

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 17

5. Pengertian *Autoplay*

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

- a. Pengembangan aplikasi Multimedia
- b. Aplikasi Computer Based Training (CBT)
- c. Sistem *AutoPlay/AutoRun* Menu CD-ROM
- d. Presentasi Marketing interaktif
- e. CD Business Cards¹⁸

6. Pengembangan Media Audio Visual

Dalam penelitian ini *Autoplay* berbasis *Video Animasi* dikembangkan dan digunakan sebagai media audio visual pembelajaran yang fungsinya untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran, penguatan pemahaman materi yang dipelajari, memudahkan siswa untuk memahami fenomena yang terjadi di dalam masyarakat dan lingkungannya sehari-hari juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Autoplay* berbasis *Vedio Animasi* pada penelitian ini akan disajikan atau ditampilkan semenarik mungkin sehingga akan menarik minat atau antusiasme siswa dalam belajar dengan menggunakan media tersebut. Dan media pembelajarannya relevan dengan materi yang dipelajari dan

¹⁸ Modul pelatihan *Autoplay Media Studio* oleh kuswari hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, Diakses tanggal 27 juni 2013 pukul 20.35 wib

menumbuhkan motivasi anak untuk belajar tanpa ada rasa bosan dan jenuh. Dan guru pun juga mudah dalam menggunakannya.

Dalam penyusunan pengembangan media ini penataan desain media pembelajaran mengedepankan beberapa prinsip antara lain sebagai berikut:

a. Prinsip kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami. Demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Dan disertai artikulasi suara yang jelas ringkas akan tetapi harus padat.

b. Prinsip keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

c. Prinsip penekanan

Meskipun terdapat prinsip kesederhanaan, namun konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi

pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, prespektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

d. Prinsip keseimbangan

Bentuk atau tampilan yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. Keseimbangan yang keseluruhnya simetris disebut keseimbangan formal. Keseimbangan seperti ini menampakkan dua bayangan visual yang sama dan sebangun. Oleh karena itu keseimbangan formal cenderung tampak statis. Sebaiknya keseimbangan informal tidak seluruhnya simetris memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian.¹⁹

Pengembangan media Audio visual yang menggunakan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang Audio visual. Maka yang perlu diperhatikan antara lain:

1) Simbol gambar (*pictorial*)

Diberikan dalam bentuk 3 dimensi; ukiran relief, potret, ilustrasi, maupun gambar. Semua itu merupakan usaha untuk merekonstruksi benda atau objek yang mewakili serelistik dan senyata mungkin.

¹⁹ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 105-108

2) Simbol Grafis

Simbol grafis berupa berupa banyangan benda nyata, simbol ini memberi banyangan atau menunjuk profil benda nyata.

3) Simbol verbal

Simbol verbal dapat berbentuk kata atau kalimat yang memberi label pada benda nyata. Dapat pula simbol ini berupa uraian, yang memberikan deskripsi bagi benda nyata.²⁰

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip dan simbol-simbol dalam media pembelajaran ini dikembangkan secara efektif dan efisien sesuai dengan materi sehingga dapat memberikan terhadap proses belajar siswa. Media audio visual menuntut penerima pesan (siswa) untuk melihat, mendengar dan mengevaluasi pesan-pesan dengan tahapan-tahapan yang ada antara lain:

- (a) Tahap informasi (tahapan penerimaan informasi), yaitu seorang siswa yang sedang belajar memperoleh sejumlah keterangan mengenai materi yang sedang dipelajari. Di antara informasi yang diperoleh itu ada yang sama sekali baru dan berdasar sendiri ada pula yang berfungsi menambah, memperhalus, dan memperdalam pengetahuan secara audio visual.
- (b) Tahap transformasi, informasi yang telah diperoleh itu dianalisis, diubah, atau divisualisasikan menjadi bentuk yang konseptual supaya mudah divisualisasikan dengan pengalaman-pengalaman sehari-hari.
- (c) Evaluasi, yaitu dari informasi yang diperoleh siswa kemudian menciptakan pemahaman terhadap gejala di lingkungan.²¹

²⁰ Daryanto, Op. Cit. Hal. 92

Dengan adanya paparan diatas bahwa pengembangan media pembelajaran *Autoplay* berbasis *Video Animasi* sebagai salah satu media pembelajaran dapat memberikan guru sebuah alternatif pembelajaran multimedia yang efektif dan dapat mengaktifkan siswa dalam memberikan motivasi belajar. M. Sobry Sutikno mengemukakan bahwa ‘Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajari.’²²

7. Kajian Teoritis Tentang pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) MI

IPS adalah salah satu ilmu yang mengkaji masalah sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. IPS merupakan ilmu yang mempelajari masalah-masalah sosial dan salah satu mata pelajaran di SD/MI yang terdiri dari dua kajian pokok yaitu : pengetahuan sosial dan sejarah. Pengetahuan sosial mencakup sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, dan tata negara.

Sedangkan pengertian ilmu pengetahuan sosial menurut BNSP (Badan Standar Nasional Pendidikan) yaitu merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, antropologi, sosiologi, psikologi, dan ilmu politik.

Ilmu pengetahuan sosial menurut somantri adalah program pendidikan dan bukan merupakan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang aktif,

²¹ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakarta, PT.Logos Wacana Ilmu,1999), Hal 99

²² Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hlm. 113

efektif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Salah satu solusi adalah dengan model konstruktivistik dan pengoptimalan media pembelajaran.²³

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MI

Pembelajaran merupakan usaha manusia dalam membantu memfasilitasi belajar orang lain. Dalam proses pembelajaran banyak faktor yang terlibat di dalamnya, di antaranya adalah faktor guru, siswa, dan media belajar dengan harapan memudahkan siswa dalam belajar.²⁴

Dalam pembelajaran IPS siswa bukan hanya mendengarkan, membaca, atau menghafal semata, tetapi siswa dituntut untuk menggunakan segala kemampuan berfikir dan dilakukan dengan cara atau teknik yang tepat untuk mendapatkan hasil yang optimal terhadap pemahaman konsep ips itu sendiri. Karena pada hakikatnya IPS berkenaan dengan masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat, siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan trampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.²⁵

Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

²³ Abim Enggar Wahyu prasetiyo,2013, Penerapan model Quatum Learning dan Rolplaying pada materi koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, Skripsi Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program strata satu Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

²⁴ Wahyu Prasetyowati. Penyusunan Perangkat Pembelajaran Matematika Konsep Pecahan di Kelas V SD berdasarkan Pendekatan PMR. Skripsi. Malang: Program sarjana UM. 2007. Hlm. 8

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktik*, (Jakarta,Perpustakaan nasional katalog dalam terbitan,KDT,2007.) hal 128

Untuk itu pembelajaran konsep dan prinsip Ilmu Pengetahuan Sosial perlu diubah dari guru aktif menjadi siswa aktif dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi berarti bagi siswa. Lebih lanjut diterangkan bahwa pembelajaran IPS senantiasa berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, budaya, dan ekonomi yang menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat.²⁶ Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan konsep dan prinsip jangan sampai di sajikan pada siswa dengan cara “pengerojokan” pengetahuan semata.

c. Tujuan mata pelajaran IPS MI

Pada tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah tujuan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menurut KTSP 2006 adalah untuk:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

²⁶ Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran IPS, (Jakarta: Depdiknas .2006.hlm5-6

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS MI

Mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- 3) Sistem Sosial dan Budaya
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

e. Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya

1) Kenampakan Alam

Kenampakan Alam atau disebut juga bentang alam kenampakan alam dapat dibedakan atas kenampakan alam daratan dan kenampakan wilayah perairan. Kenampakan alam wilayah daratan antara lain : dataran tinggi, dataran rendah, pantai, tanjung, pegunungan dan gunung. Sedangkan kenampakan alam wilayah perairan antara lain : sungai, danau, selat, dan laut.

2) Ciri-ciri Sosial dan Budaya

- (a) Kondisi sosial, akibat beragamnya kenampakan alam di Indonesia, menyebabkan perbedaan tempat tinggal penduduk. Ada penduduk yang tinggal di daerah. Keadaan tersebut memengaruhi segi kehidupan masyarakatnya, karena kehidupan masyarakat sangat bergabung pada keadaan alam sekitarnya.

- (b) Kondisi Budaya, setiap daerah memiliki kebudayaan yang menjadi ciri dari sebuah penduduk atau masyarakat. Kebudayaan sangat dipengaruhi oleh keadaan alamnya.
- (c) Rumah tradisional, kondisi alam mempengaruhi bentuk tempat tinggal masyarakat.
- (d) Tarian daerah, suatu bentuk kreasi seni masyarakat yang bertujuan atau bermaksud tertentu.
- (e) Pakaian adat, salah satu ciri khas dari suatu daerah yang bentuk dan bahanya berbeda-beda.

3) Hubungan kenampakan Alam, Sosial, dan Budaya Dengan Gejalanya

- (a) Banjir merupakan peristiwa alam yang terjadi pada musim hujan. Faktor penyebab banjir karena alam dan ulah manusia. Banjir karena faktor alam berupa curah hujan yang tinggi. Banjir karena faktor manusia berupa membuang sampah sembarangan, penebangan pohon, dan kurangnya kepedulian masyarakat menjaga kebersihan lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya.
- (b) Gempa bumi, Gempa bumi adalah getaran pada permukaan bumi yang berasal dari dalam bumi. Gempa bumi sering terjadi di Indonesia. Kekuatan getaran gempa bumi diukur dengan skala Richter.
- (c) Gunung Api adalah gunung yang bisa mengeluarkan cairan panas yang terdapat di dalam bumi. Dan cairan panas yang terkandung di dalam bumi disebut magma.

(d) Angin Topan, biasanya disebut angin ribut. Angin ribut terjadi pada saat terjadi pergantian musim. Perbedaan tekanan udara yang cukup besar dapat menimbulkan angin topan. Angin topan berdampak besar yang dapat mendatangkan hujan, yang deras, jika angin topan bertiup dari laut, maka dapat menimbulkan gelombang besar dan badai yang dahsyat.²⁷

8. Pengembangan Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Menggunakan *Autoplay Berbasis Video Animasi*.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti ingin mengembangkan Media ajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV MI/SD tentang materi kenampakan Alam dan Sosial Budaya dengan asumsi bahwa siswa kelas IV dengan usia rata-rata 10-11 tahun itu berada pada tahap pola pikir yang konkret operasional. Pada tahap ini siswa sulit untuk diajak berpikir abstrak, mereka harus didekatkan dengan dunia nyata atau yang sesungguhnya.

Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu dan penting untuk mengembangkan Media ajar dengan menggunakan *Autoplay Berbasis Video Animasi*, dengan asumsi bahwa pembelajaran haruslah menekankan pada realitas, dunia keseharian siswa dengan harapan supaya mudah dimengerti dan mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada kehidupannya. Media Ajar *Autoplay Berbasis Video Animasi* ini disajikan secara sederhana dan

²⁷ Tim bina Karya guru, *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar kelas IV*(Jakarta, Erlangga,2007), Hal,13-14

komunikatif dalam bentuk CD yang dapat dipindah dan di manfaatkan oleh bapak/ibu guru di SDN Ponggok 1 Blitar.

Adapun pengembangan media ajar ini di dalam penelitian ini ditujukan sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang sistemik dan sistematis untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dipakai dalam pembelajaran khususnya media ajar Ilmu pengetahuan sosial.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.¹

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²

¹ Prof.Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011). Hal. 164

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.297

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Ada tiga model pengembangan yang dapat digunakan yaitu berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model prosedural. Model prosedural menurut Arifin yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.³ Model prosedural yang digunakan dalam pengembangan Media Pembelajaran ini adalah model Dick & Carey .

langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini ada sepuluh tahap, akan tetapi yang digunakan hanya sembilan langkah pada penelitian ini antara lain:

1. *Identifying Instructional Goal*: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).
2. *Conducting Instructional Analysis*: Analisis pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).
3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics*: Analisis pembelajar dan konteks (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran).
4. *Writing Performance Objectives*: Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana

³ Ibid, hal.128

merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).

5. *Developing Criterion-Referenced Test*: Mengembangkan instrumen (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).
6. *Developing Instructional Strategy*: Mengembangkan strategi pembelajaran (secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus).
7. *Developing and Selecting Instruction*: Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa: bahan cetak, audio, audio visual dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan).
8. *Designing and Conducting Formative Evaluation*: Merancang dan melakukan evaluasi formatif (dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program atau produk yang dikembangkan. Atau dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mendukung proses peningkatan efektifitas).
9. *Revising Instruction*: Melakukan revisi (dilakukan terhadap tujuh langkah pertama, yaitu gambaran umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran dan bahan-bahan pembelajaran).

10. *Designing and Conducting Summative Evaluation*: Evaluasi sumatif (untuk meningkatkan tingkat efektivitas program secara keseluruhan dibanding dengan program lain).⁴

Berdasarkan langkah-langkah pokok pengembangan diatas, pengembang mengembangkan media pembelajaran pokok bahasan kenampakan alam dan sosial budaya untuk siswa kelas IV MI/SD semester I dengan menggunakan media *Autoplay berbasis Video Animasi*. Untuk lebih jelasnya, langkah-langkah pengembangan media pembelajaran digambarkan sebagai berikut.

C. Prosedur pengembangan

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan beberapa tahap pengembanan yang meliputi tahap analisis awal, tahap pengembangan rancangan media pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, dan tahap penilaian media pembelajaran. Adapun empat tahapan pengembangan tersebut diatas akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan (*Identifying Intructional Goal*)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap pertama yaitu tahap analisis awal antara lain:

a. Kajian kurikulum (KTSP)

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus diberikan kepada siswa, sub pokok bahasan kenampakan alam dan sosial budaya dan mengetahui materi apa saja yang telah diperoleh siswa sebelum materi kenampakan alam dan sosial budaya, sehingga pengembang

⁴ Punaji Setyosari, metode penelitian pendidikan dan pengembangan, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 201.

dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan yang sesuai dengan materi. Berdasarkan kurikulum satuan pendidikan (KTSP), materi kenampakan alam dan sosial budaya untuk siswa MI/SD kelas IV mencakup materi sebagai berikut.

Standar Kompetensi :

memahami kenampakan alam, sosial, dan budaya dalam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

Kompetensi Dasar :

- a. Mendeskripsikan kenampakan Alam di lingkungan Kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.
- b. Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.
- c. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

Indikator pencapaian :

- a. Sebutkan jenis kenampakan alam
- b. Bagaimana ciri kenampakan alam dataran dan perairan
- c. Bagaimana keterkaitan kenampakan alam dan sosial budaya
- d. Sebutkan peristiwa-peristiwa alam yang mempengaruhi kehidupan manusia.

b. Kajian Autoplay Berbasis Video Animasi

Kajian dilakukan bertujuan untuk mempermudah pengembang dalam menentukan isi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar yang harus di capai oleh siswa dan pengembang dapat menyusun tampilan dan kesesuaian materi dalam media pembelajaran yang mencakup materi-materi dan soal latihan.

Berdasarkan pemahaman mengenai video animasi adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi anak dan dekat dengan dunia anak sehingga dalam media ini bisa menekankan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan. Selain itu dalam evaluasi diberikan soal yang alternatif dan pemecahan masalah.

c. Kajian tentang materi kenampakan alam dan sosial budaya di kelas IV MI/SD

Kajian ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang akan dikembangkan sehingga sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator pencapaian. Kemudian pengembang dapat menyusun materi kenampakan alam dan sosial budaya secara sistematis dalam media pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

2. Analisis pembelajaran (*Conducting Instructional Analysis*)

Setelah mengidentifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan bawaan yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus.

3. Analisis pembelajar dan konteks (*Identifying Entry Behaviors, Characteristics*)

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi atas keterampilan-keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk siap memasuki pembelajaran dan menggunakan buku ajar. Demikian karakteristik umum peserta didik yang sangat penting untuk diketahui dalam mendesain pembelajaran.

Pengguna media ajar ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Ketika melakukan analisis isi pembelajaran yang diperoleh dari SK dan KD mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diketahui bahwa pengetahuan awal dan prasyarat yang dimiliki oleh siswa berupa pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari yang mereka peroleh secara tuntas. Karena jenjang pendidikan berkaitan dengan perkembangan psikologi individu siswa.

Pada Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah pada umumnya masih berada pada tingkat berfikir yang masih menginjak pada operasional kongkrit. Sedangkan kelas IV yang pada umumnya berusia sekitar 10-11 tahun seperti yang dijelaskan oleh Piaget dan Bruner bahwa pada usia 10-11 tahun merupakan masa mengembangkan kemampuan berfikir yang mulai beraneka. Tingkat operasional kongkrit ini struktur kognitif siswa sudah relatif stabil sehingga daya dukung untuk belajar menjadi semakin besar. Masa anak-anak tersebut memiliki ciri-ciri utama sebagai berikut:

- a. Memiliki dorongan untuk keluar dari rumah dan memasuki kelompok sebaya.
- b. Keadaan fisik yang memungkinkan mendorong anak memasuki usia dunia permainan dan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan jasmani.
- c. Memiliki dorongan mental untuk memasuki dunia konsep, logika, simbol, dan komunikasi yang luas.⁵

Terkait dengan kecakapan pada masa tersebut, disebutkan bahwa pendidikan di SD/MI yang di dalamnya memuat kecakapan berfikir, secara umum perlu dikembangkan oleh setiap siswa yakni kecakapan menggunakan rasio secara optimal, antara lain mencakup kecakapan menggali dan menentukan informasi, kecakapan mengolah informasi dan kecakapan memecahkan masalah secara bijak. Jadi bisa dikatakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya dapat dikembangkan dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

4. Merumuskan tujuan khusus pembelajaran (*Writing Performance Objectives*)

Menjabarkan tujuan yang masih umum kedalam tujuan yang spesifik atau khusus yang berupa ujuk kerja, yang mana merupakan merupakan tujuan khusus program atau produk, dan prosedur yang dikembangkan.

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu

⁵ Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006). Hlm 51

program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut yang harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur lainnya.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap rumusan tujuan umum pembelajaran dan identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran siswa kelas IV Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah, dapat ditetapkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran antara sebagai berikut:

Setelah siswa mengikuti pembelajran dalam tujuan pembelajaran umum, siswa diharapkan dapat:

- a. Mendeskripsikan kenampakan Alam di lingkungan Kabupaten / kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.
- b. Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.
- c. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).

5. Mengembangkan butir tes acuan patokan (*Developing Criterion-Referenced Test*)

Intrument tes penilaian dapat dirumuskan berdasarkan rumusan tujuan-tujuan khusus pembelajaran yang telah disusun. Secara berkaitan dengan tujuan khusus Sebelum mendapat materi tentang kenampakan alam dan sosial budaya melalui media ajar terlebih dahulu siswa diberikan tes yang berkaitan dengan materi kenampakan alam dan sosial budaya. Kemudian setelah mengikuti tujuan

pembelajaran, siswa mendapat materi melalui media ajar setelah itu siswa mendapat soal evaluasi sebagai uji kompetensi untuk melihat adanya perubahan dari sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media ajar yang telah dirancang oleh pengembang.

Bentuk tes tujuan khusus

- a. Sebutkan jenis kenampakan alam?
- b. Bagaimana ciri kenampakan alam dataran dan perairan?
- c. Bagaimana keterkaitan kenampakan alam dan sosial budaya?
- d. Sebutkan peristiwa-peristiwa alam yang mempengaruhi kehidupan manusia?

6. Mengembangkan strategi pembelajaran (*Developing Instructional Strategy*)

Langkah selanjutnya merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi:

- a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran langkah-langkahnya sebagai berikut:
 - 1) Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apresepsi dan pretest.

2) Menimbulkan motivasi belajar siswa

Menimbulkan motivasi belajar siswa yang sangat penting untuk siswa agar dapat memaksimalkan kegiatan belajarnya. Selaian itu, kegiatan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Biasanya kegiatan ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan mata pelajaran yang akan disampaikan,

3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran

Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai kerangka isi materi pelajaran.

b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi bahan ajar yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pertama: siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
- 2) Kedua: kemudian guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran yang terdapat pada media ajar.
- 3) Ketiga: salah satu siswa diminta untuk menyebutkan tentang pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topik pembahasan.
- 4) Keempat: siswa diajak mendiskusikan dan tanya jawab dengan mengidentifikasi berbagai macam contoh yang telah di timbulkan.
- 5) Kelima: refeksi dari siswa atau guru.

c. Peran peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. Dalam artian dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari siswa agar suasana kelas menjadi hidup. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran yakni “*Looking Slide by doing*” dan dapat mengkombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang relevan. Pada dasarnya teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan computer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data.

Secara rinci, strategi ini bisa dilihat dengan aktifitas sebagai berikut:

- 1) Sebelum guru memberikan materi, guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan.
- 2) Guru memperlihatkan materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui kegiatan modeling dengan menggunakan LCD.
- 3) Dalam waktu yang ditentukan siswa menyimak materi kenampakan alam dan sosial budaya tersebut.
- 4) Guru memberikan soal kepada siswa yang dihubungkan melalui LCD.
- 5) Soal diberikan kepada siswa dan mengerjakan soal tersebut.
- 6) Setelah kegiatan tersebut, siswa diajak untuk mencatat dan mendiskusikan hasil jawaban soal tersebut.

7) Kegiatan tersebut di atas dapat dilakukan secara berulang-ulang bergantung pada waktu yang tersedia.

d. Kegiatan penutup pembelajaran, dapat menggunakan strategi pemberian evaluasi atau disebut post-tes untuk melihat tingkat penguasaan dan ketercapaian peserta didik terhadap materi yang diberikan.

7. Menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran (*Deveoping and selecting Instruction*)

Langkah pokok dari kegiatan sisitem desain pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini adalah pengembangan media ajar dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa printed material yang berupa media ajar pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV sekolah dasar tentang “**Pengembangan media Autoplay berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya Kelas IV SD Negeri Ponggok 1 Blitar**” yang mana bentuk media ajar ini disajikan berupa *audio-visual technology*.

8. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif (*Designing and Conducting Formative Evaluation*)

Setelah bahan-bahan pembelajaran dihasilkan, dilakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan pada 2 kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan bahan ajar bagi peserta didik. Evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi yang tersaji, ahli desain untuk

memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik terdapat tiga tahap yang ditujukan pada uji perorangan (*one-one evaluation*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan pada uji coba lapangan (*field evaluation*).

9. Merevisi bahan pembelajaran (*Revising Instruction*)

Langkah terakhir ini menurut Dick and Carey adalah langkah merevisi bahan pembelajaran. Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif dan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua tahap terakhir di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba bahan ajar, analisis data uji coba dan revisi produk pengembangan.

Langkah-langkah prosedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick and Lou Carey ini yakni ada beberapa metode yang digunakan, yakni metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Metode penelitian deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada. Kondisi yang ada mencakup:

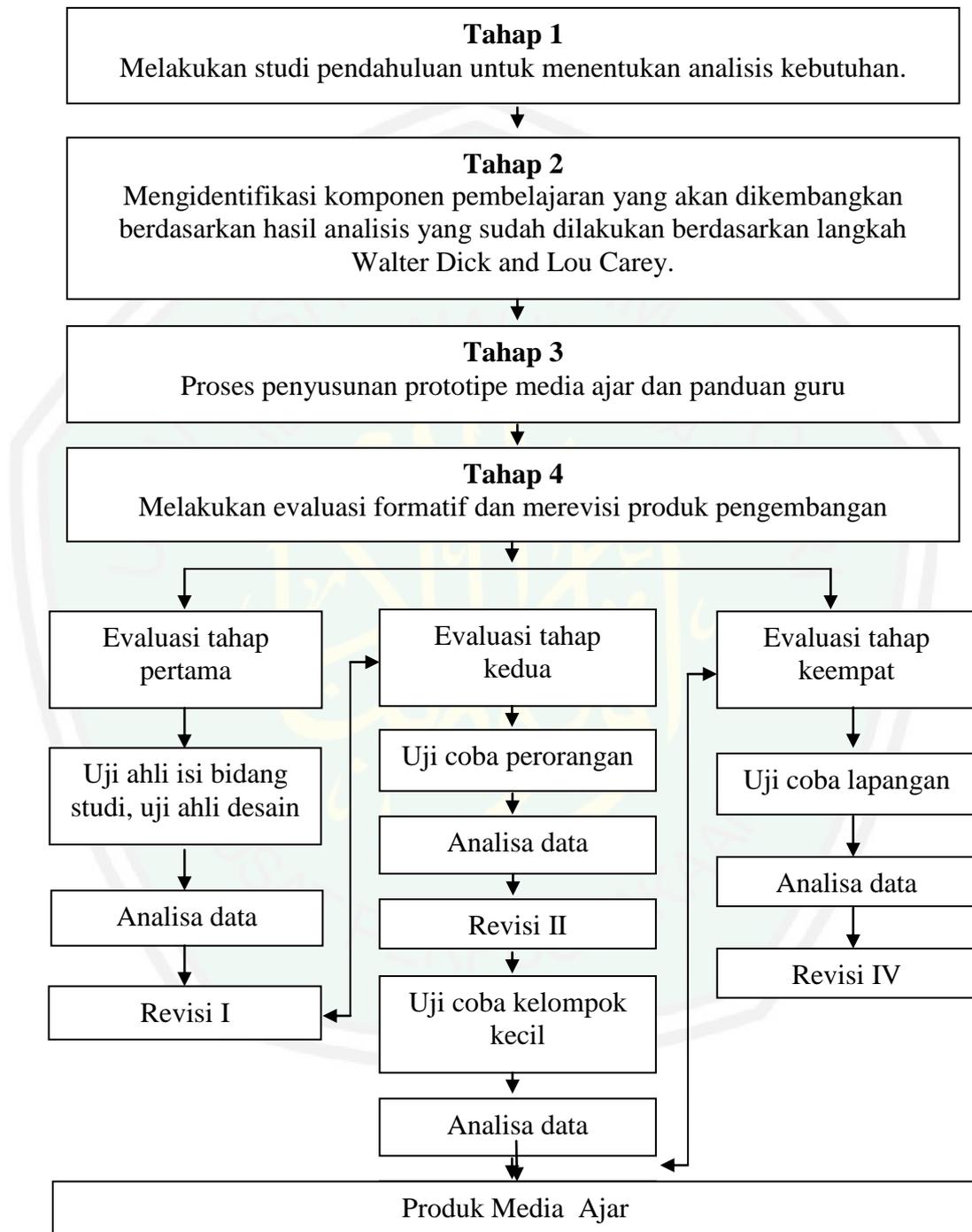
- a) Kondisi produk yang sudah ada sebagai media perbandingan atau bahan dasar untuk produk yang akan dikembangkan.
- b) Kondisi pihak pengguna seperti sekolah, guru, siswa serta pengguna lainnya.

- c) Kondisi faktor-faktor pendukung dan penghambat pengembangan dan penggunaan dari produk yang akan dihasilkan, mencakup unsur manusia, sarana prasarana, pengelolaan.

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan suatu produk. Produk dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap kegiatan uji coba diadakan evaluasi. Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan.

Pada mulanya penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data awal tentang kondisi media ajar yang dipakai oleh sekolah dasar atau madrasah tersebut untuk diriview, kemudian menganalisis kondisi pengguna yakni siswa sekolah dasar atau madrasah tersebut sebelum dilakukan uji coba kemudian mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam pembelajaran yang sudah berlangsung dengan pemakaian media tersebut, termasuk didalamnya menganalisis kebutuhan siswa kemudian menghasilkan produk dan mengevaluasinya melalui serangkaian uji coba dan tahap terakhir adalah menguji kemenarikan keefektifan media ajar yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dan kemudahan dalam menggunakan media ajar dalam penelitian ini. Adapun untuk memperjelas prosedur pengembangan, dapat dilihat gambar dibawah ini:

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media Ajar



D. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Sebelum diujikan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli. Meliputi ahli materi dan ahli media pembelajaran. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial. Dalam uji coba produk ini akan diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji coba

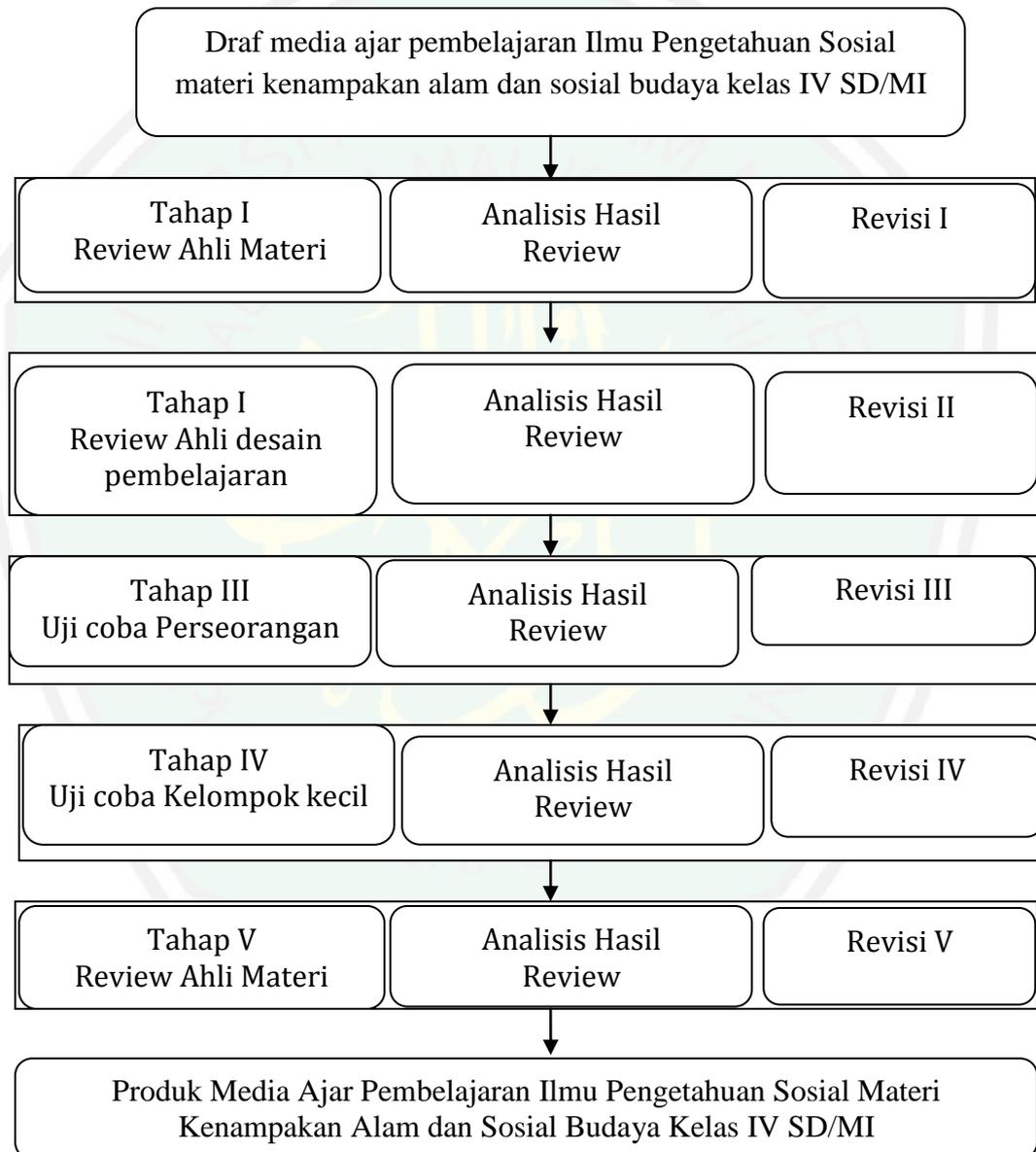
Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Produk berupa media ajar pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kemenarikan, kemudahan penggunaannya dan keefektifannya. Tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisa kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: (1) review oleh ahli isi bidang studi, (2) review oleh ahli desain pembelajaran, (3) uji coba perorangan, (4) uji coba kelompok kecil, (5) dan uji coba lapangan.

Tingkat keefektifan media ajar diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap perolehan hasil belajar siswa pada saat uji lapangan. Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis melalui uji t dan dengan penghitungan manual.

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi formatif yang terdiri atas uji coba perorangan

(*one-on-one*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field evaluation*). Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan uji coba sebagai berikut:

Gambar 3.2 Desain Rancangan Uji Coba Produk



2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah: a. Ahli isi bidang studi, b. Ahli desain pembelajaran, c. Sasaran pengguna yakni guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV dan siswa SDN Pongkok 1 Blitar kelas IV.

a. Ahli isi Bidang studi Ilmu pengetahuan Sosial

Ahli isi yang ditetapkan sebagai penguji pengembangan media ajar ini adalah seorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yaitu Ninja Panju Purwita, M.Pd yang menguasai karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI khususnya materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya kelas IV. Selain itu ahli isi juga sebagai penguji isi media ajar mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Citraningrum Inawati, S.Pd

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

1. Mendatangi ahli isi bidang studi IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya.
2. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
3. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
4. Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi isi atau meteri.

b. Ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media ajar mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar ini adalah Ummah, M.Pd

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli desain bidang studi ini adalah sebagai berikut:

1. Mendatangi ahli desain
2. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan
3. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
4. Melalui instrumen angket, diminta kepada ahli desain pendapat atau komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi desain.

c. Ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV SD/MI

Ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV SD ditetapkan sebagai penguji media ajar IPS materi kenampakan alam dan Sosial budaya. Pemilihan ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV adalah Guru bidang studi IPS di kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar yang memiliki latar belakang S1 yaitu Ibu Citraningrum Inawati, S.Pd.

d. Sasaran pengguna guru dan siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

Sasaran atau pengguna produk pengembangan adalah siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar. Sasaran yang ditetapkan sebagai subjek uji coba produk pengembangan ini meliputi:

1. Guru IPS Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Guru tersebut adalah pengejar mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial dengan menggunakan KTSP 2006.
- b) Pihak lembaga memberikan izin untuk kegiatan uji coba produk media ajar pembelajaran IPS yang sedang dikembangkan oleh pengembang.
- c) Kesiediaan guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

2. Siswa SDN Ponggok 1 Blitar kelas IV angkatan 2013-2014.

a) Tahap pertama adalah uji coba perorangan (*one-on-one evaluation*). Uji perorangan ini diwakili oleh 3 orang siswa dengan kriteria sebagai berikut:

- (1) Mereka siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- (2) Responden dari evaluasi one-on-one yang terdiri dari 3 orang ditentukan berdasarkan kriteria bahwa responden mewakili karakteristik kelompok sasaran.
- (3) Kesiediaan siswa sebagai narasumber perolehan data dalam mengembangkan media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

a) Uji ini bermaksud untuk mendapatkan komentar siswa tentang kemenarikan isi media ajar. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba perorangan ini adalah:

- (1) Pengembang menjelaskan maksud evaluasi
 - (2) Pengembang menyampaikan media ajar pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrumen penilaiannya
 - (3) Pengembang mendorong perwakilan siswa dari uji perorangan ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media ajar melalui instrument yang telah disediakan
 - (4) Pengembang mencatat komentar siswa uji coba dan mengumpulkan instrumen.
- b) Tahap Kedua yaitu uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*). Responden pada uji coba ini adalah 6 siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak mewakili masing-masing kriteria peserta yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Langkah-langkah yang dilakukan pengembang dalam uji coba kelompok kecil ini adalah:
- (1) Mengumpulkan siswa yang menjadi sampel dan menjelaskan maksud uji coba kelompok kecil
 - (2) Pengembang menyampaikan bahan ajar pembelajaran yang telah dikembangkan dan instrument penilaiannya.
 - (3) Pengembang mendorong siswa dari uji coba kelompok kecil ini untuk memberikan komentar dengan leluasa dan memberikan masukan pada produk media ajar melalui instrument yang telah disediakan
 - (4) Mencatat komentar siswa pengguna dan menggali informasi lebih dalam melalui instrument angket.

c) Tahap ketiga adalah uji coba lapangan (*field evaluation*). Responden uji coba lapangan diambil dari siswa satu kelas yakni kelas IV.

- (1) Menentukan sampel
- (2) Mempersiapkan lingkungan dan sarana prasarana
- (3) Menyelenggarakan tes awal (*pre-test*)
- (4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran
- (5) Menyelenggarakan tes akhir (*post-test*)
- (6) Mengumpulkan data dengan menggunakan instrument angket.

3. Jenis data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif.⁶ Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media ajar pembelajaran IPS pada materi kenampakan alam dan sosial budaya. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

a. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

- 1) Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar, meliputi kecermatan isi atau validitas isi, ketepatan cakupan, ketercernaan media ajar, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi/ video animasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.

⁶ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.

3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan (hasil *post-test*).

b. Sedangkan data Kualitatif berupa:

1) Informasi mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS di SDN Ponggok 1 Blitar.

2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS di SDN Ponggok 1 Blitar.

E. Instrument pengumpulan data

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpul data yakni berupa wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar.⁷ yakni tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

a) Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar.

⁷ Fitratul Uyun, *op.cit.*,

Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakni pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan digunakan sebagai revisi.

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media ajar IPS.
 - 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran IPS.
 - 3) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba perorangan.
 - 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba kelompok kecil.
 - 5) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba lapangan.
 - 6) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS kelas 5 SDN Ponggok 1 Blitar.
- b) Tes pencapaian hasil belajar atau *achievement test*

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.⁸ Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media ajar pembelajaran IPS pada siswa kelas IV semester I materi kenampakan alam dan sosial budaya SDN Ponggok 1 Blitar.

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm, 124

F. Teknik analisis data

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif, dan analisis uji T.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan menganalisa pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan, dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa media ajar IPS bagi siswa kelas IV SD. Sebagaimana diutarakan dalam poin di atas, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan Menggunakan skala Linkert berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentasi skor item pada setiap pertanyaan dalam

angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:⁹

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

Keterangan P adalah prosentase kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum x_i$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:¹⁰

Tabel 3.3 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/tidak revisi
60-79	cukup valid/tidak revisi
40-59	kurang valid/revisi sebagian
0- 39	tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria diatas, media ajar dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 80 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa. Dalam penelitian ini, media ajar yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid.

⁹ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003). Hlm. 313

¹⁰ *Ibid.*

3. Analisis Uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement tset (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Teknik analisis datanya menggunakan Dependent Sample Test. Kriteria ujinya adalah uji T pada Dependent Sample Test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:¹¹

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

Keterangan :

t = Uji T

D = Different ($x_2 - x_1$)

d^2 = Variansi

N = Jumlah Sampel

¹¹ Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hal.214

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang bertempat di SDN Ponggok 1 Blitar Jalan Argo Pegat Ponggok, Kabupaten Blitar. Pengembangan media ajar ini dimaksudkan untuk mengatasi kesenjangan pembelajaran, yang mana pembelajaran di SDN Ponggok 1 Blitar ini masih menggunakan pembelajaran konvensional karena guru belum bisa mengembangkan pembelajaran yang menggunakan LCD Proyektor padahal di SDN Ponggok 1 Blitar sudah tersedia. Kondisi riil ini tidak sesuai dengan kondisi ideal. Kondisi ideal yang dimaksud meliputi (1) tersedia media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan karakteristik bidang ilmu Sosial untuk meningkatkan hasil pendidikan yang terpadu baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga yang diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran dalam pembelajaran dalam diri anak di SDN Ponggok 1 Blitar (2) hadirnya media ajar pembelajaran yang mengakomodir faktor-faktor yang diharapkan ada dalam sebuah media ajar yang baik dan efektif.

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penelitian yakni validasi dan uji lapangan. Selengkapnya sebagaimana diuraikan berikut ini.

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh Validator ahli dilaksanakan pada tanggal 28 November sampai 10 Desember 2013. Data validasi diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media ajar yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Guru SDN Pongkok 1 Blitar, Guru pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli materi dan ahli media yang sekaligus berperan sebagai pelaksana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehari-hari. Identitas validator ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

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

Tabel 4.1 Kriteria penskoran Angket Validasi Ahli Media

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

Sedangkan untuk angket validasi ahli materi, guru kelas IV, dan siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, guru, dan siswa kelas IV

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

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

a. Validasi Ahli Materi

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi tahap pertama selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3

Data penilaian Ahli Materi media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan kenampakan Alam dan Sosial Budaya dengan menggunakan Video Animasi Berbasis *Autoplay* untuk siswa SD/MI Kelas IV oleh ahli media

No.	pernyataan	x	x_i	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini.	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi

2	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
3	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
4	Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006?	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
5	Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	2	4	50	Kurang valid	Revisi sebagian
6	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
7	Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi

	memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar					
8	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	4	100	valid	Tidak revisi
9	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
10	Apakah Video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial	2	4	50	Kurang valid	Revisi sebagian
Jumlah		29	40	72,5	Cukup valid	

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.3 menunjukkan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenempakan alam dan sosial budaya kelas IV SD/MI adalah cukup baik, dengan persen kevalidan sebesar 72,5%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket.

Menyatakan valid pada item 8, cukup valid pada item 1,2,3,4,6,7,9. Sedangkan pada item 5 dan 10 kurang valid. Melihat masih adanya item 5 dan 10 dinyatakan kurang valid yaitu pada komponen kesesuaian uraian isi pembelajaran dengan gambar dan ada video animasi yang kurang sesuai dengan materi, maka dua komponen tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli materi media pembelajaran untuk kembali diuji validitasnya. Adapun hasil validitas ahli media pembelajaran setelah revisi dipaparkan pada tabel 4.4

No.	pernyataan	x	x_i	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini.	4	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
2	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
3	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
4	Apakah isi pembelajaran dalam media	4	4	100	valid	Tidak revisi

	ajar sesuai dengan KTSP 2006?					
5	Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75	Cukup valid	Revisi sebagian
6	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	4	4	100	valid	Tidak revisi
7	Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
8	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	4	100	valid	Tidak revisi
9	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi

10	Apakah Video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial	3	4	75	Cukup valid	Tidak Revisi
Jumlah		34	40	85	valid	Tidak revisi

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Pada tabel 4.4 menunjukkan data hasil validasi ahli materi media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui *Autoplay* berbasis *Video Animasi* kelas IV SD adalah Valid, sebelumnya pada validasi pertama masih ada beberapa item yang kurang valid setelah di revisi dan di validasi item tersebut menunjukkan valid yaitu pada 5 dan 10.

2) Data kualitatif

Adapun data kualitatif hasil validasi ahli materi yang memberikan masukan, saran, dan komentar tentang materi pada media ajar ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar ini dipaparkan dalam tabel Tabel 4.4. sebagai berikut.

Tabel 4.5
Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi Ilmu pengetahuan sosial

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		pengembangan media ajar di kembangkan dengan berbasis TIK
Bab Dataran	Animasi	Dalam Animasi di beri contoh atau gambaran sehingga memberi pemahaman kepada siswa
Bab Pantai	Animasi	Memperbaiki animasi pantai tidak hanya menampilkan air gerakan air saja
Bab Perairan	Slide perlu diperbaiki	kata, bentuk, penulisan diperbaiki
Bab Danau	Gambar “Danau”	Perlu di tambah gambar danau

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli isi materi di jadikan landasan untuk merevisi penyempurnaan komponen media ajar dan isi materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Menggunakan

median *Autoplay Animasi berbasis video animasi* diajukan melalui metode Kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 4.6

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Menggunakan *Autoplay* Berbasis *Video Animasi*

No.	pernyataan	x	x_i	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Tampilan media Autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa	3	4	75	cukup valid	tidak revisi
2	Pada Autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa MI/SD kelas IV	3	4	75	cukup valid	tidak revisi
3	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dengan siswa MI/SD Kelas IV	2	4	50	kurang valid	revisi sebagian
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV	2	4	50	kurang valid	revisi sebagian
5	Gambar pada Autoplay sesuai dengan materi	3	4	75	cukup valid	tidak revisi
6	Tata letak gambar dan petunjuk	3	4	75	cukup valid	tidak revisi

	pemakaian pada Autoplay sudah menarik					
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media ajar memperjelas materi	4	4	100	valid	tidak revisi
8	Tokoh profesor dalam media Ajar tepat	3	4	75	cukup valid	tidak revisi
9	Warna pada media konsisten	3	4	75	cukup valid	tidak revisi
10	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa	2	4	50	kurang valid	revisi sebagian
	Jumlah	28	40	70	cukup valid	tidak revisi

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.6 menunjukkan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya kelas IV SD/MI adalah cukup baik, dengan persen kevalidan sebesar 70%. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket. Menyatakan valid pada item 7, cukup valid pada item 1,2,5,6,8,9. Sedangkan pada

item 3, 4 dan 10 kurang valid. Melihat masih adanya item 3, 4 dan 10 dinyatakan kurang valid yaitu pada komponen jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan dan ada instrumen evaluasi yang kurang sesuai dengan materi, maka ketiga komponen tersebut perlu direvisi dan hasil revisi diserahkan kepada ahli media pembelajaran untuk kembali diuji validitasnya. Adapun hasil validitas ahli media pembelajaran setelah revisi dipaparkan pada tabel 4.7

No.	pernyataan	x	x_i	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Tampilan media Autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa	4	4	100	valid	tidak revisi
2	Pada Autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilanya untuk siswa MI/SD kelas IV	4	4	100	valid	Tidak revisi
3	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dengan siswa MI/SD Kelas IV	4	4	100	valid	Tidak revisi
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV	4	4	100	valid	Tidak revisi
5	Gambar pada Autoplay sesuai dengan materi	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi

6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada Autoplay sudah menarik	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media ajar memperjelas materi	4	4	100	valid	Tidak revisi
8	Tokoh profesor dalam media Ajar tepat	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
9	Warna pada media konsisten	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
10	Istrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur prestasi siswa	4	4	100	valid	Tidak revisi
	Jumlah	36	40	90	valid	Tidak revisi

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Pada tabel 4.7 menunjukkan data hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui *Autoplay* berbasis *Video Animasi* kelas IV SD adalah Valid, sebelumnya pada validasi pertama masih ada beberapa

item yang kurang valid. setelah di revisi dan di validasi item tersebut menunjukkan valid yaitu pada 3, 4 dan 10.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli media pembelajaran dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam tabel 4.8 sebagai berikut:

Ikhtisar data penilaian dan review ahli media Ilmu pengetahuan sosial

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Sebaiknya materi diurutkan sesuai dengan kriteria kenampakan alam
Font	Ukuran Font	Dalam media ajar ini fontnya terlalu kecil
Penilaian	Istrumen Penilaian	Perlu di perbaiki dan disesuaikan instrumen penilaian dengan materi
Materi	Perlu di tambah	Materi Perlu ditambah yang sesuai dengan media ajar ini

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

c. Validasi Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV SDN Ponggok 01 Blitar

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV materi kenampakan alam dan sosial budaya menggunakan *Autoplay* berbasis *Video Animasi* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada Tabel 4.9

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SDN Ponggok 01 Blitar Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Menggunakan *Autoplay* Berbasis *Video Animasi*

No.	pernyataan	x	x_i	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar ?	4	4	100	valid	tidak revisi
2	Apakah Media Ajar Ini memudahkan dalam mengajar?	4	4	100	valid	Tidak revisi
3	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD	4	4	100	valid	Tidak revisi

	kurikulum KTSP 2006?					
4	Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi?	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
5	Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi?	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
6	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
7	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?	4	4	100	valid	Tidak revisi
8	Apakah gambar tokoh profesor dalam media Ajar memberikan daya tarik kepada siswa?	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi
9	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media ajar, apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	75	cukup valid	Tidak revisi

	kelas IV SD ?					
10	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan tepat?	3	4	75	cukup valid	Tdak revisi
	Jumlah	34	40	85	valid	Tidak revisi

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.9 , menunjukan data hasil penilaian guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui *Autoplay* berbasis *Video Animasi*. Menyatakan valid, pada 1,2,3, dan 7. Menunjukan cukup valid pada item 4,5,6,8,9 dan 10.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar dipaparkan dalam tabel 4.10. sebagai berikut:

Tabel 4.10 Ikhtisar data penilaian dan review ahli materi Ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD

Komponen/ posisi	Deskripsi data	Saran/ komentar
Keseluruhan	isi dari media ajar	isi,tampilan, animasi dan urutan materi sudah sesuai dengan tema dan sudah runtut.
Font	Ukuran Font	ukuran tulisan sudah sesuai dengan anak-anak kelas IV
Penilaian	Istrumen Penilaian	penilaian sudah berhubungan dengan materi dan menarik sehingga anak suka dalam mengerjakanya
isi materi	ketepatan isi materi	isi materi sudah sesuai dengan kurikulum terbaru serta isinya dapat menambah pengetahuan siswa

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas IV SDN Ponggok 01 Blitar dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan isi media ajar ilmu pengetahuan sosial sebelum diuji cobakan pada peserta didik pengguna media ajar produk pengembangan.

2. Uji Coba Perorangan

a. Penyajian Data

Produk pengembangan di uji cobakan secara perorangan yang diwakili dengan 3 responden yaitu satu orang mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, satu orang berkemampuan sedang, dan satu orang berkemampuan rendah. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No	Kriteria	Responden		
		X ₁	X ₂	X ₃
1	Tampilan fisik media ajar	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk	4	4	4
3	Ukuran dan jenis huruf	4	3	4
4	kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4
5	Kejelasan paparan materi	4	4	3
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	4	4
7	Kejelasan tugas dan latihan	4	3	4
8	Kejelasan rangkuman	4	3	4
9	Kejelasan urutan penyajian materi	4	4	4
10	Tingkat pemahaman materi	4	3	4

Keterangan:

X₁ = Subjek uji coba yaitu Okky septian yeri siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₂ = Subjek uji coba yaitu Lukman aldi wijaya siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X_3 = Subjek uji coba yaitu Nanda Ayun D. Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.11, menunjukkan data hasil penilaian dari uji coba perorangan ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui *Autoplay* berbasis *Video Animasi*. Menyatakan valid, pada responden 1, pada responden 2, menunjukkan cukup valid pada kriteria ke 3,7,8 dan 10. Dan pada responden ke 3, menunjukkan cukup valid pada kriteria 5.

Penilaian terhadap media ajar dilakukan oleh tiga siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar. Berdasarkan data penilaian pada tabel di atas, media ajar yang dihasilkan sudah baik untuk digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari persen kevalidan yang diberikan oleh siswa sebesar 98,00%. Secara umum media ajar ilmu pengetahuan sosial ini tidak perlu direvisi kembali. Berikut ini adalah analisis tiap butir soal angket rata-rata yang diberikan oleh siswa.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba perorangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media ajar yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar sudah menarik, namun lebih banyak lagi animasi-animasinya.
2. Ukuran dan jenis huruf sudah bagus, animasi dapat dikembangkan lagi.
3. Materi dalam media ajar ini sudah sangat jelas, tetapi lebih diperbanyak lagi latihan soalnya.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

a. Penyajian Data

Produk pengembangan di uji cobakan secara kelompok kecil yang diwakili dengan 6 responden yaitu dua orang mewakili peserta didik yang berkemampuan tinggi, dua orang berkemampuan sedang, dan dua orang berkemampuan rendah. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba perorangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No	Kriteria	Responden					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
1	Tampilan fisik media ajar	4	4	4	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk	4	4	4	4	4	4
3	Ukuran dan jenis huruf	4	4	4	4	4	4
4	kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	3	3	4	3
5	Kejelasan paparan materi	3	4	4	4	4	4
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	4	4	4	4	4
7	Kejelasan tugas dan latihan	4	4	4	4	4	4
8	Kejelasan rangkuman	4	4	4	4	4	4
9	Kejelasan urutan penyajian materi	4	4	4	4	4	4
10	Tingkat pemahaman materi	4	4	4	4	4	4

X₁ = Subjek uji coba yaitu M. Yusuf Firmansyah siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₂ = Subjek uji coba yaitu Anisa nisa sari siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₃ = Subjek uji coba yaitu Bayu D. Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₄ = Subjek uji coba yaitu Nanda Ayun D. Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₅ = Subjek uji coba yaitu Riski F Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

X₆ = Subjek uji coba yaitu Ananda Santoso Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.12, menunjukkan data hasil penilaian dari uji coba Kelompok Kecil ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD terhadap produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui video animasi berbasis autoplay. Menyatakan valid, pada responden 1, 2,3,4,5,6.

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba kelompok Kecil dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media ajar yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar sudah menarik, namun lebih diperbanyak lagi animasi-animasinya karena membuat menarik dan asik dalam belajar IPS.
2. Media ini sangat membantu dalam pembelajaran siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan sosial budaya

4. Hasil Uji Coba Lapangan

a. Penyajian Data

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar dilakukan pada tanggal 28 November 2013. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan

pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah berupa media ajar. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan yang diwakili oleh kelas IV B yang diwakili oleh 10 siswa dari 25 siswa satu kelas. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13.

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

No	Kriteria	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Tampilan fisik media ajar	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Kejelasan petunjuk	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
3	Ukuran dan jenis huruf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Kejelasan paparan materi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Kesesuaian antara gambar dan materi	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
7	Kejelasan tugas dan latihan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Kejelasan rangkuman	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Kejelasan urutan penyajian materi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Tingkat pemahaman materi	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

X₁ = Subjek uji coba yaitu Satria Anggara Putra siswa kelas IV SDN Pongkok

1 Blitar

X₂ = Subjek uji coba yaitu Jajang Kurnia Putra siswa kelas IV SDN Pongkok 1

Blitar

- X₃** = Subjek uji coba yaitu Anisa Nila Sari Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₄** = Subjek uji coba yaitu Danang Widi Kuncoro Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₅** = Subjek uji coba yaitu M. Yusuf Firmansyah Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₆** = Subjek uji coba yaitu Arizna Bagas Alfarez Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₇** = Subjek uji coba yaitu Oktia Sefi Sabrina Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₈** = Subjek uji coba yaitu Okky Septian yeri Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₉** = Subjek uji coba yaitu M. Shandy Wahyu Pratama Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar
- X₁₀** = Subjek uji coba yaitu Erlisa Septiana Siswa kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar

Keterangan:

x = jumlah jawaban penilaian

x_i = jumlah jawaban tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

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

Tabel 4.13, menunjukkan data hasil penilaian dari uji coba lapangan yang diambil 10 orang dalam menggunakan media ajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD. Dan hasil dari uji coba produk pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan alam dan sosial budaya melalui video animasi berbasis autoplay. Menyatakan valid, pada responden 1, 2,3,4,5,6,7,8,9,10

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media ajar yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan fisik media ajar sudah menarik, namun lebih diperbanyak lagi animasi-animasinya.
2. Ukuran dan jenis huruf sudah bagus, diperbanyak tugas dan latihannya.
3. Kejelasan paparan materi sudah jelas, namun diperjelas lagi dengan ilustrasi-ilustrasi yang lainnya.

b. Penyajian data pre-test dan post- test

Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas IV - B pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14.**Hasil Penilaian Uji Coba lapangan pada *Pre-test* dan *Pos-test***

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Lukman Aldi Wijaya	70	90
2	Citra Alaika Albaasithu	80	100
3	Erlis Septiana	50	70
4	Ega Hafiludin	70	100
5	Hanakum Nurohmy	70	100
6	M. Shandy Wahyu Pratama	60	90
7	Okky Septian Yeri	40	80
8	Oktia Sefi Sabrina	50	80
9	Putu Raina Gracia Artha Medea	70	90
10	Rama Ardhana Aurora Kusnadi	70	90
11	Rahajeng Nur Febri Lambang H	70	90
12	Reni Yuliana Isnani	80	100
13	Yonaria Sastifal Al Izza	80	100
14	Varahillah Fazrin Eka P.G	80	100
15	Arizna Bagas Alfarez	60	90
16	Rizky Bayu Dwi Saputra	70	100
17	M. Yusuf Firmansyah	40	80

18	Danang Widi Kuncoro	40	100
19	Anisa Nila Sari	60	90
20	Jajang Kurnia Putra	60	90
21	Riski F	90	100
22	Ananda Santoso	90	100
23	Nanda Ayun Dafizdriani	90	100
24	Satria Anggara Putra	60	80
25	Bayu Dharma Yudha Abidin	80	100

Dari tabel tersebut di atas, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 67,6 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 94,84.

Dengan melihat rerata atau mean *post-test* yang lebih besar yakni (94,84) daripada nilai rerata atau mean *pre-test* (67,6), maka dapat dikatakan bahwa media ajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV-B.

Data nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang dikembangkan

Berdasarkan pada tabel 4.14. dicari apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik atau tidak.

Penyelesaian:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

H_a = Terdapat perbedaan pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 4.15.

Hasil Statistik pada *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	$x_1 - x_2$ (<i>D</i>)	<i>d</i>	d^2
1	Lukman Aldi Wijaya	70	96	-26	26	676
2	Citra Alaika Albaasithu	80	100	-20	20	400
3	Erlis Septiana	50	78	-28	28	784
4	Ega Hafiludin	70	100	-30	30	900
5	Hanakum Nurohmy	70	100	-30	30	900
6	M. Shandy Wahyu Pratama	60	95	-35	35	1225
7	Okky Septian Yeri	40	87	-47	47	2209
8	Oktia Sefi Sabrina	50	85	-35	35	1225
9	Putu Raina Gracia Artha Medea	70	90	-20	20	400
10	Rama Ardhana Aurora Kusnadi	70	95	-25	25	625
11	Rahajeng Nur Febri Lambang H	70	94	-24	24	576

12	Reni Yuliana Isnani	80	100	-20	20	400
13	Yonaria Sastifal Al Izza	80	100	-20	20	400
14	Varahillah Fazrin Eka P.G	80	100	-20	20	400
15	Arizna Bagas Alfarez	60	93	-33	33	1089
16	Rizky Bayu Dwi Saputra	70	100	-30	30	900
17	M. Yusuf Firmansyah	40	83	-43	43	1849
18	Danang Widi Kuncoro	40	100	-60	60	3600
19	Anisa Nila Sari	60	96	-36	36	1296
20	Jajang Kurnia Putra	60	93	-33	33	1089
21	Riski F	90	100	-10	10	100
22	Ananda Santoso	95	100	-5	5	25
23	Nanda Ayun Dafizdriani	90	100	-10	10	100
24	Satria Anggara Putra	60	86	-26	26	676
25	Bayu Dharma Yudha Abidin	85	100	-15	15	225
	Total			$\sum d = 681$		$\sum d^2 = 22068$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{D}{\frac{d^2}{N(N-1)}} \\
 &= \frac{681}{\frac{22069}{25(25-1)}} \\
 &= \frac{681}{\frac{22069}{600}} \\
 &= \frac{681}{36,78} \approx \frac{681}{36}
 \end{aligned}$$

$$= \frac{681}{6}$$

$$= 113,5$$

Kriteria Uji t:

- a. Jika nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika dinilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak.

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

$$Db = n-1$$

$$= 25-1$$

$$= 24$$

$$\text{Jadi } t_{tabel} = t_{0,05} : 24 = 1,711 \quad t_{hitung} (113,5) > t_{tabel} (1,734)$$

Jadi signifikan, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Karena $t_{hitung} = 113,5 > 1,734$ (t_{tabel}) maka H_a diterima dan H_0 ditolak, kesimpulannya ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai akhir (*Post-test*) dengan nilai awal (*Pre-test*). Selanjutnya dari harga rerata diketahui $X_2 = 94,84 > 67,6$ (X_1), berarti nilai *post-test* lebih bagus dari *pr-test*. Jadi ada perbedaan signifikan pada pemahaman kognitif peserta didik kelas 4 SDN Pongkok 01 Blitar pada media pengembangan yang telah dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap Media *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* pada Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial Kelas IV SDN Ponggok 01 ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media *Autoplay* Berbasis *Video Animasi* ini menghasilkan produk berupa media berbentuk CD (*Compact Disk*) yang menggunakan program *Autoplay*. Produk yang dikembangkan tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan positif tentang salah satu cara meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Hasil uji coba pengembangan media *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini memiliki tingkat keefektifan, kemenarikan dan kemudahan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian guru Ilmu Pengetahuan Sosial dan kelompok sasaran siswa uji coba yakni siswa SDN Ponggok 01 Blitar Kelas IV pengguna media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* sebagai berikut:
 - a. Tanggapan penilaian guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial terhadap hasil pengembangan media *Autoplay* berbasis *Video Animasi*, memiliki keefektifan, kemenarikan, dan kemudahan yang tinggi,

berdasarkan penilaian guru mata pelajaran terhadap semua komponen mencapai 85 % (baik)

- b. Tanggapan penilaian ahli desain pembelajaran dan ahli isi materi mata pelajaran terhadap hasil pengembangan media *Video Animasi* berbasis *Autoplay* mendapatkan nilai baik. Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran terhadap semua komponen media *Autoplay* berbasis *Video Animasi* mencapai 90 % (baik). Sedangkan penilaian ahli isi materi matapelajaran terhadap semua komponen media *Autoplay* berbasis *Video Animasi* mencapai 85 % (baik).
- c. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis menunjukkan:
 - 1) Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 94,84 dibanding tes awal yang hanya berada pada 67,6 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan belajar hasil belajar siswa sebesar 40,2 setelah belajar menggunakan hasil produk pengembangan media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi*.
 - 2) Merujuk pada hasil uji T setelah dibandingkan dengan tingkat kesalahan 5%, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor tes awal (*pre-test*) dengan tes akhir (*post-test*) setelah menggunakan hasil produk pengembangan media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi*.

Dengan demikian, media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* bagi siswa kelas 4 SDN Ponggok 01 Blitar dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik. Hal

ini dikarenakan penggunaan media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini dapat membantu meningkatkan keefektifan, kemenarikan dan kemudahan dalam belajar serta membantu peningkatan perolehan belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN Ponggok 01 Blitar.

B. Saran-saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan catatan saat uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi*, pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada dalam produk pengembangan ini. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan perlu revisi atau penyempurnaan lebih lanjut.
- b. Bagi guru pengajar media ajar *Autoplay* berbasis *Video Animasi* ini sebaiknya menggunakan panduan cara penggunaan tombol pada *Autoplay* berbasis *Video Animasi*. Guru merupakan fasilitator dalam pengembangan produk ini.
- c. Guru harus terus meningkatkan motivasi siswa agar senang mempelajari media ajar dengan memberikan latihan-latihan yang menantang.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi.

Hal yang perlu diketahui adalah bahwa pengembangan ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Demikian strategi pembelajaran yang akan diterapkan merujuk media ajar, juga seyogyanya dibuat lebih interaktif sehingga siswa merasa butuh dengan media tersebut dengan strategi yang menarik dan menantang dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amalia, Rina. 2013. *Skripsi tentang Peningkatan ketrampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Video Pada Siswa kelas IV SDN Ternyang 4 Kecamatan Sumberpucun* (Online <http://skripsi.fip.um.ac.id/peningkatan-keterampilan-menulis-karangan-narasi-melalui-media-video-pada-siswa-kelas-iv-sdn-ternyang-4-kecamatan-sumberpucun> ,diakses 27 juni 2013, pukul 20.30 WIB).
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2007. *Panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu dan Teknologi*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Gava Medi.
- Degeng Sudana Nyoman I. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan
- E, Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Fatkhurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. 2009. *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Hernawati, kuswari, *Modul pelatihan Autoplay Media Studio jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY*, Diakses tanggal 27 juni 2013 pukul 20.35
- Moleong, J. Lexy. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo Wahyu Enggar Abim. 2013. Penerapan model Quatum Learning dan Rolplaying pada materi koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, Skripsi Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah,Program strata satu Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu.

- Sanaky, AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sriwulan, lilik. 2013. *Penggunaan media autoplay dalam Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 9 Surabaya*. Sekrisi Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah UIN Maliki Malang.
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*, Jakarta: Perpustakaan Nasional.
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*, Jakarta : Prenanda Media.
- Tim Dosen FIP-IKIP Malang.1987. *pengantar dasar-dasar pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional
- Tim bina Karya guru, 2007. *IPS Terpadu untuk Sekolah Dasar kelas IV*, Jakarta: Erlangga
- Usman, Basyirudin, Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta : Ciputat Press
- Yulianti umi & Pujianti heny retno. 2008. *Cerdas Pengetahuan Sosial*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Video Animasi (Online <http://wartamrisen.blogspot.com/2012/10/v-behaviorurldefaultvmlo.html>, diakses 27 juni, 2013 pukul 21.37.Wib).



Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/19702013
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal skripsi
Perihal : Penelitian

09 September 2013

Kepada :
Yth. Kepala SDN Ponggok 1
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Kami mengharap dengan hormat agar mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Anwar
NIM : 10140029
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : Ganjil, 2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Kelas 4 SDN Ponggok 1 Blitar**

dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/menyusun skripsi yang bersangkutan mohon diberikan izin/kesempatan untuk mengadakan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



Certificate No. ID08/1219

Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BLITAR
DINAS PENDIDIKAN
UPTD KECAMATAN PONGGOK
SEKOLAH DASAR NEGERI PONGGOK 01
NSS. 101051506001 TELP. (0342) 555341

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No. 820.3/115/409.101.06.50/2014

Kepada : Ketua Jurusan PGMI
di tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.
Diberitahukan kepada pihak kampus Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : MUHAMMAD ANWAR
NIM : 10140029
FAKULTAS/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Semester : Genap 2013/2014
Judul Skripsi : Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay Pada Materi
Kenampakan Alamdan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 01
Blitar.

Telah melaksanakan penelitian di SDN Ponggok 01 dalam rangka menyelesaikan tugas
akhir/menyusun skripsi.

Demikian pemberitahuan kami, atas perhatiannya terimakasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Ponggok, 5 April 2014
Kepala Sekolah

Suwadi
SUWADI, S. Pd

NIP. 195504061977031007

Lampiran 3

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

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

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

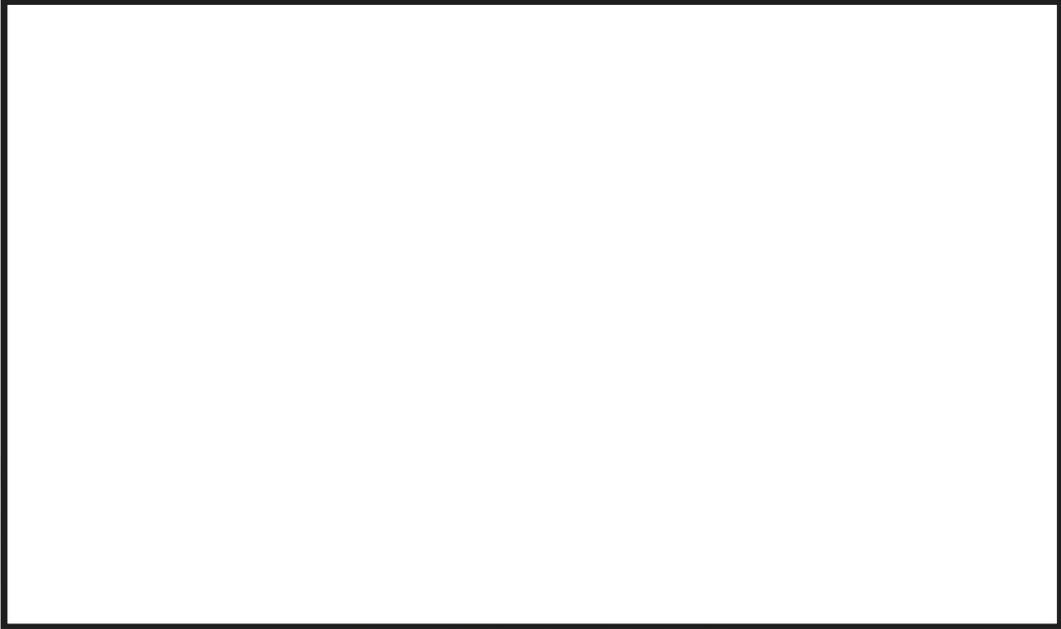
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak / Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
3. Bagaimana kesesuaian antara Standar Kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat relevan
 - b. Cukup relevan
 - c. Kurang relevan
 - d. Tidak relevan
4. Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
5. Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

6. Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat sesuai dengan tema
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
7. Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?
 - a. Sangat memotivasi
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
8. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
9. Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?
 - a. Dapat mengukur kemampuan siswa
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak
10. Apakah video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup
 - c. Kurang
 - d. Tidak

D. Kritik dan Saran



Malang, November 2013

.....
NIP.

Lampiran 4

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi kenampakan Alam dan sosial budaya dengan menggunakan video animasi berbasis autoplay di MI/SD, Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan Media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu mempelajari media ajar yang dikembangkan.
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Anda memberi tanda cek (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Keterangan makna pada huruf pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan media autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa.				
2	Pada <i>Autoplay</i> tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa MI/SD kelas IV.				
3	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.				
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.				
5	Gambar pada <i>Autoplay</i> sesuai dengan materi.				
6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada <i>autoplay</i> menarik.				
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media ajar memperjelas materi.				
8	Tokoh profesor dalam media ajar tepat.				
9	Warna pada media konsisten				
10	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa				
JUMLAH					

D. Kritik dan Saran

Malang, November 2013

.....
NIP.

Lampiran 5

ISTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU BIDANG STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar IPS kelas IV tentang Kenampakan Alam dan Sosial Budaya dengan menggunakan video animasi berbasis autoplay, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai pelaksana pembelajaran IPS kelas IV. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu IPS. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan bapak/ ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Intansi :

Pendidikan :

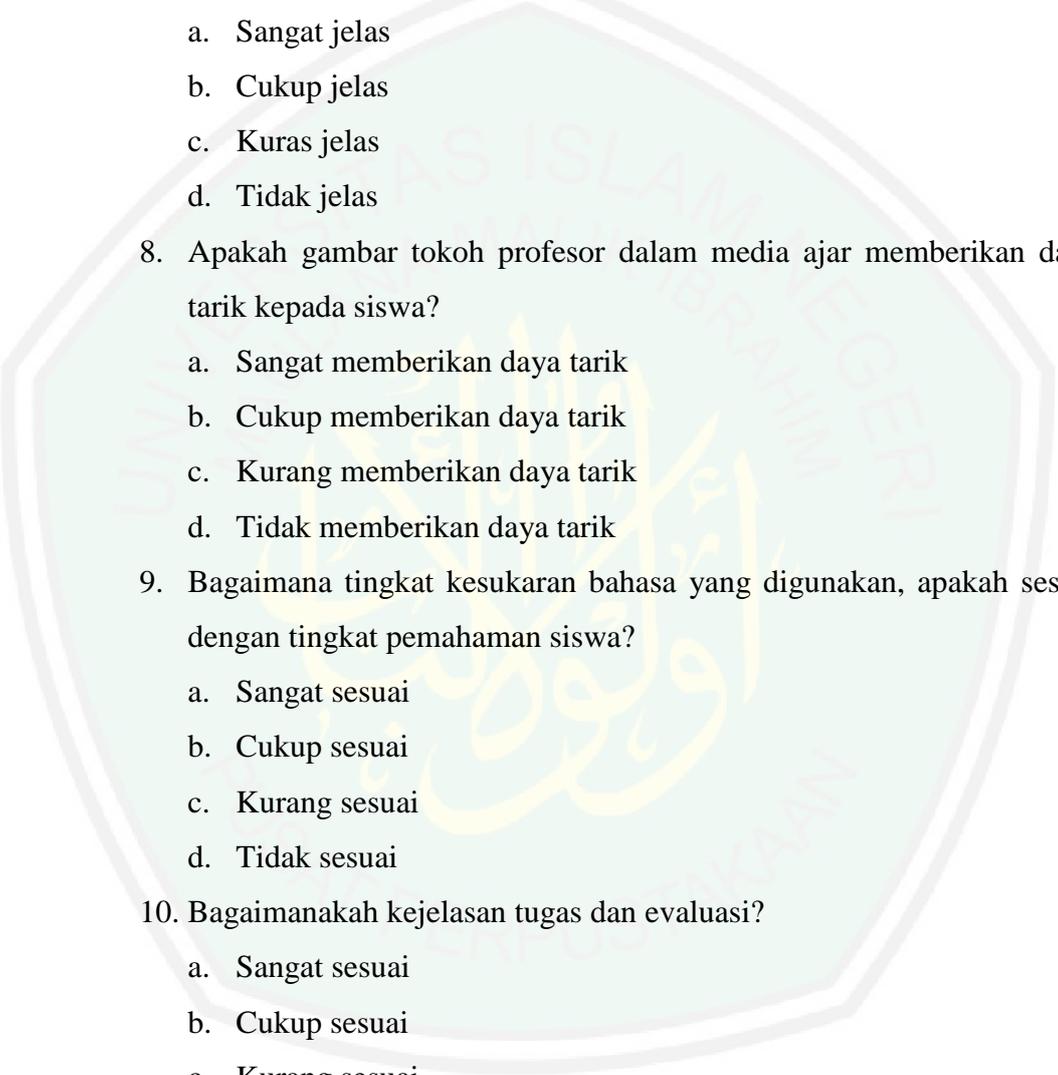
Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (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-pertanyaanangket

1. Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
2. Apakah media ajar ini memudahkan dalam mengajar?
 - a. Sangat memudahkan
 - b. Cukup memudahkan
 - c. Kurang memudahkan
 - d. Tidak memudahkan
3. Apakah isi media ajar ini sesuai dengan Sk/kd kurikulum KTSP 2006?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
4. Bagaimanakah kesesuaian antara gambar dan materi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
5. Apakah Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi?
 - a. Sangat membantu
 - b. Cukup membantu
 - c. Kurang membantu
 - d. Tidak membantu
6. Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan ?
 - a. Sangat sesuai

- 
- b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
7. Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?
 - a. Sangat jelas
 - b. Cukup jelas
 - c. Kurang jelas
 - d. Tidak jelas
 8. Apakah gambar tokoh profesor dalam media ajar memberikan daya tarik kepada siswa?
 - a. Sangat memberikan daya tarik
 - b. Cukup memberikan daya tarik
 - c. Kurang memberikan daya tarik
 - d. Tidak memberikan daya tarik
 9. Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
 10. Bagaimanakah kejelasan tugas dan evaluasi?
 - a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

D. Kritik dan Saran



Malang, November 2013

.....
NIP.

Lampiran 6

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA

A. Pengantar

Nama :

Kelas :

Sekolah :

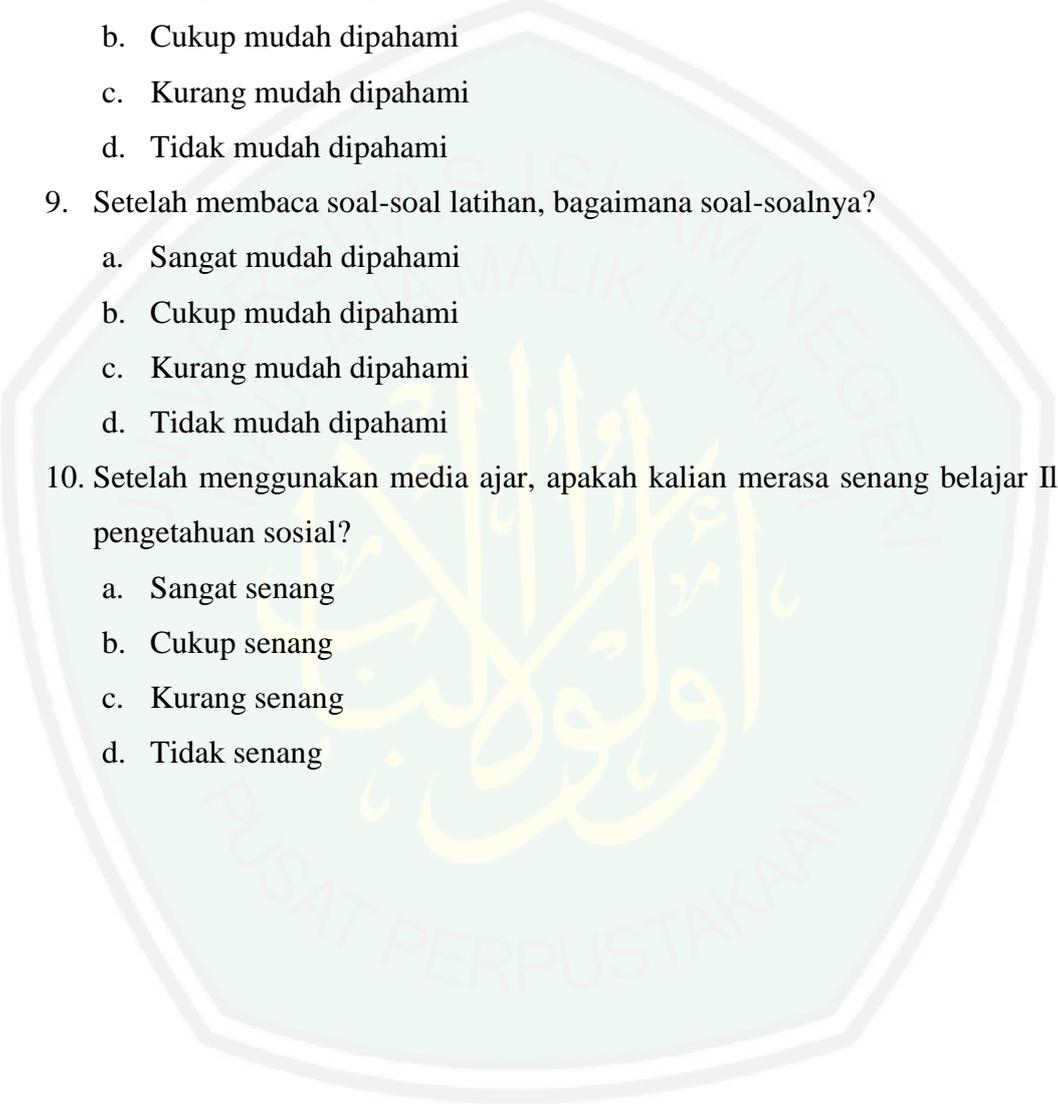
B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu 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 media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Cukup Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media ajar Ilmu Pngetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat

3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Cukup Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media ajar Ilmu Pngetahuan Sosial ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Cukup Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit
5. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam Media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 - a. Sangat mudah dibaca
 - b. Cukup mudah dibaca
 - c. Kurang mudah dibaca
 - d. Tidak
6. Bagaimana tampilan dari media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini, apakah adik menyukai tampilanya?
 - a. Sangat menyukai
 - b. Cukup menyukai
 - c. kurang menyukai
 - d. tidak menyukai
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media ajar ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 - a. Sangat memahami
 - b. Cukup memahami
 - c. Kurang memahami
 - d. Tidak memahami

- 
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar bisa dipahami?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
 9. Setelah membaca soal-soal latihan, bagaimana soal-soalnya?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
 10. Setelah menggunakan media ajar, apakah kalian merasa senang belajar Ilmu pengetahuan sosial?
 - a. Sangat senang
 - b. Cukup senang
 - c. Kurang senang
 - d. Tidak senang

Lampiran 7

UJI KOMPETENSI SISWA

Nama	:
Kelas	:
Sekolah	:

A. Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Bagian dataran tinggi yang bergunung-gunung yang tingginya mencapai lebih dari 700 meter di atas permukaan laut disebut...
 - a. perbukitan
 - b. dataran tinggi
 - c. lembah
 - d. pegunungan
2. Daratan yang berbatasan langsung dengan laut disebut
 - a. teluk
 - b. pantai
 - c. selat
 - d. delta
3. Kegiatan perkebunan yang dilakukan di daerah dataran rendah adalah.....
 - a. perkebunan kopi
 - b. perkebunan teh
 - c. perkebunan cengkeh
 - d. perkebunan tebu
4. Gempa bumi yang disebabkan oleh letusan gunung berapi disebut gempa
 - a. tektonik
 - b. susulan
 - b. runtuhan
 - d. Vulkanik

5. Penduduk yang ada di dataran tinggi kebanyakan bekerja sebagai
- a. nelayan
 - b. petani
 - c. pedagang
 - d. karyawan pabrik
6. Skala Richter merupakan satuan untuk mengukur
- a. kedalaman banjir
 - b. panas bumi
 - c. kecepatan angin
 - d. kekuatan gempa
7. Berikut ini yang termasuk kenampakan sosial budaya adalah
- a. rawa
 - b. delta
 - c. sabana
 - d. Pekerjaan
8. Tanaman yang cocok di dataran tinggi adalah
- a. tebu
 - b. padi
 - c. teh
 - d. Kelapa
9. Berikut ini yang bukan menjadi penyebab banjir adalah
- a. penggundulan hutan
 - b. pembungan sampah disungai
 - c. reboisasi
 - d. pembuangan limbah ke sungai
10. Keuntungan dari adanya gunung meletus adalah
- a. pemandangannya indah
 - b. tanah menjadi subur
 - c. sawah menjadi rusak
 - d. curah hujan meningkat

Uji Kompetensi Siswa

Nama : Kelas : Sekolah :

ID	Questions	Question Image
1 	<p>gunung dapat di kelompokkan menjadi 2 (dua) jenis, yaitu gunung Aktif dan gunung tidak Aktif.</p> <p><input type="radio"/> Benar</p> <p><input type="radio"/> Salah</p>	
2 	<p>Contoh kenampakan Alam di Indonesia Adalah</p> <p><input type="radio"/> Batu, Kaca, Pasir, Air</p> <p><input type="radio"/> Apel, Jeruk, Semangka, Teh, Kopi</p> <p><input type="radio"/> Gunung, Dataran, Danau, Laut, Sungai</p> <p><input type="radio"/> taman buah, hutan, kelapa sawit</p>	
3 	<p>Dalam Video Animasi disamping Apa Penyebab terjadinya Banjir.....</p> <p><input type="checkbox"/> Penebangan Pohon secara Liar</p> <p><input type="checkbox"/> penebangan pohon secara tebang pilih</p> <p><input type="checkbox"/> membung sampah di sungai</p> <p><input type="checkbox"/> penanaman pohon</p>	

<p>4</p> 	<p>kenampakan Alam disebut juga dengan istilah.....</p> <p>() alam semesta</p> <p>() Alam membentang</p> <p>() Bentang alam</p> <p>() luar angkasa</p>	
<p>5</p> 	<p>Apa Yang dimaksud dengan Pantai.....</p> <p>() pantai adalah bagian daratan yang berbatasan langsung dengan gunung</p> <p>() pantai adalah bagian daratan yang berbatasan langsung dengan laut</p> <p>() pantai adalah bagian dari daratan yang berbatasan langsung dengan samudara</p> <p>() pantai adalah daratan yang berbatasan dengan sungai</p>	
<p>6</p> 	<p>Dataran Tinggi adalah wilayah daratan luas yang terletak pada ketinggian di atas 200 meter dari permukaan air laut, Dataran tinggi disebut juga plateau atau plato.</p> <p>() Benar</p> <p>() Salah</p>	
<p>7</p> 	<p>Dataran rendah adalah wilayah datar yang memiliki ketinggian 0 -200 m di atas permukaan laut.</p> <p>() Benar</p> <p>() Salah</p>	

<p>8</p> 	<p>Aliran Air yang panjang yang berasal dari mata air dan bermuara di Laut Adalah.....</p> <p>() danau</p> <p>() gunung</p> <p>() pantai</p> <p>() sungai</p>	
<p>9</p> 	<p>Gambar disamping menunjukkan keragaman sosial budaya</p> <p>() tarian daerah</p> <p>() pakaian adat</p> <p>() rumah adat</p> <p>() keragaman sosial</p>	
<p>10</p> 	<p>Di bawah ini manakah pengertian dari danau.....</p> <p>() genangan air yang dikelilingi oleh pohon</p> <p>() genangan air yang amat luas dikelilingi oleh rumah adat</p> <p>() genangan air yang amat luas yang dikelilingi daratan.</p> <p>() genangan udara yang sangat luas yang dikelilingi awan</p>	

Lampiran 8

SUBYEK VALIDATOR AHLI

1. Nama : Ninja PanjuPurwita, M.Pd
NIP : -
Instansi : UIN Maliki malang
Pendidikan : S2 PendidikanGeografi
Alamat : Vila Bukit Sengkaling Blok Ap No.6
2. Nama : Umamah, M.Pd
NIP : -
Instansi : UIN Maliki malang
Pendidikan : S2 MPI
Alamat : Jln. Joyo Tambak Sari No. 9 Merjosari - Malang
3. Nama : CitraningrumInawati, S.Pd
NIP : -
Instansi : SDN Ponggok 01 Blitar
Pendidikan : S1
Alamat : Jln. ArgoPegat – Ponggok -Blitar

Lampiran 9



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile
(0341) 552398

Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Muhammad Anwar
NIM : 10140029
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah/PGMI
Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA AUTOPLAY BERBASIS
VIDEO ANIMASI PADA MATERI KENAMPAKAN
ALAM DAN SOSIAL BUDAYA KELAS IV SD NEGERI
PONGGOK 1 BLITAR**

No	Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	Paraf
1.	24 Juli 2013	Proposal dan Pengajuan BAB I, II, III	1.
2.	09 september 2013	Revisi BAB I, II, III	2.
3.	11November 2013	BAB I,II,III	3.
4.	18 November 2013	Konsultasi Produk Pengembangan	4.
5.	26 Maret 2014	BAB IV-V	5.
6.	28 Maret 2014	BAB I-V	6.
7.	3 April 2014	Konsultasi keseluruhan skripsi	7.
8.	8 April 2014	ACC Keseluruhan	8.

Malang, 2014

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI,

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 10

BIODATA MAHASISWA

Nama : Muhammad Anwar
NIM : 10140029
Tempat Tanggal Lahir : Blitar, 8 Agustus 1991
Fak./Jur./Prog.Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan./PGMI./PGMI
Tahun Masuk : 2010
Alamat Rumah : Dsn. Ngobalan Ds. Dadaplangu Kec. Ponggok,
Kab. Blitar
No Tlp Rumah/Hp : 085736932454

Malang, 26 Maret 2014

Mahasiswa

Muhammad Anwar