

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS 4
MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi

NIM. 10140083



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

APRIL, 2014

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS 4
MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG**

SKRIPSI

*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 Islam (S.PdI)*

Oleh

Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi

NIM. 10140083



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

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS 4
MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
10140083

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:

Nurul Yaqien, M. Pd
NIP. 19781119 200604 100 1

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 19730823 200003 100 2

LEMBAR PENGESAHAN**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA
INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS 4
MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG****SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh
Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi (10140083)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
14 April 2014 dengan nilai: A
dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. PdI)
pada tanggal 14 April 2014

Panitia Ujian:

Tanda Tangan

Ketua sidang

Agus Mukti Wibowo, M. Pd**NIP. 19780707 200801 102 1**

: _____

Sekretaris sidang

Nurul Yaqien, M. Pd**NIP. 19781119 200604 100 1**

: _____

Pembimbing

Nurul Yaqien, M. Pd**NIP. 19781119 200604 100 1**

: _____

Penguji Utama

Dr. Hj. Sulalah, M. Ag**NIP. 19651112 199403 200 2**

: _____

Mengesahkan,**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang****Dr. H. Nur Ali, M. Pd****NIP. 196 50403 199803 100 2**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at RasulNya, Ananda persembahkan karya Kecil ini yang mungkin didalamnya masih jauh dari kesempurnaan tiada lain untuk orang yang sangat ananda cintai dan sayangi yakni Ayahanda dan Ibunda

Ayahanda Ajun Inspektur Polisi Satu Parna J. M dan Ibunda Sukarti, S. Pd.

Doa dan kasih sayang kalian adalah lentera yang bercahaya dalam setiap perjuangan ananda. Dukungan materil maupun immateril yang diberikan, selalu ananda jadikan sebagai semangat ananda dalam penelitian ini.

Especiallly, Adikku Nauroh Salsabila, Adikku Azka Chulya Addiniyah, Nindya Putri Azkiyatu Zahrah, Kakekku tercinta, Mama Lutphy, Segenap keluarga Tanjung dan Pace dan Mas wildan, semua yang selalu memberikanku semangat dan dukungan

Terima kasihku

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi cahaya ilmu pengetahuan padaku.....

Terima kasih kepada keluarga besar MI Mambaul Ulum Pakis Malang, Ibu Jumainah, S. PdI beserta Ibu Titik Herwati S. Pt Selaku Kepala sekolah serta karyawan dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.

Trima Kasih untuk sahabatku tersayang Penghuni 35: M. Ema, M. Nur", M. Ika, M. Velly, M. Benk, M. Chuz dan M. Ila, sahabat sekaligus keluarga kecil yang selalu support satu sama lain. Keluarga besar PGMI-C angkatan 2010, Teman-teman Kelas Peminatan IPS, PKLI MIN Malang I yang sudah memberikan dukungan, Khususnya untuk Tatik Zoo yang sudah berkenan untuk membantuku dalam penelitian ini.

Terima kasih pada semua pihak yang telah membantu pengerjaan karya kecil ini.

MOTTO

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٢﴾

Hai orang-orang yang beriman, Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

Nurul Yaqien, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal: Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi

Malang, 7 April 2014

Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi

NIM : 10140083

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Nurul Yaqien, M. Pd

NIP. 19781119 200604 100

HALAMAN PERNYATAAN

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

Malang, 7 April 2014

Wiwit Agustin P. K
10140083

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 Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang*”. Sholawat serta salam semoga 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 ber peradapan.

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. Ayahanda AIPTU Parna dan Ibunda Sukarti, S.Pd (ayahanda, ibunda tercinta dan tersayang) yang telah mendidik dengan kasih sayang, mendo’akan dengan tulus dan memberi dukungan materil maupun immateril, sehingga penulis dapat

menyelesaikan studi S1 di UIN Maulana malik Ibrahim Malang. Tidak lupa dengan segenap keluarga besar yang telah mendukung.

2. Prof. Dr. Mudjia Rahardjo, M. Si selaku Rektor UIN Malang.
3. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
4. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Malang
5. Nurul Yaqien, M. Pd (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. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Jumainah, S. PdI, (pendamping penelitian di MI Mambaul Ulum Pakis Malang), seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

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

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat berharap

saran dan kritik konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan dimasa mendatang. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guna untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 7 April 2014

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	12
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Asumsi dan Keterbatasan.....	15
H. Definisi Istilah.....	17
BAB II KAJIAN TEORI.....	19
A. Media Pembelajaran.....	19
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	13
B. Multimedia.....	22
1. Pengertian Multimedia.....	22
2. Unsur-unsur Multimedia.....	24
C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	26
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	26
2. Tujuan ilmu pengetahuan sosial.....	27
3. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial.....	28
D. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	29
1. Hakikat media pembelajaran.....	30
2. Relasi Guru dan Siswa dengan media pembelajaran.....	30
3. Karakteristik Multimedia Interaktif	31
4. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	32
5. Kekurangan Multimedia Interaktif.....	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	36

A. Jenis Pengembangan.....	36
B. Model Pengembangan.....	38
C. Prosedur Pengembangan.....	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	51
A. Langkah Pengadaan Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif pada materi Jenis dan Sumber Daya Alam.....	51
1. Pontensi dan Masalah.....	51
2. Desain Media.....	53
B. Cara Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash</i> Berbasis Destop.....	56
C. Kelayakan Media.....	59
1. Hasil Validasi Ahli (Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang).....	60
2. Revisi Produk.....	70
3. Ujicoba Pemakaian.....	73
4. Hasil Uji Coba Lapangan	80
5. Produksi Akhir.....	99
6. Penyajian data pre-test dan post-test.....	99
D. Pembahasan.....	107
1. Analisis Pengadaan Pengembangan Media Pembelajaran...	107
2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran.....	110
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. Kesimpulan.....	122

B. Saran.....123

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kriteria Validasi Program.....	47
Tabel 3.2. Pretes dan Postest kelompok eksperimen dan kontrol.....	49
Tabel 4.1. Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2. Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	61
Tabel 4.3. Kriteria penskoran Angket Validasi Siswa Kelas 4.....	61
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Ahli media.....	62
Tabel 4.5. Kritik dan Saran Ahli Media terhadap Media Pembelajaran.....	63
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	65
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran.....	66
Tabel 4.8. Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran.....	68
Tabel 4.9. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	69
Tabel 4.10. Penilaian Guru Bidang Studi TIK sebagai ahli media.....	74
Tabel 4.11. Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran	75
Tabel 4.12. Ditribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	76
Tabel 4.13. Penelian Guru Bidang Studi IPS sebagai Ahli Materi.....	77
Tabel 4.14. Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran.....	78
Tabel 4.15. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi.....	79

Tabel 4.16. Hasil Penilaian Uji Coba KElompok Kecil Kelas 4 A (Kelompok Eksperimen) Terhadap Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Multimedia Interaktif.....	82
Tabel 4.17. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi.....	88
Tabel 4.18. Hasil Penilaian Ujicoba Lapangan terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif.....	91
Tabel 4.19. Responden Uji Coba Lapangan terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif.....	143
Tabel 4.20. Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Uji Coba Lapangan terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif.....	148
Tabel 4.21. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kelas 4-A (Kelas Eksperimen).....	149
Tabel 4.22. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kelas 4-B (Kelas Kontrol).....	150
Tabel 4.23. Perhitungan untuk memperoleh Mean dan Standart Deviasi.....	153
Tabel 4. 24 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Prosentase.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan.....	40
Gambar 4.1. Perancangan Media.....	53
Gambar 4.2. Cara Penggunaan Media.....	56
Gambar 4.3. Membuka Folder.....	57
Gambar 4.4. Membuka Aplikasi Media Pembelajaran.....	57
Gambar 4.5. Halaman Intro Media Pembelajaran.....	58
Gambar 4.6. Halaman Menu Media Pembelajaran.....	58
Gambar 4.7. Sebelum Revisi Media (Font Penulisan dan tampilan).....	71
Gambar 4.8. Sesudah Revisi Media (Font Penulisan dan tampilan).....	71
Gambar 4.9. Sebelum Revisi Materi (Variasi animasi gambar).....	72
Gambar 4.9. Sesudah Revisi Materi (Variasi animasi gambar).....	72

ABSTRAK

Agustin, Wiwit P. K. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Nurul Yaqien, M. Pd

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial.

Media CD Interaktif merupakan bentuk dari multimedia. Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada kelas 4 MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang, jika dilihat dari kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran IPS masih belum cukup optimal, hal ini disebabkan antara lain guru dalam pembelajarannya, masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya sederhana yakni berbentuk visual, sedangkan jika dikategorikan sebagai media, hal tersebut belum mencakup materi secara keseluruhan. Pemilihan multimedia interaktif ini dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pertimbangan untuk memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran IPS pada materi jenis dan sumber daya alam yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Subyek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

Penelitian ini menggunakan model perkembangan Sugiyono melalui sepuluh tahap berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Ujicoba pemakaian, (6) Revisi produk, (7) Ujicoba produk, (8) Revisi desain, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal.

Hasil Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini sudah tergolong valid, yang meliputi, ahli media 75% cukup valid, ahli materi 73,21% cukup valid. Demikian hasil uji coba kelompok kecil sebesar 91,0% sangat valid. Hasil uji lapangan sebesar 9,87% sangat valid. Peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre test dan post test dengan menggunakan media pembelajaran melalui multimedia interaktif materi jenis dan sumber daya alam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelompok eksperimen yakni sebesar 10,25. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre test dan post test menggunakan media pembelajaran berbasis visual pada materi jenis dan sumber daya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelompok kontrol yakni

sebesar 8,35. Maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif berupa CD interaktif ini termasuk dalam kualifikasi baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.



ABSTRACT

Agustin, Wiwit P. K. 2014. *Developing Learning Media through Multimedia Interactive Content Types and Natural Resources Social Sciences Subjects 4th Grade of Elementary School Mambaul Ulum Pakis Malang*. Essay Study Program of Education Teacher for Islamic Primary School Faculty of Education and Teaching Sciences The State Islamic University (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Supervisor: Nurul Yaqien, M. Pd

Keyword: *Development, Interactive Multimedia, Social Sciences.*

Interactive CD media is a form of multimedia. Multimedia is one of medium that can be used in the learning process. Based on observations carried out at 4th grade MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang, when viewed from the learning activities in social studies is still not quite optimal, this is because the teacher are still using the simple nature of visual form, if it is categorized as a media, it hasn't covered the material as a whole. In materials of natural resources are also the subject of the various natural resources. The selection of interactive multimedia have been selected to solve these problems with a view to utilizing the facilities already available in MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

Purpose of this development is to produce a multimedia product on the content type and natural resources of learning social studies that can be used as an alternative in the achievement of specified learning objectives. The subject of research in the development is 4th grade students of MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

This study uses a model of Sugiyono's development: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) product design, (4) Validation of design, (5) Trial use, (6) Revision products, (7) Test the product, (8) Revision of design, (9) Revision of product, (10) mass production.

The results of the research through the development of instructional media interactive is a valid, which includes, media experts 75% is quite valid, material experts 73.21% is quite valid. Thus the results of testing a small group of 91.0% is very valid. The results of field tests of 9.87% is very valid. The results of field tests of 9.87% is very valid. Improving student learning outcomes as measured by pre-test and post-test using a visual-based instructional media on the content type and resource social science subjects the experiment group at 10.25. While improving student learning outcomes as measured by pre-test and post-test using a visual-based instructional media on the content type and resource social science subjects the control group at 8.35. So, as a whole it can be concluded that the development of instructional media through interactive multimedia such as

interactive CD is included in both qualifications and fit for using in social studies learning.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang telah diberikan mulai dari MI/SD. Ilmu Pengetahuan Sosial atau lebih dikenal dengan singkatan IPS. Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal melalui digunakan dalam sistem pendidikan nasional dan kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.¹ Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang MI/SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget (1963) berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun

¹ Supriya, *pendidikan IPS*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.7

yang akan datang adalah waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (kongkrit), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Padahal bahan materi pembelajaran IPS penuh dengan pesan-pesan bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan (continuity), arah mata angin, lingkungan, ritual, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.²

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh guru maupun siswa, dari segi metode maupun media yang antara lain sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Pada saat ini, penyampaian informasi didalam proses belajar mengajar pada dunia pendidikan dapat di jangkau dengan mudah oleh adanya kemajuan alat teknologi yang modern, seperti halnya media pembelajaran melalui alat elektronik, internet, dan lain sebagainya, sehingga memudahkan guru memenuhi tujuan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan, pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah

² Adie Nugroho, *Modul Konsep IPS* (<http://www.adienugrohoz9oneblogspot.com>, diakses 19 Juni 2013)

komponen- komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran maupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru³.

Berdasarkan observasi, pada kenyataannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih terdapat banyak permasalahan, salah satunya terlihat dari kegiatan pembelajaran IPS kelas IV MI Mambaul Ulum. Diantara permasalahannya ialah;⁴media pembelajaran yang digunakan ialah berupa media gambar (visual), sehingga dari segi penjabaran materi yang dipaparkan sangat terbatas dan pengetahuan siswa akan materi IPS juga berkurang. Media gambar yang tersedia kurang bervariasi, sehingga menjadikan partisipasi siswa dalam materi jenis dan persebaran alam menjadi kurang. Rendahnya pemahaman materi jenis dan persebaran sumber daya alam pada siswa kelas 4 A dan B. hal ini terlihat pada beberapa siswa yang masih belum bisa mencapai nilai yang ditetapkan, yang pada akhirnya menjadikan tingkat keberhasilan siswa masih jauh dari kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Nilai standart untuk mata pelajaran IPS pada kelas 4 yakni 70, sehingga siswa dituntut untuk mencapai nilai diatas standart yang telah ditetapkan oleh

³Arief S. Sadirman,dkk. "*MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*". (Jakarta: PT Grafindo Pesrsada. 1986).hlm 11.

⁴Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS MI Mambaul Ulum, tanggal 05 Mei 2013

sekolah. Disamping itu media gambar yang tersedia relatif kecil, sehingga tidak terjangkau untuk jarak pandang yang jauh.⁵

Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi media grafis, media fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran.⁶ Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga harus dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pengajaran. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

2013 ⁵ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS MI Mambaul Ulum, tanggal 05 Mei

⁶ Arief S. Sadirman, *op.cit.*, hlm.7.

Prestasi belajar siswa di sekolah sering di identifikasikan dengan permasalahan belajar di sekolah tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif. Bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.⁷

Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membatu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Sejalan dengan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya Attarbiyatu watta'liim mengungkapkan sebagai berikut,

“Media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, dan mendengarkannya. Selanjutnya, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pengajaran bahwasanya media pengajaran

⁷Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm. 2.

membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka...membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran”

Aspek motivasi dalam keseluruhan proses belajar mengajar sangat penting, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu yang berhubungan dengan kegiatan belajar. Motivasi dapat memberikan semangat kepada siswa dalam kegiatan-kegiatan belajarnya dan memberi petunjuk atas perbuatan yang dilakukannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka harus dilakukan suatu upaya agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dengan demikian siswa yang bersangkutan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.⁸

Adapun beberapa penelitian lain yang menjadi rujukan diantaranya:

1. Penelitian berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik*, Oleh Nur Yanita pada tahun 2010. Dari hasil ujicoba terhadap multimedia pembelajaran saqins pokok bahasan sumber daya alam di SD ini, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa penelitiannya telah memenuhi kriteria kelayakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk alternatif dalam

⁸ Azhar Arsyad, M.A. “*Media pembelajaran*”(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hlm.16.

pencapaian yang berupa CD Interaktif dengan mengikuti desain pengembangan Sadiman.⁹

2. Penelitian tentang *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Untuk Mata pelajaran Sains Kelas IV di SDN Ngunut 06 Tulungagung*, oleh Dandy Arya Gumilar pada tahun 2012. Penelitian ini menghasilkan produk multimedia interaktif yang berbasis computer dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.¹⁰
3. Penelitian yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VA MIN Malang*, oleh Mustapa Ali pada tahun 2011. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif berupa CD dengan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.¹¹
4. Penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Qiro'ah Berbasis Web untuk Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Malang*. Oleh Mohamad Wildan Anshori pada tahun 2013. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Qiro'ah berbasis web dengan menggunakan pengembangan yang

⁹ Nur Yanita, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik*. Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UM, 2010

¹⁰ Dandy Arya Gumilar, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran Sains Kelas IV di SDN Ngunut 06 Tulungagung*, Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIB UM, 2012

¹¹ Mustapa Ali, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2*. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN, 2011

dikemukakan oleh Sugiyono yang telah dimodifikasi oleh peneliti.¹²

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran, peneliti telah melakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan analisa kebutuhan pada masing-masing madrasah. Pemilihan media pembelajaran yang dilakukan pada tingkat dasar, bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan maupun materi yang akan disampaikan oleh guru, disamping itu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan komputer juga mempertimbangkan akan pemanfaatan dan mengoptimalkan fasilitas komputer yang ada disekolah dasar. Letak perbedaan dari penelitian yang sudah dijelaskan di atas adalah analisis kebutuhan dan permasalahan yang menjadi latar belakang penelitian diatas yakni karakteristik kebutuhan masing-masing sekolah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, peneliti terdahulu melakukan perbaikan dari tingkat hasil belajar siswa. Adapun penelitian tentang pengajaran dengan multimedia juga memperkuat alasan pengembang dalam penelitian pengembangan media pembelajaran antara lain sebagai berikut: Edwards, Williams, dan Roderick (1968) telah menjajagi penggunaan multimedia dalam pendahuluan pelajaran mengetik dan mesin-mesin kantor. Kelompok kontrol diajar dengan cara tradisional. Sedangkan kelompok eksperimental

¹² Mohamad Wildan Anshori, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pembelajaran Qiro'ah Berbasis Web untuk Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Malang. Skripsi*, Jurusan Sastra Arab UM, 2013

diajar dalam suatu laboratorium terbuka yang terdiri dari bahan-bahan terprogram, lembaran pengajaran tercetak, film sambung bersuara, film bingkai dengan rekaman suara dan rekaman latihan (drill-tapes). Kelompok eksperimental menunjukkan hasil yang signifikan lebih baik pada derajat kepercayaan 0.5 pada akhir ujian akhir. Pada siswa umumnya lebih menyukai pendekatan eksperimental itu.¹³

Media pembelajaran Adobe Flash merupakan media 3 dimensi atau media yang berbentuk gambar animasi gerak. Media pembelajaran yang dipergunakan tentunya juga meninjau dari segi aspek kriteria media pembelajaran yang ideal yaitu: menarik, manfaat, mudah dan sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik. Sehingga peserta didik mampu meningkatkan hasil belajar (prestasi belajar) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada khususnya. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang*”.

¹³ Harsja W. Bachriar, “*Media dalam Pembelajaran Penelitian Selama 60 Tahun Gene L. Wilkinson*” (Jakarta: CV. Rajawali, 1984) hlm. 28.

B. Rumusan Masalah

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

1. Belum ada media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif pada materi jenis dan sumber daya alam pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang.
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi jenis dan sumber daya alam pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif pada materi jenis dan sumber daya alam pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang.
2. Mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi jenis dan sumber daya alam pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang.

D. Manfaat Pengembangan

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

1. Manfaat teoritis, untuk pengembangan pembelajaran IPS MI/SD secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah praktis yang sistemik dan sistematis bagi pengembangan produk berupa media.
2. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran.
3. Bagi lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media apa yang mendukung dalam pembelajaran IPS, sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas dan berpikir kritis. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk mengembangkan media pendukung dalam mengajar, seperti multimedia interaktif berbasis islami dalam pembelajaran IPS yang berupa Audio Visual bergerak yang nantinya dapat mempermudah guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

E. Proyeksi Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah materi jenis dan sumber daya alam pada kelas 4 MI/SD.
2. Media pembelajaran yang akan disajikan dalam materi jenis dan sumber daya alam disesuaikan dengan materi pelajaran IPS kelas 4 MI/SD.
3. Spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah berupa CD interaktif, dimana dalam media tersebut menggunakan gambar animasi sehingga multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai medium pendukung pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik¹⁴.
4. Media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini termasuk media Audio Visual. Dilihat dari materi jenis dan sumber daya alam materi ini lebih menekankan pada pemahaman dan gambaran tentang adanya gejala kenampakan alam yang terjadi pada kehidupan sehari-hari.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan terdapat pada beberapa studi kasus yang berhubungan dengan kenampakan alam di dalam

¹⁴ Yudhi Munadi, "*Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*" (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008) hlm. 152

lingkungan peserta didik dan berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan.

6. Bentuk fisik media pembelajaran dalam penelitian ini berupa CD interaktif dan peserta didik dapat belajar mandiri.
7. Desain media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan berbagai variasi gambar, pilihan warna, variasi tata letak dan dilengkapi oleh background dan sound yang disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga nyaman dan mudah untuk dipelajari oleh peserta didik.
8. Media pembelajaran ini juga di lengkapi dengan panduan yang berupa buku. Buku panduan tersebut berisi tentang petunjuk cara penggunaan media pembelajaran, antara lain bertujuan untuk mempermudah dalam memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran bagi peserta didik.¹⁵

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPS dapat mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dengan kondisi real yang ada. Kondisi ideal yang dimaksud adalah tersedianya multimedia interaktif IPS untuk meningkatkan hasil pendidikan IPS yang lebih baik. Kondisi real yang dihadapi adalah media pembelajaran IPS di sekolah yang masih kurang efektif, hanya terdapat satu buku yang dijadikan acuan dan pemahaman materi dan contoh-contoh berkaitan dengan materi sangat terbatas. Selain

¹⁵Andi Prastowo, " *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*"(Yogyakarta: DIVA Press,2012), hlm. 79.

itu, kurangnya media sebagai pendukung dari pembelajaran IPS di kelas 4 MI tersebut, sehingga kesan yang ada siswa memiliki keterbatasan pengetahuan dan ketrampilan dalam pembelajaran IPS.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan multimedia interaktif materi jenis dan sumber daya alam secara khusus antara lain:

1. Mengisi kekurangan bahan pembelajaran berupa media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif, dengan harapan dapat memberikan pemahaman yang utuh tentang materi ajar IPS, bahkan bisa mengembangkan dari standart kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan melalui penambahan ayat-ayat alqur'an dan hadits.
2. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa.
3. Menjadi masukan di dalam menyusun media pembelajaran berdasarkan pembelajaran IPS dengan multimedia interaktif.
4. Memungkinkan dilakukannya penelitian dan pengembangan terhadap hasil produk media pembelajaran IPS lebih lanjut.

Pentingnya pengembangan multimedia interaktif berbasis dalam bentuk CD interaktif ini ialah mampu membantu guru bidang studi IPS dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Secara garis besar dapat mengisi kekurangan pada pembelajaran IPS, maupun dapat mengisi ketiadaan media IPS khususnya pada materi jenis dan sumber daya alam di kelas 4 MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang. Selain itu, CD interaktif ini juga dapat membantu guru IPS dalam pemanfaatan media dan handout dalam

pembelajaran IPS, siswa nantinya akan lebih mudah dalam memahami tentang konsep-konsep IPS khususnya pada materi jenis dan sumber daya alam. Dengan demikian dapat mengurangi pembelajaran IPS yang sifatnya menghafal dan lebih menekankan pada model belajar yang menarik yakni siswa bukan saja dapat mengetahui, mengenal dan memahami materi jenis dan sumber daya alam akan tetapi siswa juga dapat mengetahui penjelasan ayat-ayat yang berasal dari Al-Qur'an tentang adanya penciptaan sumber daya alam di bumi, sehingga siswa dapat lebih memahami materi pada proses pembelajaran dan juga ditambahkan guru mampu menerapkan pembelajaran IPS yang didukung/dikemas dengan penjelasan Al-Qur'an. Oleh karena itu, multimedia interaktif sangat penting untuk dikembangkan.

G. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

Dengan multimedia interaktif, dalam proses pembelajaran IPS siswa tidak hanya mempelajari jenis dan sumber daya alam saja melainkan guru juga bisa menanamkan nilai-nilai agama didalamnya, apalagi siswa dan siswi yang belajar pada lembaga naungan KEMENAG, tentunya dengan adanya media pembelajaran IPS yang di padukan dengan nilai agama, hal ini juga dapat membantu dalam mengintegrasikan antara kesan religius dalam pembelajaran IPS.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Materi Bahasan

Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif pembelajaran IPS ini hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 semester 1 bab 3, yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:

- 1) Sumber daya alam
 - a) Sinar matahari, angin dan ruang angkasa
 - b) Tanah
 - c) Perairan
 - d) Tumbuhan atau flora
 - e) Hewan atau fauna
 - f) Barang tambang
- 2). Pengelolaan sumber daya alam
 - a) Bentuk kerusakan sumber daya alam
 - b) Pelestarian sumber daya alam

1) Subyek penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas 4A dan 4 B di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

2) Tempat penelitian

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Mambaul Ulum Jl. Hj. Alwi no.284 Tirtomoyo Pakis Malang.

H. Definisi Istilah

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

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹⁶

Dalam penelitian ini pengembangan lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran IPS kelas IV melalui multimedia interaktif pada materi jenis dan sumber daya alam.

2. Multimedia Interaktif (CD Multimedia Interaktif)

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

¹⁶ I Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel* (Jakarta : Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hal. 7

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

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

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta nama mata pelajaran ilmu sosial lainnya.¹⁸ Dalam pembelajaran IPS yang ada pada tingkat sekolah dasar, penulis ingin meneliti tentang proses pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru kepada siswanya jika dilihat dengan medium yang digunakan guru dalam proses belajar yang sedang berlangsung.

¹⁸ *Ibid.*

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah “media pembelajaran’ ternyata diartikan dengan berbagai cara. Para ahli mengartikannya dengan berbagai definisi. Tetapi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu definisi secara luas, dan secara sempit atau lebih spesifik, pengarang yang mendefinisikannya secara luas yaitu setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap”.¹Dengan demikian, tenaga pengajar, buku pelajaran, gedung sekolah, menjadi suatu medium pembelajaran.

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

¹Winkel. Psikologi Pengajaran.(Jakarta : PT. Grasindo.1991). hlm 187

2. Pengklasifikasian Media Pembelajaran

Pengklasifikasian media pembelajaran didasarkan pada ruang lingkup pengertian media adalah sebagai berikut:

a. Klasifikasi media menurut bentuk dan ciri fisik:

Secara garis besar penggolongan media ini menjadi:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan alat proyeksi dan berukuran panjang kali lebar saja serta hanya dapat diamati dari satu arah pandang saja.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang penampilannya tanpa menggunakan alat proyeksi dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi atau tebal serta dapat diamati dari arah pandang mana saja.
- 3) Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan alat proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam di layar.
- 4) Media pandang gerak yaitu, media yang menggunakan alat proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk media televise dan video tape recorder.

Media yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi media pandang gerak karena dalam penyampaian pesan atau penggunaannya harus menggunakan alat proyeksi untuk menampilkan gambar, disamping itu gambar yang ditampilkan dapat bergerak.

a. Klasifikasi berdasarkan persepsi indera

Secara mendasar penggolongan ini membedakan alat-alat media dalam tiga kelas, yaitu media audio, alat-alat media visual, dan alat-alat media audio visual. Dalam klasifikasi ini media yang dikembangkan termasuk dalam klasifikasi alat-alat media audio visual, dalam media yang dikembangkan selain terdapat visual juga terdapat audio dalam penyampaian pesan.

b. Klasifikasi berdasarkan penggunaannya, berdasarkan sasaran yang menggunakan media dibedakan menjadi:

- 1) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual
- 2) Media pembelajaran yang penggunaannya kelompok
- 3) Media pembelajaran yang penggunaannya massal

Atas dasar klasifikasi tersebut, Hamidjojo (dalam bukunya *Sikhabuden*) (dalam skripsinya Nur Yanita) mengklasifikasikan sebagai berikut:²

a. Media dan teknologi pendidikan yang penggunaannya secara missal, meliputi:

- 1) Televisi,
- 2) film dan slide,
- 3) radio.

² Menurut Hamidjojo dikutip Nur Yanita, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik. Skripsi*, Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UM, 2010. Hlm.15

b. Media dan teknologi pendidikan yang penggunaannya secara individual, meliputi:

- 1) Kelas atau laboratorium elektronik,
- 2) Alat-alat oto instruktif,
- 3) Kotak unit pengajaran.
- 4) Media dan teknologi pendidikan yang penggunaannya secara konvensional, yaitu dimana setiap guru secara individual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Media ini meliputi semua media pembelajaran dan bahan sumber belajar yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, laboratorium, atau di luar kelas, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar. Berdasarkan klasifikasi media diatas, media yang akan dikembangkan termasuk dalam klasifikasi media pembelajaran yang penggunaannya secara individual. Karena media yang akan dikembangkan dibuat dalam bentuk interaktif sehingga penggunaannya dilakukan secara individual dan dengan menggunakan alat-alat audio dan visual. Selain digunakan sebagai pembelajaran individual, multimedia juga digunakan sebagai media pembelajaran yang mana dalam penggunaannya juga tidak lepas dari peran guru dalam menjelaskan langkah-langkah penggunaannya.

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah

gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.³ Multimedia adalah dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan oleh Hoftster yakni multimedia adalah pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan menggabungkan koneksi (*link*) dan alat bantu (*tool*) yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Selain itu multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan tool dan link sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Dalam definisi diatas terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasi apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan audiens. Kedua, harus ada link yang menghubungkan audiens menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada audiens untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide audiens sendiri. Didunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam

³Rizky Novi. *Pengertian Multimedia* (<http://www.rizkynovi99.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia.html> diakses 31 April 2014)

kelas maupun digunakan untuk alat dukung belajar secara mandiri atau secara individu.

2. Unsur-unsur Multimedia

Beberapa unsur yang menjadi pendukung multimedia antara lain:

a. Teks

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

b. Grafik

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

c. Bunyi atau *sound*

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

d. Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu video analog dan video digital. Video analog dibentuk dari deretan signal elektrik yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari sederetan *signal* digital yang berbentuk yang menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum dan maksimum.

e. Animasi dalam Multimedia

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

C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS. Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal melalui digunakan dalam system pendidikan nasional dan kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta nama mata pelajaran ilmu sosial lainnya.⁴

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi

⁴ Supriya, *pendidikan IPS*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.7

manusia dalam kehidupannya merupakan fokus kajian dari IPS aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dalam aspek keruangan dan geografis. Aktifitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu di kaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan social dalam menjaga pola interaksi social antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. pada intinya, focus kajian IPS adalah berbagai aktifitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.⁵

2. Tujuan ilmu pengetahuan sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangka diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan, agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan siswa upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia

⁵*Ibid.*, hlm. 11

dan warga Negara yang baik.⁶ Sedangkan tujuan IPS ditingkat sekolah dasar ditujukan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

3. Konsep ilmu pengetahuan sosial

a. Interaksi

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

b. Saling ketergantungan

Setiap orang dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu manusia harus menghargai manusia lainnya, sebab baik secara langsung maupun tidak langsung seseorang akan memerlukan bantuan orang lain.

c. Kesenambungan dan perubahan

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

⁶Etin Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara), hlm.15

d. Keragaman

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

e. Konflik dan consensus

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

f. Pola

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

g. Budaya

Setiap generasi mengalami perubahan dan menerima peninggalan-peninggalan budaya dari generasi sebelumnya.⁷

D. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Kajian ini akan membahas landasan teoritis penggunaan media pembelajaran. Pemerolehan-pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena adanya interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dialami sebelumnya oleh siswa. Mengenai tingkatan modus belajar yang terkait

⁷ *Ibid.*, hlm.21.

dengan penggunaan media Bruner menjelaskan sebagai berikut : ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enaktif), pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata simpul dipahami langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kedua yang diberi label iconic (artinya gambar), kata simpul dipahami dari gambar, lukisan, foto atau film. Selanjutnya pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengarkan kata simpul dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dapat berhasil jika ada yang membuat siswa termotivasi dalam belajar. Hal ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran selain itu, ada juga konsep yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan dalam proses belajar.⁸

1. Hakikat media pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks pada semua orang dan terjadi seumur hidup yaitu semenjak bayi sampai akhir hayat (belajar sepanjang hayat). Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi berkembang pula tugas dan peran guru sejalan dengan jumlah anak yang memerlukan pendidikan harus diakui guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, siswa dapat belajar dari beraneka sumber.

Perkembangan ICT juga semakin mengembangkan bentuk dan variasi media pembelajaran. Menurut Thomson dalam Wijaya media

⁸ Ali Mustapa, “ *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2* “Tesis, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2011, hlm.21.

komputer yang digunakan dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yakni saat digunakan dapat meningkatkan motivasi pembelajaran. Karena para siswa akan menikmati kerja komputer seperti menampilkan perpaduan antar teks, gambar, animasi gerak suara dan sebagainya. (Media interaktif).

2. Relasi Guru dan Siswa dengan media pembelajaran

Secara umum manfaat media dalam pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal. Dijelaskan juga bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang mempengaruhi kondisi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

3. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif terlahir dari program dengan istilah macromedia flash atau media flash yang sekarang bernama Adobe Flash dianggap berkaitan erat dengan software untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet. Misalnya membuat situs, banner iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.

Terkait dengan karakteristik multimedia, bahwa secara umum dapat diketahui dengan ciri-ciri ini yaitu bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Thorn mengajukan enam kriteria untuk

menilai multimedia interaktif, yaitu : (1). Kriteria pertama adalah kemudahan navigasi, (2). Kriteria kedua adalah kandungan kognisi, (3) Kriteria ketiga adalah presentasi informasi, (4) Kriteria keempat adalah integrasi media, (5) Kriteria kelima adalah aristik dan estetika dan (6) Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Singkatnya multimedia interaktif adalah menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari: a). teks: b). grafik : c). audio; dan d). interakstivitas.

4. Kelebihan Multimedia Interaktif

Terkait dengan kegunaan media pembelajaran khususnya multimedia interaktif yang sifatnya visual, menurut Levie dalam Arsyad mengemukakan empat kelebihan media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c). fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Penjelasannya sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif media Visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa.

- c. Fungsi kognitif media visual dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris akan memudahkan siswa yang lemah mengorganisasi hasil bacaannya dalam teks dan mengingatnya kembali. Artinya sangat membantu siswa yang lemah menerima pesan dengan teks saja atau verbal

Selain itu dari Hamalik dalam Arsyad menjelaskan bahwa kelebihan dari media visual dalam hal ini multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan memperbesar perhatian siswa.
- b. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pembelajaran lebih mantap.
- c. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu melalui gambar hidup.
- d. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- e. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman belajar.

Dari uraian dan beberapa pendapat ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

5. Kekurangan Multimedia Interaktif

Adapun kekurangan multimedia interaktif yang memang tidak dapat dihindari, yaitu :

- a. Tidak semua guru dapat membuat multimedia interaktif. Karena teknik pembuatan. Membutuhkan biaya yang cukup banyak karena harus didukung dengan sarana dan prasarana tertentu.
- b. Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam membuat multimedia interaktif.
- c. Membutuhkan skill khusus dalam aplikasi komputer dan membutuhkan ketekunan dan ketelatenan
- d. Pengadaan dan pemeliharaannya menuntut biaya yang cukup mahal.

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal atau pendidikan non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan⁹.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:

- a. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian ini tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut¹⁰.
- d. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

⁹Mulyanta dan Marlon Leong, "Tutorial Multimedia Interaktif Media Pembelajaran"(Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 2009), hlm. 3.

¹⁰Ibid,.hlm. 4

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

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

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²Tujuan utama dari riset dan pengembangan (*Research and Development*) adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori tetapi mengembangkan hasil-hasil yang efektif untuk dimanfaatkan di sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga lainnya.³

¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

²*Ibid*

³Hamid darmadi. "*Metode Penelitian Pendidikan*"(Bandung: ALFABETA, 2011) hlm. 6.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Pendidikan* bahwa Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R & D), adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam untuk memperbaiki praktik. Sedangkan menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan ada suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁴

Penelitian pengembangan menurut (Seels & Richey, 1994) didefinisikan sebagai berikut: “Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistemik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal. Tujuan penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran IPS*”

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, “*Metode Penelitian Pendidikan*” (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. 2007), hlm. 164.

Melalui Multimedia Interaktif materi jenis dan sumber daya alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 4 untuk tingkat MP'

B. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik⁵. Yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi dapat juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dan evaluasi, system manajemen. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluative, dan eksperimental⁶.

Metode eksperimen digunakan untuk menguji keampuhan dari produk yang dihasilkan. Walaupun dalam tahap uji coba telah dievaluasi (pengukuran), tetapi pengukuran tersebut masih dalam rangka

⁵ Trianto, "Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan" (Jakarta: Kencana. 2010), hlm. 206.

⁶ Ibid., hlm 207

pengembangan produk, belum ada kelompok pembanding. Dalam kelompok eksperimen telah diadakan pengukuran selain pada kelompok eksperimen juga pada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak atau random. Pembandingan hasil eksperimen pada kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan tingkat keampuhan dan produk yang dihasilkan.

Pengertian penelitian menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil ujian lapangan.

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun menurut Sugiyono secara umum tujuan penelitian ada tiga macam penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan

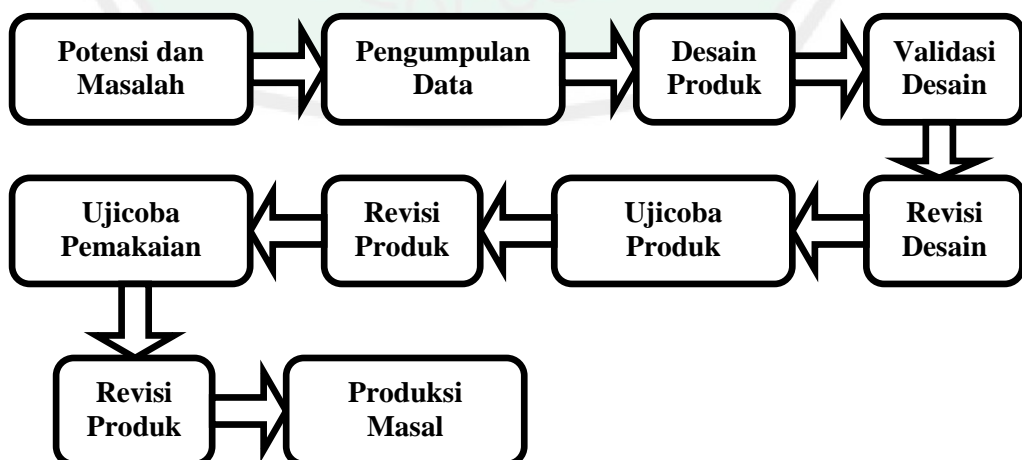
terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.⁷

Prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti agar dapat menghasilkan suatu produk adalah dimulai dengan analisis kebutuhan. Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan, pembuatan draft produk, dan selanjutnya uji coba ahli materi dan uji coba ahli media, baru kemudian produk tersebut diujicobakan di lapangan dengan uji pembandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam menjelaskan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini. Sugiyono juga menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan, di antaranya:

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan



⁷ *Op. cit.*, hlm.2.

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Yakni dengan mengetahui media apa yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS khususnya pada kelas 4 materi jenis dan persebaran sumber daya alam belum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, media yang digunakan oleh guru ialah media visual, sedangkan fasilitas pembelajaran dapat dikatakan sudah lengkap dan memadai untuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yakni meliputi multimedia interaktif, sehingga pengembang berinisiatif untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa CD interaktif ilmu pengetahuan sosial pada materi jenis dan persebaran sumber daya alam di kelas 4 MI/SD.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data sama halnya disebut dengan pengumpulan informasi, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, pengumpulan data ataupun informasi digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

⁸ *Ibid., hlm.409.*

3. Desain Draf Produk

Draf atau produk awal dikembangkan oleh pengembang yang bekerja sama dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang mempunyai ketrampilan yang dibutuhkan, sehingga dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti melakukan pengumpulan dan pengkajian beberapa literatur atau referensi-referensi yang mendukung dan menunjang pengembangan.

Prosedur selanjutnya adalah menentukan proses kegiatan atau materi-materi yang akan dianimasikan, mengumpulkan data (gambar, teks, objek, dan suara). Setelah itu, menentukan menu utama media, kemudian dibagi kedalam sub-sub menu dan ditentukan fitur-fitur pendukung yang disajikan dalam media. Adapun produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah multimedia interaktif berupa bentuk gambar animasi gerak dalam program Adobe Flash.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi ini dilakukan, bertujuan untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang mana mempunyai karakteristik tersendiri.

a. Desain Validasi

Desain validasi yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran IPS dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Validasi isi dan desain produk. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui tidaknya media ajar yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

b. Subjek Validasi

Subjek validasi atau validator media berbasis multimedia dengan macromedia flash terdiri dari 2 dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan seorang Guru pengampu mata pelajaran IPS di MI Mambaul ulum Pakis Malang.

Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- 1) Dosen validasi konten Media Pembelajaran IPS
 - a) Dosen PGMI yang berkompeten dalam bidang pendidikan IPS di MI
 - b) Mengetahui kurikulum IPS SD/MI
 - c) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang Media IPS dan lainnya.
- 2) Dosen Validasi Desain Media Pembelajaran IPS
 - a) Dosen PGMI pengampu mata kuliah Pengembangan dan media pembelajaran

- b) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang Media
 - c) Telah membuat bahan ajar dan sejenisnya.
- 3) Guru kelas 4 SD/MI
- a) Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar IPS selama 10 tahun
 - b) Memahami pembelajaran IPS di SD/MI
 - c) Memahami Kurikulum IPS SD/MI

5. Revisi Desain

Setelah desain atau draf produk di validasi oleh ahli materi dan ahli media, maka langkah selanjutnya adalah revisi desain. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, maka produk penelitian diperbaiki dan disempurnakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk tersebut direvisi dan sudah menghasilkan produk yang relevan untuk pembelajaran, maka produk tersebut sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Maka kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan oleh pengembang, yakni ujicoba pemakaian. Kegiatan uji coba dilakukan kepada siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Kab. Malang, Semester genap tahun pelajaran 2013-2014, pada jenis dan persebaran sumber daya alam dalam pelajaran IPS. Selama proses pengujian ini, media pembelajaran IPS berupa multimedia interaktif

mendapatkan penilaian dari para guru pelajaran IPS. Hal ini dilakukan untuk perbaikan lebih lanjut

Uji coba pemakaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dari pengembangan media pembelajaran ini. Bagian ini terdiri dari: (a) Desain Uji Coba, (b) Subjek Uji Coba, (c) Jenis Data, (d). Instrumen Pengumpulan Data dan (e) Analisis data.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba pada penelitian ini menggunakan dibagi menjadi dua tahap, yaitu validasi ahli (materi dan media) dan guru mata pelajaran bahasa Arab. Data yang diperoleh dari validasi ahli akan ditindak lanjuti untuk memperbaiki produk yang kemudian akan diujicobakan pada tahap uji coba di ruang kelas.

b. Subjek Uji Coba

Adapun Subjek coba pada penelitian ini terdiri dari subjek coba, yakni validasi ahli dan subjek uji coba pemakaian. Seperti yang telah dipaparkan diatas.

c. Jenis Data

Data yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah hasil angket yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi dan mahasiswa yang sudah mencoba produk. Data tersebut menggambarkan kesan, reaksi, dan penilaian dari validator dan guru.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam pengembangan ini, teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara, angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru studi IPS kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Kab. Malang. Angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru berisi pertanyaan yang berbeda. Angket untuk ahli media berisi pertanyaan tentang bagaimana penampilan media tersebut mulai dari halaman utama sampai dengan isi dan juga bagaimana tampilan yang terdapat dalam media, apakah sudah menarik atau belum. Pertanyaan-pertanyaan yang tersaji untuk ahli materi lebih ditekankan pada isi materi, apakah materi tersebut sudah memberikan cukup informasi atau belum. Sedangkan angket untuk guru studi IPS menggambarkan tentang kelayakan terhadap media tersebut untuk digunakan di MI Mambaul Ulum Pakis kab. Malang. Adapun wawancara diberikan kepada guru studi IPS sebagai data penguat angket yang telah diberikan kepada guru studi IPS.

e. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan produk ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data tersebut dianalisis secara detail dan menyeluruh sehingga didapatkan hasil akhir dari pengembangan produk. Data diperoleh dari hasil angket dari validator ahli media, ahli materi dan siswa. Rumus yang digunakan dalam perhitungan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan;

P = presentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$ = Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Bilangan konstan

Media pembelajaran berbasis media flash berupa CD interaktif sudah bisa diaplikasikan dalam proses belajar mengajar apabila media tersebut sudah mencapai tingkat kevalidan diatas 75%. sehingga Untuk memperoleh kesimpulan kevalidan maka ditetapkan kriteria sebagai berikut;

Tabel 3.1 kriteria validasi program⁹

Kategori	Persentase	Kualifikasi
A	86-100 %	Sangat Valid
B	76-85 %	Valid
C	56-75 %	Cukup Valid
D	< 55 %	Kurang Valid

⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: PT, Rineka Cipta, 1996). hlm. 246.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan media pembelajaran IPS, apabila selama dalam pengujian yang lebih luas masih ditemukan kekurangan atau hambatan dari media tersebut. Hal ini diharapkan agar media ini menjadi lebih baik dan mampu memberikan dampak positif bagi siswa MI Mambaul Ulum Pakis Kab. Malang pada jenis dan persebaran sumber daya terhadap pembelajaran IPS kelas 4.

8. Ujicoba Pemakaian

Kegiatan ujicoba pemakaian ini dilakukan kepada siswa kelas 4-A MI Mambaul Ulum Pakis Kab. Malang, Semester genap tahun pelajaran 2013-2014, pada materi jenis dan persebaran sumber daya alam dalam mata pelajaran IPS. Selama proses pengujian ini, media pembelajaran IPS berupa multimedia interaktif yang diterapkan untuk kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan terhadap media yang telah dibuat. Sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan terhadap media yang telah dibuat. Dengan demikian hal ini dimaksudkan untuk menarik kesimpulan bahwa ketika salah satu kelompok diberikan perlakuan terhadap media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam melalui multimedia interaktif, maka akan terlihat pengaruh tidaknya media tersebut diterapkan, hal ini didukung oleh *pretest* dan *posttest*.

Untuk pengujian dilakukan dengan rancangan penelitian desain eksperimen dengan kelompok control (Pretest-posttest control group desain).¹⁰

Tabel 3.2 Pretes dan Postest kelompok eksperimen dan kontrol

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Keterangan:

X1 = pembelajaran menggunakan media Multimedia Interaktif

X2 = pembelajaran menggunakan media yang telah ada sebelumnya

O1 & O3 = nilai awal kelompok eksperimen menggunakan produk (Media) baru (O1)/nilai awal kelompok kontrol menggunakan (Media) sebelumnya (O3).

O2 & O4 = prestasi kelompok eksperimen setelah menggunakan produk baru (O2)/prestasi kelompok kontrol setelah menggunakan produk lama (O4).

¹⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*” (Bandung: CV.ALFABETA. 2009), hlm.44.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian produk terdapat kekurangan dan kelemahan. jika produk sudah diperbaiki maka produk siap di produksi masal.

10. Produksi Masal

Produksi dilakukan bila produk yang berupa media pembelajaran baru ini telah dinyatakan sudah layak untuk diproduksi, yakni dengan beberapa kali pengujian, oleh karena itu untuk mencapai tahap produksi ini media pembelajaran IPS multimedia interaktif ini telah melalui beberapa tahap sebelumnya diantaranya: pengembangan produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Langkah Pengadaan Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif pada materi Jenis dan Sumber Daya Alam

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah atau analisis kebutuhan merupakan langkah yang dilakukan oleh pengembang untuk mengetahui problematika yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS di kelas 4 MI Mambaul Ulum. Tahap ini merupakan langkah pertama yang dilakukan oleh pengembang sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran pada materi jenis dan persebaran sumber daya alam, yang mana didalamnya mencakup beberapa kegiatan diantaranya wawancara dan observasi di MI Mambaul Ulum Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan oleh pengembang, maka diperoleh beberapa informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan yakni berupa media visual. Media visual yang digunakan guru belum mencakup materi jenis dan persebaran sumber daya alam secara keseluruhan.¹

¹ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS MI Mambaul Ulum, tanggal 05 Mei 2013

Selain melakukan observasi, pengembang juga melakukan wawancara dengan guru studi ilmu pengetahuan sosial MI Mambaul Ulum Pakis Kab Malang, yakni dengan Ibu Jumainah. Hal tersebut dilakukan sebagai salah satu instrumen pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan ini, sehingga dari hasil wawancara dengan Ibu Jumainah diperoleh beberapa informasi MI Mambaul Ulum Pakis Kab diantaranya, diketahui bahwa telah digunakannya fasilitas lab komputer dalam pembelajaran IPS disamping itu juga fasilitas yang telah di sediakan oleh sekolah yakni berupa *free wifi* area telah dimanfaatkan guna menjadi referensi tambahan materi pembelajaran IPS. Buku yang telah digunakan yakni buku teks yang ditulis oleh Ahmad Zuber dan Lukman Hakim dari penerbit Platinum sebagai buku utama pembelajaran IPS kelas 4 di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.²

Disamping terdapat kelebihan pada Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang namun jika dilihat dari kegiatan belajar mengajar pada media pembelajaran IPS khususnya, media yang tersedia masih belum dapat menunjang maupun mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung yakni pembelajaran IPS khususnya. Permasalahan yang terjadi yakni meliputi; belum adanya media yang mampu mencakup karakteristik materi, belum adanya media pembelajaran berupa kuis yang menampung soal latihan dan mengoreksi jawaban dan menampilkan nilai secara otomatis serta tidak adanya pembelajaran berupa audio maupun

² Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS MI Mambaul Ulum, tanggal 05 Mei 2013

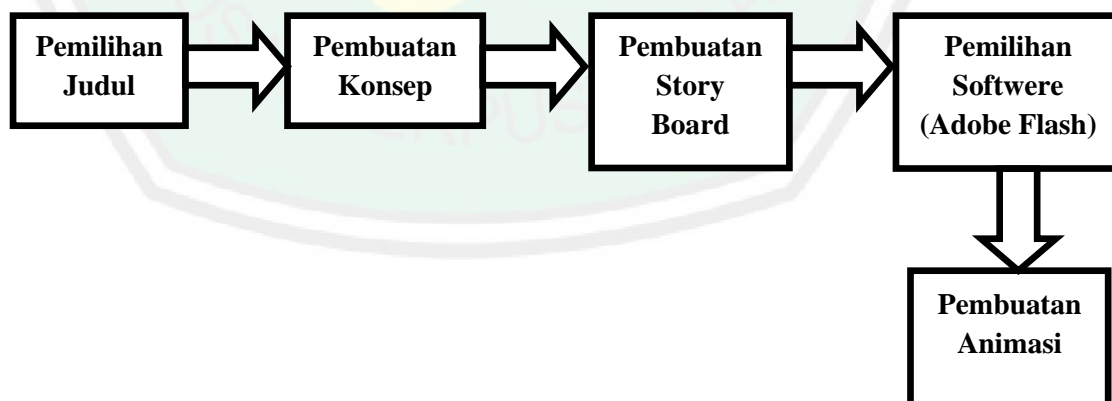
audio visual yang berhubungan dengan materi jenis dan persebaran sumber daya alam.

Berkaitan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pengembang dengan guru studi bidang IPS, maka pengembang berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran IPS multimedia interaktif materi jenis dan persebaran sumber daya alam sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran IPS, dan juga sebagai literatur media pembelajaran IPS, guna mewujudkan pembelajaran IPS yang lebih variatif.

2. Desain Media

Setelah mengetahui kebutuhan lapangan dari data yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap pertama yang dilakukan pengembang dalam perancangan media yaitu sebagai berikut:

Gambar 4.1 Perancangan Media



a. Pemilihan Judul

Pemilihan judul merupakan tahap yang dilakukan oleh pengembang setelah melakukan proses merumuskan masalah yang terjadi didalam proses pembelajaran IPS.

b. Pembuatan Konsep

Pembuatan konsep ini dilakukan setelah proses pemilihan judul skripsi dilakukan. Dalam pembuatan konsep ini, juga diperlukan sebuah gagasan yang mana dengan adanya ide yang ada dapat melahirkan sebuah konsep baru yang nantinya dapat menghasilkan sebuah draft produk yang bertujuan untuk membantu mengatasi masalah yang timbul dari sebuah analisis kebutuhan yang dilakukan di MI Mambaul Ulum.

c. Pembuatan Story Board

Storyboard adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung.³ Sedangkan menurut definisi saya adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah cerita berlangsung, dan akan menjadi dasar dari kelangsungan keseluruhan dari cerita nantinya. Storyboard merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar atau. Storyboard secara harfiah berarti dasar cerita, storyboard adalah penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa storyboard adalah skenario film tersebut.

³ *Storyboard* (<http://www.marosjhe.wordpress.com>, diakses pada tanggal 14 desember 2013)

d. Pemilihan Software (Adobe Flash)

Software (perangkat lunak) adalah kumpulan perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Tanpa adanya software, komputer hanyalah sebuah mesin kosong yang tidak akan berarti apa-apa. Komputer tidak mengerti bahasa manusia dan hanya mengerti bahasa mesin yang dihasilkan dari perangkat lunak. Sekalipun tidak berwujud fisik, keberadaan software sangat penting. Software dibuat untuk menjalankan hardware komputer agar dapat berjalan sesuai fungsi yang diinginkan.⁴ jadi menurut saya software merupakan perangkat lunak yang tidak dapat disentuh maupun dilihat wujud fisiknya.

e. Pembuatan Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak

⁴ *Media Pengetahuan Teknologi Informasi* (<http://www.termasmedia.com>, diakses 14 desember 2013)

berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.⁵

B. Cara Penggunaan Media Pembelajaran *Flash* Berbasis Destop.

Cara penggunaan media pembelajaran IPS Materi Jenis dan Persebaran SDA berbasis multimedia Interaktif (Flash) secara umum bisa di lihat pada gambar di bawah ini

Gambar 4.2 Cara Penggunaan Media



Untuk melihat gambaran cara penggunaan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif (Flash) secara detail, berikut disajikan paparan tentang langkah-langkah penggunaan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif (Flash).

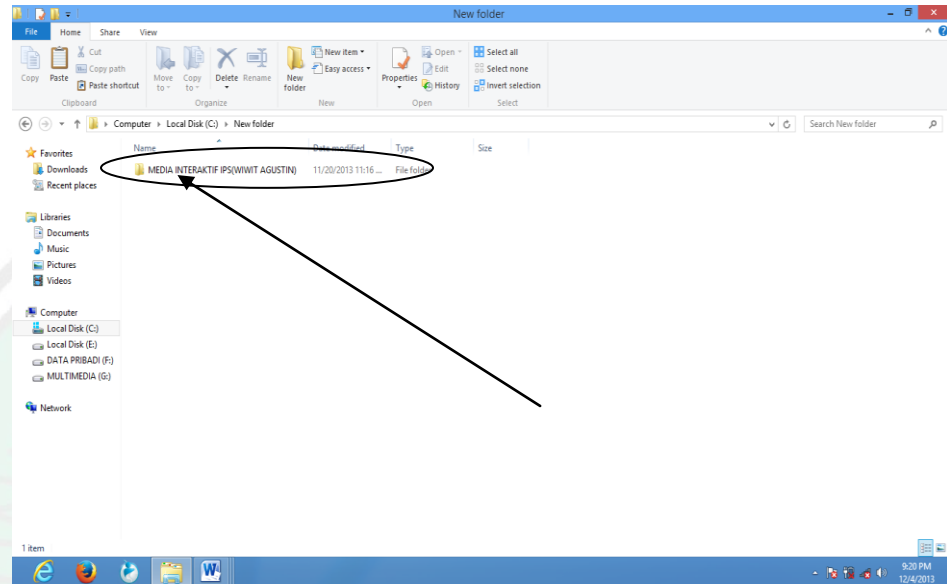
1. Pembukaan Dalam Pembelajaran

Sebagai langkah awal pembelajaran dengan menggunakan media ini guru langsung menekan tombol folder media pembelajaran

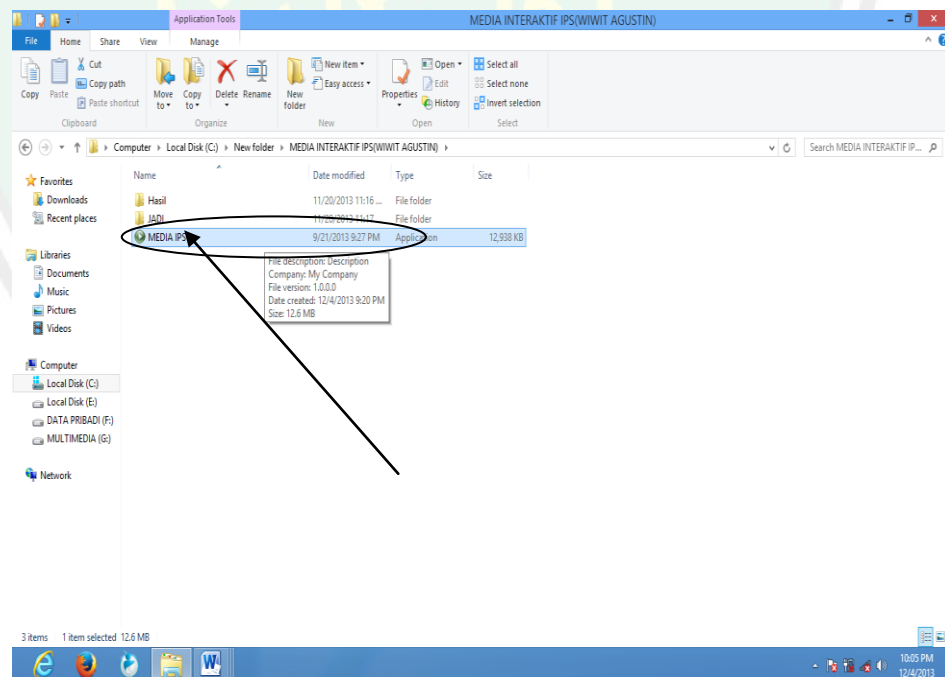
⁵ Muh. Najmul Falakh. S.Pd., *Animasi Flash* (<http://www.falakh.wordpress.com> diakses 14 desember 2013)

- a. Klik item media pembelajaran

Gambar 4.3 Membuka Folder



Gambar 4.4 Membuka Aplikasi Media Pembelajaran



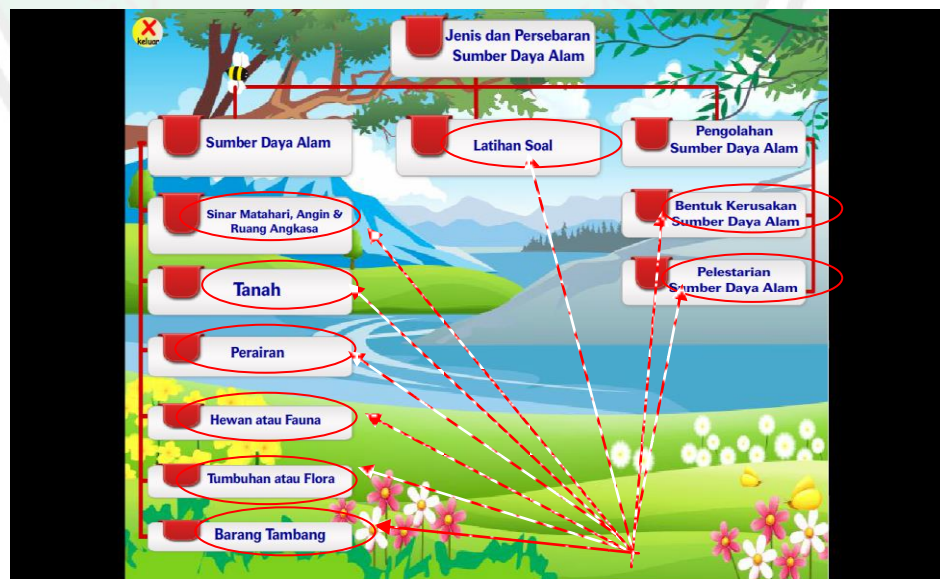
- b. Klik item “Mulai” untuk membuka pelajaran

Gambar 4.5 Halaman Intro Media Pembelajaran



- c. Klik item materi yang ingin ditampilkan

Gambar 4.6 Halaman Menu Media Pembelajaran



C. Kelayakan Media

Setelah rancangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif selesai dibuat, maka dilakukan uji ahli yang dilakukan oleh validator, validator meliputi dua orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2013 sampai tanggal 24 Oktober 2013. Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran dilakukan dalam 5 tahap. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu dosen Ilmu Sosial yakni Mohammad Miftahusyain, M. Sos sebagai ahli materi IPS, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yakni Dr. Muhammad Walid M, A sebagai ahli media, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu guru bidang studi IPS kelas 4 MI yakni Jumainah, S. Pd sebagai ahli materi pembelajaran MI/SD, tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh satu guru bidang studi TIK kelas 4 MI sebagai ahli desain pembelajaran MI/SD. dan tahap kelima diperoleh dari hasil uji coba kelompok (*pretest posttest*) yang dilaksanakan oleh 2 kelas yakni kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Tiap kelas berjumlah 20 siswa maupun siswi. Uji terbatas dilakukan

untuk mengetahui uji coba kelompok kecil yang diwakili 5 responden, dan uji coba lapangan diwakili oleh satu kelas siswa kelas 4A sebagai responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1.

1. Hasil Validasi Ahli (Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang)

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala Arikunto, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaian. Adapun angket validasi ahli materi kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran⁶

Kategori	Persentase	Kualifikasi
A	86-100 %	Sangat Valid
B	76-85 %	Valid
C	56-75 %	Cukup Valid
D	< 55 %	Kurang Valid

⁶ *Ibid.*, hlm.246.

Sedangkan untuk angket validasi ahli media dan siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2

Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Jawaban	Skor
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

Tabel 4.3 Kriteria Penskoran Angket Validasi Siswa Kelas 4

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

a. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada bapak Moh. Walid, M. A selaku ahli media pembelajaran yakni berupa CD multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS kelas 4 materi Jenis dan Persebaran Sumber Daya Alam

diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.4

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada table 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	x	x_i	P
1	Background halaman depan menarik	3	4	75
2	Gambar animasi gerak yang ditampilkan dalam media pembelajaran IPS jelas.	4	4	75
3	Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran IPS ini menarik	3	4	75
4	Gambar yang ditampilkan bervariasi	4	4	100
5	Backsound yang digunakan mendukung tampilan media pembelajaran.	3	4	75
6	Suara (audio) dalam media pembelajaran IPS ini jelas	3	4	75
7	Animasi gerak dan suara yang ada di dalam media pembelajaran IPS ini memudahkan anda	3	4	75

	dalam memahami materi.			
8	Kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran	3	4	75
9	Kemudahan dalam mengoperasikan media ini	2	4	50
10	Media ini menarik secara keseluruhan	3	4	75
Jumlah		30	40	675
		75,00%		

2) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran yang dipaparkan dalam table 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5

Kritik dan Saran Ahli Media terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Catatan	Hasil revisi
1.	Font Penulisan	Tampilan tulisan kurang menarik, font pada media perlu di rubah sehingga tulisan dapat menarik jika dilihat	Tampilan tulisan menggunakan font Segoe Print, sehingga tampilan tulisan akan lebih menarik jika dilihat
2.	Penggunaan Media Pembelajaran IPS	Tombol menu harap diperbaiki karena dalam penggunaannya masih ditemukan	Untuk mempermudah mengoperasikan tombol pada media pembelajaran

		kesukaran untuk pindah pada halaman menu	
3.	Posisi tombol pada halaman menu	Tampilan tombol latihan soal hendaknya berada di luar bagan peta konsep	Tampilan tombol latihan soal berada di samping bagan peta konsep

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli desain.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.4 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu Bapak Moh, Walid sebagai ahli media.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$P = 75,00\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 10 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 1 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, dan 8 aspek penilaian dikategorikan cukup valid yang bernilai 75%, dan 1 aspek penilaian dikategorikan kurang valid yang bernilai 50%.

Tabel 4.6

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	2	20
Cukup Valid	7	70
Kurang Valid	1	10

Tabel 4.4., dan 4.5., menunjukkan data hasil validasi ahli media ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah adalah 20% menyatakan valid, yaitu pada item 1 dan 5. Sedangkan 70% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 1,3,4,6,7,8 dan 10. Dan 10% menunjukkan tingkat validitas kurang valid.

Berkaitan dengan tabel yakni dari 10 aspek yang dievaluasi tersebut dapat diketahui bahwa kevalidan media ini sebesar 75,00%, maka nilai tersebut dapat dikategorikan cukup valid untuk digunakan dan dikembangkan

b. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada bapak Mohammad Miftahusyain, M. Sos selaku ahli materi mata pelajaran IPS yakni berupa CD multimedia interaktif pembelajaran IPS. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS kelas 4 materi jenis dan persebaran sumber daya alam diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel 4.7

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada table 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	x	x_i	P
1.	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan belajar siswa.	3	4	75
2.	Kesesuaian materi dengan SKKD dan Indikator KTSP 2006.	3	4	75
3.	Kesesuaian penggunaan istilah dan kata-kata dengan taraf kemampuan siswa.	3	4	75
4.	Kemudahan siswa dalam memahami materi di dalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).	3	4	75
5.	Contoh-contoh yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan peserta didik.	3	4	75
6.	Motivasi siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPS	3	4	75

	(Multimedia Interaktif).			
7.	Keefektifan materi yang disajikan dalam menggunakan media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).	3	4	75
8.	Sistematika urutan materi	3	4	75
9.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	3	4	75
10	Ketepatan pemilihan kata dan kalimat	3	4	75
11	Kesesuaian gambar dengan isi teks	3	4	75
12	Variasi yang digunakan dalam media	2	4	50
13	Kemudahan memahami materi	3	4	75
14	Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media	3	4	75
Jumlah		41	56	1025
73,21%				

2) Data Kualitatif

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

Tabel 4.8

Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran

No.	Aspek	Catatan	Hasil revisi
1.	Variasi animasi gambar	Variasi tampilan gambar hendaknya lebih dikembangkan dalam bentuk ilustrasi permanen sehingga tidak monoton dan membosankan	Tampilan tokoh gambar akan ditampilkan sebagai ilustrasi yang hidup sehingga tidak membuat monoton dan membosankan
2.	Tampilan Suara Al'Qur'an pada media pembelajaran IPS	Cara membaca Al-Qur'an belum tepat, masih terdapat kerancuan pembahasan tumpang tindih antara suara dan teks	Membaca Ayat-ayat Al-Qur'an dengan baik yakni disertai penggunaan lantunan lagu dan membacakannya sesuai dengan pembacaan yang benar
3.	Kesesuaian suara dengan teks	Masih terdapat kerancuan pembahasan tumpang tindih antara suara dan teks.	Suara disesuaikan dengan tampilan dan teks yang di tampilkan

3) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli materi IPS.

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi IPS terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.7

maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu bapak Mohammad

Miftahusyain sebagai ahli materi.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

$$P = \frac{41}{56} \times 100\%$$

$$P = 73,21\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 14 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 13 aspek penilaian dikategorikan cukup valid yang bernilai 75%, dan 1 aspek penilaian dikategorikan kurang valid yang bernilai 50%.

Tabel 4.9

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli

Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Cukup Valid	13	130
Kurang Valid	1	10

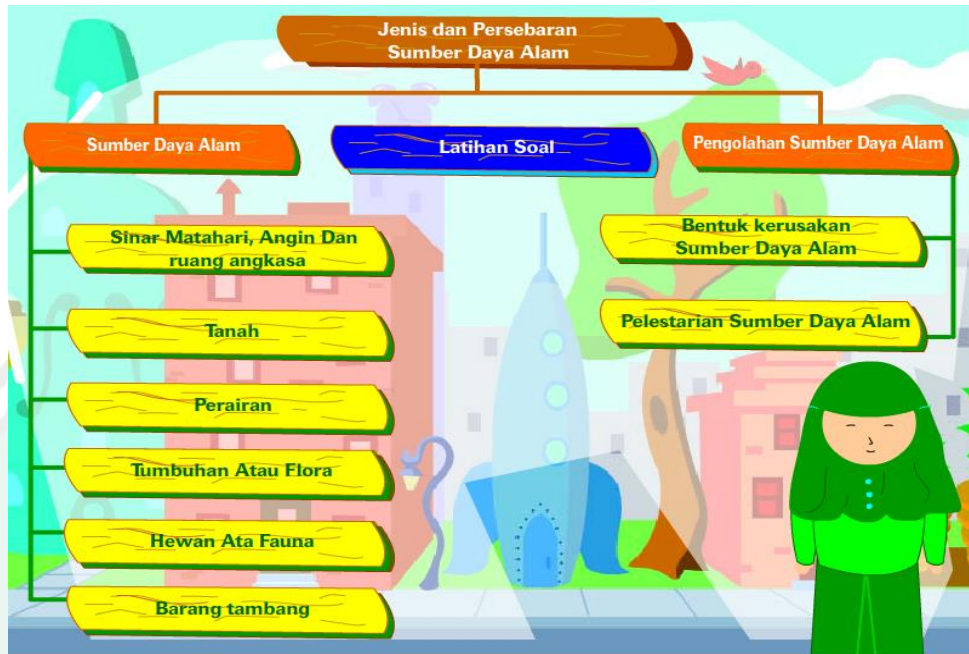
Tabel 4.7., dan 4.8., menunjukkan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam kelas 4 Sekolah Dasar adalah 130% menyatakan cukup valid, yaitu pada item 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,13 dan 14. Sedangkan 10% menyatakan kurang valid, yaitu pada item 12.

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan dari 14 aspek materi yang dievaluasi dapat diketahui bahwa kevalidan materi dalam media ini mencapai 73,21%, sehingga dari penilaian tersebut, materi dalam media ini dapat dikategorikan cukup valid untuk dikembangkan.

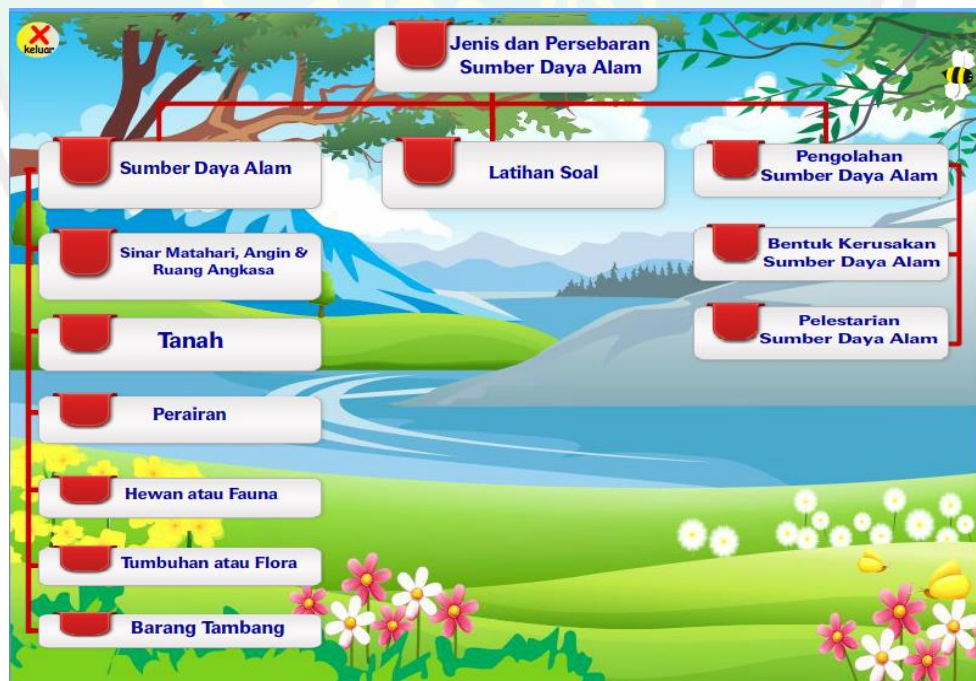
2. Revisi Produk

Adapun revisi produk meliputi revisi pada media dan materi, seperti yang telah di sarankan oleh ahli media dan ahli materi pada sub bahasan sebelumnya, yakni pada uji validasi media dan materi.

Gambar 4.7 Sebelum Revisi Media (Font Penulisan dan tampilan)



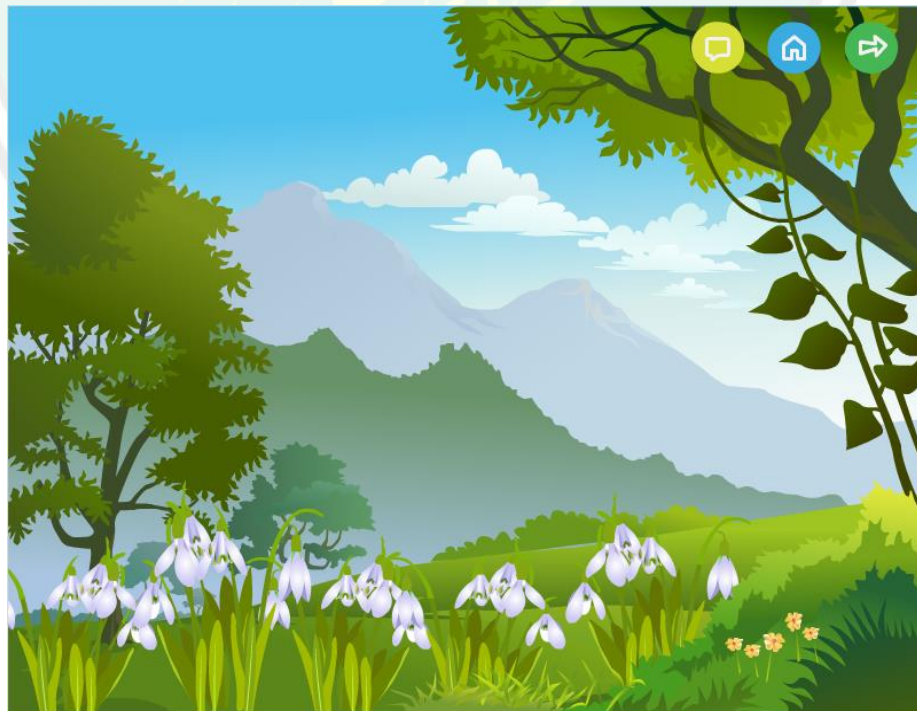
Gambar 4.8 Sesudah Revisi Media (Font Penulisan dan tampilan)



Gambar 4.9 Sebelum Revisi Materi (Variasi animasi gambar)



Gambar 4.9 Sesudah Revisi Materi (Variasi animasi gambar)



3. Uji Coba Pemakaian

Produk media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif ini di ujicobakan kepada guru bidang studi TIK dan Ilmu Pengetahuan Sosial serta siswa MI Mambaul Ulum Pakis Malang kelas 4 A, hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media tersebut dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi Jenis dan Persebaran Sumber Daya Alam. Disamping itu tujuan lainnya yakni untuk mendapatkan saran serta masukan dari guru maupun siswa guna menyempurnakan produk media pembelajaran ini sebelum diproduksi secara masal.

a. Hasil Validasi Ahli (Guru MI Mambaul Ulum)

1) Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS kelas 4 materi jenis dan persebaran sumber daya alam yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel hasil penilaian guru bidang studi TIK di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10 Penilaian guru bidang studi TIK sebagai ahli media

No	Aspek Penilaian	x	x_i	P
1	Background halaman depan menarik	3	4	75
2	Gambar animasi gerak yang ditampilkan dalam media pembelajaran IPS jelas.	4	4	100
3	Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran IPS ini menarik	4	4	100
4	Gambar yang ditampilkan bervariasi	3	4	75
5	Backsound yang digunakan mendukung tampilan media pembelajaran.	3	4	75
6	Suara (audio) dalam media pembelajaran IPS ini jelas	4	4	100
7	Animasi gerak dan suara yang ada di dalam media pembelajaran IPS ini memudahkan anda dalam memahami materi.	3	4	75
8	Kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran	4	4	100
9	Kemudahan dalam mengoperasikan media ini	3	4	75
10	Media ini menarik secara keseluruhan	4	4	100
Jumlah		35	40	875
87,05 %				

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli ahli ilmu pengetahuan alam dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran yang dipaparkan dalam tabel 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media**Pembelajaran**

No.	Aspek	Catatan	Hasil revisi
1.	Media secara keseluruhan	Medianya sudah bagus, perlu dikembangkan lagi agar lebih menarik bagi siswa	Gambar animasi akan lebih dihidupkan dengan adanya animasi gerak yang lebih dari sebelumnya

c) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli desain.

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain media terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.10 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu bapak Andi Budiawan sebagai ahli media.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,05\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 10 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 5 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, dan 5 aspek penilaian dikategorikan cukup valid yang bernilai 75%.

Tabel 4.12

Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Valid	5	50
Cukup Valid	5	50

Tabel 4.10 dan 4.11 menunjukkan data hasil validasi ahli media ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam kelas 4 Sekolah Dasar adalah 50% menyatakan valid, yaitu pada item 2,3,5,8 dan 10. Sedangkan 50% menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 1,4,5,6 dan 9.

Berkaitan dengan tabel yakni dari 10 aspek yang dievaluasi tersebut dapat diketahui bahwa kevalidan media ini sebesar 87,05%, maka nilai tersebut dapat dikategorikan valid untuk digunakan dan dikembangkan.

2) Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi adalah berupa media pembelajaran. Paparan deskriptif hasil

validasi ahli materi IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS kelas 4 materi jenis dan persebaran sumber daya alam yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket dapat dilihat pada tabel hasil penilaian guru bidang studi IPS di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.13 Penilaian guru bidang studi IPS sebagai ahli materi

No	Aspek Penilaian	x	x_i	P
1.	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan belajar siswa.	4	4	100
2.	Kesesuaian materi dengan SKKD dan Indikator KTSP 2006.	3	4	75
3.	Kesesuaian penggunaan istilah dan kata-kata dengan taraf kemampuan siswa.	3	4	75
4.	Kemudahan siswa dalam memahami materi di dalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).	4	4	100
5.	Contoh-contoh yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan peserta didik.	4	4	100
6.	Motivasi siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).	3	4	75
7.	Keefektifan materi yang disajikan dalam menggunakan media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).	3	4	75
8.	Sistematika urutan materi	3	4	75
9.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	100
10	Ketepatan pemilihan kata dan kalimat	3	4	75

11	Kesesuaian gambar dengan isi teks	3	4	75
12	Variasi yang digunakan dalam media	3	4	75
13	Kemudahan memahami materi	4	4	100
14	Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media	3	4	75
Jumlah		47	56	1175
83,92%				

b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar ahli ilmu pengetahuan sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media pembelajaran yang dipaparkan dalam tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4.14

Kritik dan Saran Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Catatan	Hasil revisi
1.	Gambar animasi	Media pembelajarannya sudah bagus, alangkah baiknya kalau gambarnya di tambahkan gambar yang nyata	Akan ditampilkan gambar yang nyata seperti sub materi barang tambang

c) Analisis Data

Langkah berikut yang dilakukan setelah data tersajikan adalah menganalisa data. Analisa data dilakukan mulai dari data tentang media pembelajaran dari hasil validitas ahli desain. Berdasarkan hasil penilaian ahli desain IPS terhadap media pembelajaran sebagaimana yang dicantumkan dalam

tabel 4.13 maka dapat dihitung prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan:

x : skor jawaban oleh validator yaitu Ibu Jumainah sebagai ahli materi.

x_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

$$P = \frac{47}{56} \times 100\%$$

$$P = 83,92\%$$

Berdasarkan penilaian ahli media, dari 14 aspek yang menjadi kriteria penilaian, diketahui bahwa 5 aspek penilaian dikategorikan sangat valid yang bernilai 100%, dan 9 aspek penilaian dikategorikan cukup valid yang bernilai 75%.

Tabel 4.15 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Valid	5	50
Cukup Valid	9	90

Tabel 4,15 menunjukkan data hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber daya alam kelas 4 Sekolah Dasar adalah 50 % menyatakan valid,

yaitu pada item 1,4,5,9 dan14. Sedangkan 90 % menunjukkan tingkat validitas cukup valid, yaitu pada item 2,3,6,7,8,10,11,12 dan13.

Berkaitan dengan tabel yakni dari 10 aspek yang dievaluasi tersebut dapat diketahui bahwa kevalidan media ini sebesar 83,92%, maka nilai tersebut dapat dikategorikan cukup valid untuk digunakan dan dikembangkan

3) Revisi Produk

Adapun revisi produk meliputi revisi pada media dan materi, seperti yang telah di sarankan oleh ahli media dan ahli materi pada sub bahasan sebelumnya, yakni pada uji validasi media dan materi.

4. Hasil Uji Coba Lapangan

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap media pembelajaran pada siswa kelas 4 A (Kelompok Eksperimen) MI dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2013. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yakni berupa media pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan yang meliputi:

1) Uji coba kelompok kecil

a) Penyajian data

Uji coba kelompok kecil ini diwakili 6 koresponden dengan kriteria dari koresponden adalah 2 koresponden bagian atas, 2 koresponden bagian tengah dan 2 koresponden bagian bawah. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:



Tabel 4.16

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil kelas 4A (Kelompok Eksperimen) Terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif

No	Aspek penilaian	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	$\sum x$	$\sum x_i$	P	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Media pembelajaran IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar.	4	3	4	3	4	18	20	90,0	Valid	Tidak Revisi
2	Penggunaan media pembelajaran IPS dapat memberi semangat dalam belajar siswa.	3	3	4	3	4	17	20	85,0	Valid	Tidak Revisi
3	Media pembelajaran IPS memudahkan siswa memahami bahan pelajaran	3	3	3	4	3	16	20	80,0	Valid	Tidak Revisi
4	Gambar animasi dan teks yang terdapat dalam media pembelajaran IPS	3	4	3	4	4	18	20	90,0	Valid	Tidak Revisi

	mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.											
5	Soal-soal yang dicantumkan dalam media pembelajaran IPS mudah	4	4	4	3	4	19	20	95,0	Valid	Tidak Revisi	
6	Kata-kata yang digunakan mudah dipahami siswa	4	4	4	4	4	20	20	100	Valid	Tidak Revisi	
7	Contoh yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	3	3	4	3	4	17	20	85,0	Valid	Tidak Revisi	
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	4	4	4	4	4	20	20	95,0	Valid	Tidak Revisi	
No	Aspek Penilaian	x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	$\sum x$	$\sum x_i$	P	Tingkat Kevalidan	Keterangan	
9	Suara dapat dipahami dengan jelas	4	4	3	3	4	18	20	90,0	Valid	Tidak Revisi	
10	Media pembelajaran ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan lingkungan.	4	3	4	4	4	19	20	95,0	Valid	Tidak Revisi	
Jumlah		36	35	37	36	39	182	200	100,5	Valid	Tidak Revisi	

Keterangan:

- x_1 : responden 1 adalah siswa kelas 4 Sekolah MI Mambaul Ulum bernama Lubabatus Shafiyah
- x_2 : responden 2 adalah siswa kelas 4 Sekolah MI Mambaul Ulum bernama Vita Melati Istyawati
- x_3 : responden 3 adalah siswa kelas 4 Sekolah MI Mambaul Ulum bernama Marisa Nanda Maulidia
- x_4 : responden 4 adalah siswa kelas 4 Sekolah MI Mambaul Ulum bernama Elya Khosidah
- x_5 : responden 5 adalah siswa kelas 4 Sekolah MI Mambaul Ulum bernama Intan Durotur Robaniah



Σx : jumlah total skor jawaban evaluator (nilai nyata)

Σx_i : skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba kelompok kecil kelas 4A (Kelompok Eksperimen) dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media pembelajaran yang telah diujicobakan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran IPS ini sudah cukup bagus, namun akan lebih menarik jika dalam tampilannya ditambahkan gambar nyata.
- 2) Media pembelajaran ini sangat membantu untuk pembelajaran siswa kelas 4 dalam mata pelajaran IPS, namun lebih diperbanyak lagi tugas dan latihan soalnya.

b) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba kelompok kecil kelas 4A (Kelompok Eksperimen) tersajikan pada tabel 4.16, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data. Prosentase tingkat pencapaian buku ajar pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{182}{200} \times 100\% = 91,0 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Tingkat pencapaian media pembelajaran IPS dari uji kelompok kecil kelas 4A (Eksperimen) mencapai prosentase 91,0% , hal ini berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran IPS tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.16 tentang penilaian media pembelajaran uji coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 91,0% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik unjuk uji coba kelompok kecil kelas 4A (Kelas Eksperimen) dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 90,0%.

- 2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), penggunaan media pembelajaran IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 85,0 %.
- 3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 80,0%.
- 4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), gambar animasi dan teks yang terdapat pada media pembelajaran dapat mempermudah siswa menerima pelajaran dengan persen kevalidan sebesar 90,0%.
- 5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), Soal-soal yang dicantumkan dalam media pembelajaran IPS mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 95,0%.
- 6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen) selama siswa menggunakan media pembelajaran ini siswa tidak menjumpai kesukaran daalam hal bahasa yang digunakan dalam media ini dengan persen kevalidan sebesar 100%.
- 7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), siswa memahami contoh-contoh

yang ditampilkan dengan persen kevalidan sebesar 85,0%.

8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami. dengan persen kevalidan sebesar 95,0%.

9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), siswa dapat mendengar dengan jelas suara media pembelajaran ini dengan persen kevalidan sebesar 90,0%.

10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran ini membantu untuk bekerjasama antara siswadengan lingkungan dengan persen kevalidan sebesar 95,0%.

Tabel 4.17 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli

Materi

Tingkat Validitas	F	%
Valid	10	100

Tabel menunjukkan data hasil validasi uji coba kelompok kecil kelas 4A (Kelas Eksperimen) terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi jenis dan persebaran sumber

daya alam kelas 4A Madrasah Ibtidaiyah adalah 100% menyatakan valid.

c) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian rata-rata 91,0% maka media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik. Dengan demikian pengembang mencoba mengujicobakan media pembelajaran IPS terhadap kelompok eksperimen yakni kelas 4A, sedangkan untuk kelas kontrol merupakan kelas atau kelompok yang tidak diberikan sebuah perlakuan dari media pembelajaran IPS. Guna untuk mengetahui tingkat pencapaian nilai antara kelas atau kelompok yang menggunakan media pembelajaran IPS dan tidak menggunakan media pembelajaran IPS.

2) Ujicoba Lapangan

a) Penyajian data

Ujicoba lapangan ini diwakili dengan seluruh siswa kelas 4-A (Kelas Eksperimen) Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum

Pakis Malang. Adapun paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel berikut:



Tabel 4.18 Hasil Penilaian Ujicoba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif

No	Aspek Penilaian	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	$\sum x$	$\sum x_1$	Persen (%)	Kriteria Kevalidan	Keterangan
1	Media pembelajaran IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar.	4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4	72	80	90%	Valid	Tidak revisi
2	Penggunaan media pembelajaran IPS dapat memberi semangat dalam belajar siswa.	3, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4,	72	80	90 %	Valid	Tidak revisi
3	Media pembelajaran IPS memudahkan siswa memahami bahan pelajaran	3, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 3	68	80	85 %	Valid	Tidak revisi
4	Gambar animasi dan teks yang terdapat dalam media pembelajaran IPS mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.	4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 3, 3, 4,4, 3	73	80	91,25 %	Valid	Tidak revisi

5	Soal-soal yang dicantumkan dalam media pembelajaran IPS mudah	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4,	78	80	97,5 %	Valid	Tidak revisi
6	Kata-kata yang digunakan mudah dipahami siswa	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4,	80	80	100 %	Valid	Tidak revisi
7	Contoh yang ditampilkan mudah dipahami siswa.	4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4	75	80	93,75 %	Valid	Tidak revisi
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4	74	80	92,5 %	Valid	Tidak revisi
9	Suara dapat dipahami dengan jelas	3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 4, 4, 3, 3, 3	69	80	86,25 %	Valid	Tidak revisi
10	Media pembelajaran ini membantu siswa untuk bekerjasama dengan lingkungan.	4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 4, 4, 4	74	80	92,5%	Valid	Tidak revisi
Jumlah			735	800	91,87%	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

Tabel 4.19
Responden Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran IPS melalui
Multimedia Interaktif

Responden	Nama Responden
1	Ananda Pradipta
2	Anisa Kholidatul Azizah
3	Dimas Aryo Sudarko
4	Elya Khosyidah
5	Intan Durotur Robaniah
6	Ismi Imriti Khoirotul Aini
7	Lubabatus Shafiyah
8	Marisa Nanda Maulidia
9	Mohamad Wisma Ariya P.
10	M. Ario Ariestna S.
11	Roby ferdiansyah
12	Zulfani Maulidia
13	Khusnul Khotimah
14	Lailatul Fitriah
15	Lailatul Karina M.
16	M. Hasan Ali Maulana
17	M. Husein Ali Maulana

18	Putri Maulidyawati
19	Umniyatul Khusna
20	Ika Siti Khomariah

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

$\sum x_i$: skor jawaban tertinggi.

P : persentase tingkat kevalidan

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

Data kualitatif yang dihimpun dari masukan, saran dan komentar uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka berkenaan dengan produk media pembelajaran yang telah diuji cobakan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif ini sangat menarik.
- 2) Media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif segera dibuat menjadi CD pembelajaran sehingga dapat dipakai dalam pembelajaran IPS pada materi jenis dan persebaran sumber daya alam pada khususnya.

b) Analisis Data

Setelah mendapatkan data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan tersajikan pada tabel 4.17, langkah berikutnya yang dilakukan adalah menganalisis data.

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{735}{800} \times 100\% = 91,87 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Karena bobot setiap pilihan adalah 1, maka prosentase = 91,87 % dan setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala prosentase tingkat pencapaian 91,87 % berada pada kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi.

Komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

Berdasarkan tabel 4.17, tentang penilaian media pembelajaran uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS dapat dinilai sangat baik dengan prosentase mencapai rata-rata 91,87% dari kriteria yang ditetapkan. Hasil penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisis dari statistik untuk uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagaimana berikut:

- 1) Nomor 1 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran IPS ini dapat memudahkan dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 90,0%.
- 2) Nomor 2 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), penggunaan media pembelajaran IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar dengan persen kevalidan sebesar 90,0 %.
- 3) Nomor 3 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran IPS ini mudah dipahami dengan persen kevalidan sebesar 85,0%.
- 4) Nomor 4 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), gambar animasi dan teks yang terdapat pada media pembelajaran dapat mempermudah siswa menerima pelajaran dengan persen kevalidan sebesar 91,25%.
- 5) Nomor 5 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), Soal-soal yang dicantumkan dalam media pembelajaran IPS mudah dibaca dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
- 6) Nomor 6 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen) selama siswa

menggunakan media pembelajaran ini siswa tidak menjumpai kesukaran daalam hal bahasa yang digunakan dalam media ini dengan persen kevalidan sebesar 100%.

- 7) Nomor 7 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), siswa memahami contoh-contoh yang ditampilkan dengan persen kevalidan sebesar 93,74%.
- 8) Nomor 8 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami. dengan persen kevalidan sebesar 92,5%.
- 9) Nomor 9 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), siswa dapat mendengar dengan jelas suara media pembelajaran ini dengan persen kevalidan sebesar 86,25%.
- 10) Nomor 10 menunjukkan bahwa menurut siswa dan siswi kelas 4A (Kelas Eksperimen), media pembelajaran ini membantu untuk bekerjasama antara siswadengan lingkungan dengan persen kevalidan sebesar 92,5%.

Tabel 4.20 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Uji Coba Lapangan Terhadap Media Pembelajaran IPS melalui Multimedia Interaktif

Tingkat Validitas	F	%
Valid	10	100

Tabel 4.17 dan 4.19., menunjukkan data hasil validasi uji coba lapangan terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS materi Jenis dan Persebaran Sumber Daya Alam melalui Multimedia Interaktif kelas 4 MI Mambaul Ulum adalah 100% menyatakan valid.

c) Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan tingkat pencapaian rata-rata 91,87% maka media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik.

5. Produksi Akhir

Setelah melalui beberapa ujicoba, baik itu validasi maupun uji coba pemakaian, maka media ini secara keseluruhan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka tahap terakhir dalam pengembangan ini adalah Produksi media pembelajaran melalui multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial materi jenis dan persebaran sumber daya alam bisa digunakan secara offline sehingga media ini bisa diaktifkan kapan saja.

6. Penyajian data pre-test dan post-test

Tabel nilai *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas 4-A (Kelas Eksperimen) dan kelas 4-B (Kelas Kontrol) pada saat uji lapangan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.21. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas 4-A (Kelas Eksperimen)

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Ananda Pradipta	60	72
2	Anisa Kholidatul Azizah	72	89
3	Dimas Aryo Sudarko	69	78
4	Elya Khosyidah	78	86
5	Intan Durotur Robaniah	75	89
6	Ismi Imriti Khoirotul Aini	60	81
7	Lubabatus Shafiyah	75	78
8	Marisa Nanda Maulidia	86	89

9	Mohamad Wisma Ariya P.	57	72
10	M. Ario Ariestna S.	75	78
11	Roby ferdiansyah	66	72
12	Zulfani Maulidia	60	80
13	Khusnul Khotimah	81	84
14	Lailatul Fitriah	72	80
15	Lailatul Karina M.	86	86
16	M. Hasan Ali Maulana	61	86
17	M. Husein Ali Maulana	81	83
18	Putri Maulidyawati	72	86
19	Ummiyatul Khusna	75	83
20	Ika Siti Khomariah	60	77
Jumlah		1424	1629
Rata-rata		71,2	81,45
Rata-rata Klasikal		10,25	

Tabel 4.22. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* kelas 4-B (Kelas Kontrol)

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Agus Setiawan	49	52
2	Ahmad Badawi	75	75
3	Akbar Raysatria Aura R	60	69
4	Angga Dwi Cahyono	30	37
5	Candra Andi Wahyu S	47	61

6	Dia Ngaidi Paulawati	66	72
7	Heni Aprilia	74	75
8	Iva Nur'Aini	53	63
9	Mochammad Mukhlis	54	69
10	Muhammad Maulan	20	34
11	Pipit Indriani	54	60
12	Puput Indriana	52	58
13	Sayyidah Chilmi Dewi	54	69
14	Suci Ambarsari	24	41
15	Syaifudin	66	75
16	Vita Melati Istyawati	63	69
17	Wildan Khabib	41	42
18	Dwi Rohmadhona	60	69
19	Isrotul Iza' Tuzam Z.	52	60
20	Nurul Sakinah	52	57
Jumlah		1046	1213
Rata-rata		52,3	60,65
Rata-rata Kalsikal		8,35	

Dari tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan kelas 4-A (kelas eksperimen) dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 71,2 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 81,45. Dengan melihat rerata *post-test* yang lebih besar yakni (81,45%) daripada nilai rerata *pre-test* (71,2%) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perolehan belajar siswa sebesar 10,25 % setelah

belajar menggunakan produk media pembelajaran hasil pengembangan. Sedangkan jika dilihat dari tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan kelas 4-B (Kelas Kontrol) dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* adalah 52,3 dan rata-rata nilai *post-test* adalah 60,6. Sehingga dari tabel hasil *Pre-test* dan *Post-test* uji coba lapangan kelas 4 A (Kelas Eksperimen) dan B (Kelas Kontrol) MI Mambaul Ulum Pakis Malang dapat dikatakan bahwa media pembelajaran IPS pada materi jenis dan sumber daya alam (SDA) melalui multimedia interaktif terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS pada siswa kelas 4A MI Mambaul Ulum.

a. Analisis Uji T

Data nilai akhir dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut selanjutnya akan dianalisis melalui uji t dengan signifikansi 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Langkah 1. Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : Ada perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

H_0 : Tidak ada perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat

Langkah 2. Membuat Tabel Perhitungannya

Tabel 4.23 Perhitungan untuk memperoleh Mean dan Standart Deviasi

Nilai Pretest Kelompok 4-A dan 4-B		x_1	y_1	x_1^2	y_1^2
Var. I (x)	Var. I (y)				
72	52	-9.45	-8,35	89,3025	69,7225
Var.I (x)	Var.I (y)	x_1	y_1	x_1^2	y_1^2
89	75	7.55	14,65	57,0025	214,6225
78	69	-3,45	8,65	11,9025	74,8225
86	37	4.55	-23,35	20,7025	545,2225
89	61	7.55	0,65	57,0025	0,4225
81	72	-0,45	11,65	0,2025	135,7225
78	75	-3,45	14,65	11,9025	214,6225
89	63	7,55	2,65	57,0025	7,0225
72	69	-9.45	8,65	89,3025	74,8225
78	34	-3,45	-26,35	11,9025	694,3225
72	60	-9.45	-0,35	89,3025	0,1225
80	58	-1,45	-2,35	2,1025	5,5225
84	69	2,55	8,65	6,5025	74,8225

80	41	-1,45	-19,35	2,1025	374,4225
86	75	4,55	14,65	20,7025	214,6225
86	69	4,55	8,65	20,7025	74,8225
83	42	1,55	-18,65	2,4025	347,8225
86	69	4,55	8,65	20,7025	74,8225
83	60	1,55	-0,65	2,4025	0,4225
77	57	-4,45	-3,35	19,8025	11,2225
Σx = 1629	Σy = 1207	$\Sigma x_1 = 0$	$\Sigma y_1 = 0$	Σx_1^2 = 592,9	Σy_1^2 = 1,78625

Penjelasan mengisi Tabel 4.20

- 1) Kolom 1 dan 2 (X dan Y)

Data dari tabel 4. 18 dan 4.19

- 2) Kolom 3 (x_1)

Skor variabel X meannya. Mean Variabel X adalah $\frac{\Sigma x}{N} = \frac{1629}{20} = 81,45$

Contoh baris pertama $72-81,45 = -9,45$

Contoh baris kedua $89-81,45 = 7,55$

Demikian untuk seterusnya, kemudian jumlahkan, penjumlahan harus menghasilkan nol, jika hasilnya tidak nol berarti ada kesalahan. Jadi

$$\Sigma x = 0$$

3) Kolom 4 (y_1)

Caranya sama dengan mencari x point (2)

4) Kolom 5 dan 6 (x_1^2 dan y_1^2)

Kuadratkan masing-masing skor x_1 (kolom 3) dan y_1 (kolom 4) lalu jumlahkan.

Dari tabel 4. 20 diperoleh:

$$\text{Mencari mean variable } M_1 = \frac{\sum x}{N} = \frac{1629}{20} = 81,45$$

$$\text{Mencari mean variable } M_2 = \frac{\sum y}{N} = \frac{1207}{20} = 60,35$$

Mencari $X = X_1 - M_1$

Mencari $Y = Y_1 - M_1$

Dari tabel 4.20., telah kita peroleh $\sum x = 1629$; $\sum y = 1207$; $\sum x_1^2 = 592,95$; $\sum y_1^2 = 1,78625$; sedangkan N_1 dan N_2 masing-masing adalah 20.

Langkah 3. Mencari t hitung dengan rumus

$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2 + \sum y_2^2}{N_1 + N_2 - 2}\right) \left(\frac{N_1 + N_2}{N_1 \times N_2}\right)}}$$

$$t = \frac{81,45 - 60,35}{\sqrt{\left(\frac{592,95 + 1,178625}{20 + 20 - 2}\right) \left(\frac{20 + 20}{20 \times 20}\right)}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{\left(\frac{594,128625}{38}\right) \left(\frac{40}{400}\right)}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{15,63 \times 0,1}}$$

$$t = \frac{21,1}{\sqrt{1,563}}$$

$$t = \frac{21,1}{1,25}$$

$$t_0 = 16,88$$

Langkah 4. Menentukan kaidah pengujian

1) Taraf signifikansinya ($\alpha = 0,05$)

2) $dk = n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$

sehingga diperoleh data $t_{tabel} = 2,03$

3) Kriteria pengujian dua pihak

Jika $t_o \geq t_t = H_o$ ditolak H_a diterima, artinya ada perbedaan mean yang signifikasi antara kedua variabel yang telah kita teliti.

$t_o \leq t_t = H_o$ diterima H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan mean yang signifikasi diantara kedua variabel yang kita teliti.

Langkah 5 membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung}

Ternyata: $t_{hitung} (t_0) \geq t_{tabel} (t_t)$

Atau: $16,88 \geq 2,03$

Maka: H_o ditolak dan H_a diterima

Langkah 6 Kesimpulan

Ha : **DITERIMA**, karena ada perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

Ho : **DITOLAK**, karena tidak ada perbedaan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat.

Jadi, ada perbedaan secara signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif yang telah dibuat di MI Mambaul Ulum Pakis Kabupaten Malang.

D. Pembahasan

1. Analisis Pengadaan Pengembangan Media Pembelajaran

Pengadaan pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui multimedia interaktif materi jenis dan persebaran sumber daya alam pada siswa kelas 4 MI yakni berdasarkan pada latar belakang masalah yang menyebutkan belum tersedianya media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis multimedia interaktif. Dengan demikian hasil ini ditujukan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran melalui multimedia interaktif.

Peranan multimedia dalam pembelajaran erat kaitannya sebagai alat untuk menyampaikan pesan terhadap siswa, dengan penggabungan

banyak unsur media. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah suatu teknik yang digunakan untuk menggabungkan data, teks, gambar, grafik, animasi, bunyi, dan video yang memanfaatkan tools serta links untuk bernavigasi, komunikasi, serta berinteraksi dengan media tersebut. Pendekatan multimedia bukan berarti menggunakan banyak media sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan pembelajaran tertentu dan media lainnya untuk tujuan yang lain.

Produk pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap yakni meliputi penilaian dan uji coba ahli materi ahli media, ahli materi IPS, guru bidang studi IPS, guru bidang studi TIK dan siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang sebagai objek pengguna media pembelajaran melalui multimedia interaktif produk pengembangan. Aspek yang diperdalam untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi melalui multimedia interaktif yang digunakan. Hasil uji coba yang dilakukan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya yaitu melalui uji coba lapangan.

Produk pengembangan media pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan diantaranya:

- a. Desain media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan berbagai variasi gambar, pilihan warna, variasi tata letak dan dilengkapi oleh background dan sound yang disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga nyaman dan mudah untuk dipelajari oleh peserta didik.
- b. Media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan panduan yang berupa buku. Buku panduan tersebut berisi tentang petunjuk cara penggunaan media pembelajaran, antara lain bertujuan untuk mempermudah dalam memberikan bantuan informasi atau materi pembelajaran bagi peserta didik.
- c. Pemanfaatan multimedia dapat membangkitkan motivasi belajar para pembelajar, karena adanya multimedia membuat penyampaian pembelajaran menjadi lebih menarik.
- d. Dengan adanya media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini dapat menghadirkan visualisasi objek yang sulit atau terlalu mahal jika dihadirkan dalam ruang kelas seperti ruang angkasa, proses penambangan, barang tambang.
- e. Media pembelajaran dapat membantu belajar perorangan (mandiri), dapat diulang dimanapun dan kapanpun.

- f. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Adapun kekurangan dari media pembelajaran IPS melalui multimedia interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum yang hanya terbatas pada satu materi saja yaitu materi Jenis dan Persebaran Sumber Daya Alam.

2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran IPS kelas 4 MI Mambaul Ulum materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media produk media pembelajaran, ahli pembelajaran atau guru bidang studi IPS kelas 4 dan digunakan dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil validasi dari beberapa subjek validator dikonversikan pada skala persentase yang berdasarkan pada ketentuan tingkat kevaliditasan serta dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian sebagai berikut.

Tabel 4. 24 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80 – 100%	Valid	Tidak perlu revisi
60 – 79 %	Cukup valid	Tidak perlu revisi
40 – 59%	Kurang valid	Revisi
0 – 39%	Tidak valid	Revisi

a. Analisis Data Validasi Ahli Isi/Materi IPS MI

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, dan mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

Hasil pengembangan validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap media pembelajaran IPS Kelas 4 MI jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif berdasarkan pada Tabel 4.10, adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran terhadap tingkat kebutuhan belajar siswa sudah sangat sesuai.
- b. Kesesuaian materi dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar dan indikator KTSP 2006 sudah sesuai.
- c. Kesesuaian penggunaan istilah dan kata-kata dengan taraf kemampuan siswa sudah sesuai.

- d. Kemudahan siswa dalam memahami materi didalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif) sudah sangat sesuai.
 - e. Contoh-contoh yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan peserta didik
 - f. Motivasi siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPS sudah sesuai.
 - g. Kefektifan materi yang disajikan dalam menggunakan media pembelajaran IPS sudah sangat sesuai.
 - h. Urutan materi sudah sistematis
 - i. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami
 - j. Ketepatan pemilihan kata dan kalimat sudah sesuai
 - k. Kesesuaian gambar dengan isi teks sudah sesuai
 - l. Variasi yang digunakan dalam media sudah sesuai
 - m. Kemudahan dalam memahami materi sudah sangat sesuai
 - n. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media sudah sesuai
- dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{47}{56} \times 100\%$$

$$P = 83,92\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 83,92%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase

tingkat pencapaian 83,92% berada pada kualifikasi valid. Kualifikasi valid tidak perlu revisi media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS Kelas 4 MI materi jenis dan sumber daya alam sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli materi.

b. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran Studi IPS kelas 4 MI

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis.
- d. Skor 4 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis.

Hasil pengembangan validasi ahli pembelajaran guru bidang studi TIK kelas 4 MI Mambaul Ulum terhadap media pembelajaran IPS Kelas 4 MI materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif berdasarkan pada tabel 4.13., adalah sebagai berikut:

- a. Background halaman depan menarik sudah sesuai
- b. Gambar animasi gerak yang ditampilkan dalam media pembelajaran IPS sangat jelas.
- c. Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran IPS ini menarik

- d. Gambar yang ditampilkan bervariasi sudah sesuai.
- e. Background yang digunakan mendukung tampilan media pembelajaran sudah sangat sesuai
- f. Suara (audio) dalam media pembelajaran IPS ini jelas.
- g. Animasi gerak dan suara yang ada didalam media pembelajaran IPS ini memudahkan anda dalam memahami materi sudah sesuai.
- h. Kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran sudah sangat sesuai.
- i. Kemudahan dalam mengoperasikan media ini sudah sesuai.
- j. Media ini menarik secara keseluruhan sudah sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh guru bidang studi teknologi informatika komputer kelas 4 MI Mambaul Ulum sebagai ahli pembelajaran bidang studi ilmu pengetahuan sosial, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\%$$

$$P = 87,05\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 87,05%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 87,05% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS Kelas 4 MI materi jenis dan sumber daya alam

melalui multimedia interaktif sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli pembelajaran guru bidang studi TIK.

c. Analisis Data Validasi Ahli Materi IPS Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak setuju
- b. Skor 2 untuk tidak setuju
- c. Skor 3 untuk setuju
- d. Skor 4 untuk sangat setuju

Paparan data hasil validasi ahli materi IPS terhadap media pembelajaran IPS Kelas 4 MI jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif berdasarkan pada Tabel 4.7. adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran terhadap tingkat kebutuhan belajar siswa sudah sangat sesuai.
- b. Kesesuaian materi dengan standart kompetensi dan kompetensi dasar dan indikator KTSP 2006 sudah sesuai.
- c. Kesesuaian penggunaan istilah dan kata-kata dengan taraf kemampuan siswa sudah sesuai.
- d. Kemudahan siswa dalam memahami materi didalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif) sudah sangat sesuai.
- e. Contoh-contoh yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan peserta didik

- f. Motivasi siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPS sudah sesuai.
- g. Keefektifan materi yang disajikan dalam menggunakan media pembelajaran IPS sudah sangat sesuai.
- h. Urutan materi sudah sistematis
- i. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami
- j. Ketepatan pemilihan kata dan kalimat sudah sesuai
- k. Kesesuaian gambar dengan isi teks sudah sesuai
- l. Variasi yang digunakan dalam media sesuai
- m. Kemudahan dalam memahami materi sudah sangat sesuai
- n. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media sudah sesuai

Berdasarkan angket tanggapan yang diisi oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli materi ilmu pengetahuan sosial media pembelajaran, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{41}{56} \times 100\%$$

$$P = 73,21\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 73,21%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian

73,21 % berada pada kualifikasi cukup valid, media pembelajaran sudah dilakukan tahap revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS Kelas 4 MI materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli materi pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial.

d. Analisis Data Validasi Ahli Media Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan konversi skala yang ditetapkan dalam kuesioner angket penilaian produk, adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1 untuk sangat tidak setuju
- b. Skor 2 untuk tidak setuju
- e. Skor 3 untuk setuju
- f. Skor 4 untuk sangat setuju

Paparan data hasil validasi ahli media desain produk media pembelajaran terhadap media pembelajaran IPS Kelas 4 MI jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif berdasarkan pada Tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

- a. Background halaman depan menarik sudah sesuai
- b. Gambar animasi gerak yang ditampilkan dalam media pembelajaran IPS sudah jelas.
- c. Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran IPS ini menarik
- d. Gambar yang ditampilkan bervariasi sudah sesuai.

- e. Backsound yang digunakan mendukung tampilan media pembelajaran sudah sesuai
- f. Suara (audio) dalam media pembelajaran IPS ini jelas.
- g. Animasi gerak dan suara yang ada didalam media pembelajaran IPS ini memudahkan anda dalam memahami materi sudah sesuai.
- h. Kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran sudah sesuai.
- i. Kemudahan dalam mengoperasikan media ini sudah sesuai.
- j. Media ini menarik secara keseluruhan sudah sesuai.

Berdasarkan angket tanggapan yang diisi oleh dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sebagai ahli media pembelajaran, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{30}{40} \times 100\%$$

$$P = 75,00\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 75,00%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 75,00% berada pada kualifikasi cukup valid, media pembelajaran sudah dilakukan tahap revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS Kelas 4 MI materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif ini sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli media pembelajaran.

e. Analisis Data Validasi Uji Coba Produk Media Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.16 dan 4.18 angket tanggapan yang diisi oleh sasaran subyek uji coba yaitu seluruh siswa kelas 4 MI, yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu, (1) uji coba kelompok kecil dan (2) uji coba lapangan. Adapun penilaian uji coba lapangan pada setiap komponen sebagaimana dianalisis secara kuantitatif untuk uji coba lapangan dapat interpretasikan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran IPS ini dapat memudahkan dalam belajar, dengan persen kevalidan sebesar 90,0%.
- b. Penggunaan media pembelajaran IPS ini dapat memberi semangat dalam belajar, dengan persen kevalidan sebesar 90,0 %.
- c. Media pembelajaran IPS ini mudah dipahami, dengan persen kevalidan sebesar 85,0%.
- d. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa menerima pelajaran, dengan persen kevalidan sebesar 91,25%.
- e. Soal-soal yang dicantumkan dalam media pembelajaran IPS mudah dibaca, dengan persen kevalidan sebesar 97,5%.
- f. Selama siswa menggunakan media pembelajaran ini siswa tidak menjumpai kesukaran daalam hal bahasa yang digunakan dalam media ini, dengan persen kevalidan sebesar 100%.
- g. Siswa memahami contoh-contoh yang ditampilkan, dengan persen kevalidan sebesar 93,74%.

- h. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami, dengan persen kevalidan sebesar 92,5%.
- i. Siswa dapat mendengar dengan jelas suara media pembelajaran ini, dengan persen kevalidan sebesar 86,25%.
- j. Media pembelajaran ini membantu untuk bekerjasama antara siswa dengan lingkungan, dengan persen kevalidan sebesar 92,5%.

Berdasarkan tabel 4.18., angket tanggapan yang diisi oleh seluruh siswa kelas 4 A yang berjumlah 20 siswa MI Mambaul Ulum, dapat dihitung secara keseluruhan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$P = \frac{735}{800} \times 100\% = 91,87 \%$$

P = Persentase tingkat kevalidan

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 91,87%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 9,87% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS Kelas 4 MI pada materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif sudah baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari keseluruhan, baik dari validasi para ahli, guru bidang studi IPS kelas 4 MI dan hasil uji coba lapangan

terhadap media pembelajaran IPS Kelas 4 MI pada materi jenis dan sumber daya alam melalui multimedia interaktif menunjukkan hasil baik atau valid. Maka secara umum produk pengembangan buku ajar telah memenuhi kelayakan dan tidak perlu direvisi atau perbaikan-perbaikan. Akan tetapi, masukan, saran dan kometar yang disampaikan oleh validator dalam angket pertanyaan terbuka, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya agar produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran IPS untuk kelas 4-A di MI Mambaul Ulum ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil pengembangan produk ini berupa media pembelajaran IPS pada materi Jenis dan Persebaran Sumber Daya Alam melalui multimedia untuk kelas 4-A semester 1 yakni pada semester genap di MI Mambaul Ulum Pakis Malang. Adapun media ini dibuat dengan menggunakan multimedia interaktif yakni memiliki kelebihan dalam menampilkan gambar animasi gerak yang mana program ini dapat membantu menunjang materi jenis dan sumber daya alam pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan model perkembangan Sugiyono melalui sepuluh tahap berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Ujicoba pemakaian, (6) Revisi produk, (7) Ujicoba produk, (8) Revisi desain, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal.
2. Media pembelajaran melalui multimedia interaktif ini sudah tergolong valid, yang meliputi, ahli media 75% cukup valid, ahli materi 73,21% cukup valid. Demikian hasil uji coba kelompok kecil sebesar 91,0%

sangat valid. Hasil uji lapangan sebesar 9,87% sangat valid. Peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre test dan post test dengan menggunakan media pembelajaran melalui multimedia interaktif materi jenis dan sumber daya alam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelompok eksperimen yakni sebesar 10,25. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui pre test dan post test menggunakan media pembelajaran berbasis visual pada materi jenis dan sumber daya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelompok kontrol yakni sebesar 8,35. Maka secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif berupa CD interaktif ini termasuk dalam kualifikasi baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

B. Saran

Berdasarkan kajian penelitian tersebut dikemukakan saran kepada pihak-pihak yang terkait sebagai berikut :

1. Guru Studi Ilmu Pengetahuan Sosial

Media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif ini diharap bisa menjadi rujukan guru IPS dalam pembelajaran IPS pada materi Jenis dan Sumber Daya Alam khususnya.

2. Siswa

Sebagai sumber media belajar mandiri dalam belajar IPS materi Jenis dan Sumber Daya Alam, sehingga nantinya siswa belajar secara mandiri tanpa dampingan guru.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti atau pengembang selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran yang sejenis dengan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif ini, serta melengkapi pengembangan tersebut pada materi Jenis dan Sumber Daya Alam yang menghasilkan media pembelajaran yang lengkap dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *“Media pembelajaran”* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Bachriar, Harsja W. 1984. *“Media dalam Pembelajaran Penelitian Selama 60 Tahun Gene L. Wilkinson”* Jakarta: CV. Rajawali.
- Daryanto, 2010. *“Media Pembelajaran”* Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Gumilar, Dandy Arya. 2012 *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Untuk Mata Pelajaran Sains kelasiv di SDN Ngunut 06 Tulungagung, Skripsi, Jurusan Teknologi Pendidikan FIB UM, Jakarta: Kencana.*
- Mulyanta dan Marlon Leong. 2009. *“Tutorial Multimedia Interaktif Media Pembelajaran”*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Munadi, Yudhi 2008 *“Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru”* Jakarta: Gaung Persada Press,
- Mustapa, Ali 2011 *“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A MIN Malang 2”* Tesis, Fakultas Tarbiyah UIN Malang
- Novi, Rizky. 2014. *Pengertian Multimedia* ([http: www. Rizkynovi99.blogspot.com/2013/01 /pengertian-multimedia](http://www.Rizkynovi99.blogspot.com/2013/01/pengertian-multimedia)).

- Nugroho, Adie *Modul Konsep IPS* (<http://www.adienugrohoz9oneblogspot.com>, diakses 19 Juni 2013)
- Prastowo, Andi 2012.” *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*” Yogyakarta: DIVA Press.
- Punaji, Setyosari. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Sadirman, Arief S. Dkk.1986. “**MEDIA PENDIDIKAN** *Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*” Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Solihatini, Etin & Raharjo. 2007”*Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*” Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana.1989. “**MEDIA PENGAJARAN**” Bandung: C.V. Sinar Baru.
- Sugiyono. 2009. “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”. Bandung: CV.ALFABETA.
- Sukmadinata , Nana Syaodih. 2007. “*Metode Penelitian Pendidikan*” Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Supriya, 2009 *pendidikan IPS*.Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Trianto, 2010 “*Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dantenaga Kependidikan*” Jakarta: Kencana.
- Wildan, Mohamad Anshori. 2013 *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pembelajaran Qiro'ah Berbasis Web untuk Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Malang. Skripsi, Jurusan Sastra Arab UM,*
- Winkel.1991 *Psikologi Pengajaran*.Jakarta : PT. Grasindo.

Yanita, Nur. 2010. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains Pokok Bahasan Sumber Daya Alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik. Skripsi*,
Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UM,





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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : WIKIT AGUSTIN PARTADI KARTIWI
 NIM : 10140083
 Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETA
 HUAN SOSIAL MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
 JENIS DAN PERSEBARAN SUMBER PATA ALAM PADA SISWA KELAS A MADRA
 SAH IBTIDAIYAH MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG
 Dosen Pembimbing : TILUUL YAQIEN, M. Pd

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	09/09/13	- EVALUASI BAB 1, 2 & 3 - METODE PENELITIAN TETAP	
2.	19/09/13	- PENGASUAN BAB IV	
3.	03/10/13	- INSTRUMEN PENELITIAN	
4.	27/01/14	- KONSULTASI MEDIA PEMBELAJARAN	
5.	10/03/14	- KONSULTASI 1, 2, 3 & 4 (BAB)	
6.	13/03/14	- KONSULTASI PEMBAHASAN	
7.			

Malang, 4 APRIL 2014.

Mengetahui
 Ketua Program Studi PGMI,

Dr. Muth. Walid, M. A
 NIP. 19730823 200003 100 2



Certificate No. ID08/1219



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.00.1/405 /2014
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

21 Maret 2014

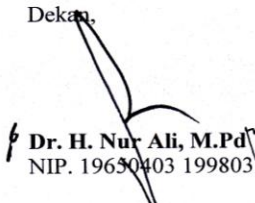
Kepada
Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Pakis Malang
di
Malang

Dengan hormat, dalam rangka penyelesaian tugas akhir atau penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, untuk itu kami mohon dengan hormat mahasiswa berikut diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu :

Nama : Wiwit Agustin P.K.
NIM : 10140083
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap-2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Pakis Malang**

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

Dekan,


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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



Certificate No. ID08/1219

**PRESENSI KELAS 4 A dan B MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG UJI
KOMPETENSI MATERI JENIS DAN PERSEBARAN SUMBER DAYA ALAM**

NO	NAMA SISWA	TANDA TANGAN	KETERANGAN
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

UJI KOMPETENSI MATERI JENIS DAN PERSEBARAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :

Kelas :

Sekolah :

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

1. Sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 - a. Segala sesuatu yang terdapat dimuka bumi
 - b. Segala sesuatu yang terdapat dimuka bumi yang jika digunakan secara terus-menerus tidak akan habis
 - c. Segala sesuatu yang terdapat dimuka bumi yang jika digunakan secara terus-menerus akan habis
 - d. Segala sesuatu yang dapat dibeli
2. Berikut ini yang *bukan* contoh sumber daya alam yang dapat diperbaharui adalah...
 - a. Minyak bumi
 - b. Tumbuhan
 - c. Hewan
 - d. Hasil perkebunan
3. Berikut ini yang bukan contoh sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui adalah...
 - a. Hutan
 - b. Batu bara
 - c. Bensin
 - d. Pasir besi
4. Sinar matahari tidak bisa dimanfaatkan manusia untuk...
 - a. Pembangkit listrik
 - b. Menggerakkan perahu listrik
 - c. Bahan bakar kendaraan bermotor
 - d. Mengeringkan pakaian
5. Aliran air sungai dapat dimanfaatkan sebagai PLTA. PLTA merupakan kependekan dari...
 - a. Pengembang listrik tenaga air
 - b. Pembangkit listrik tenaga air
 - c. Pembangkit tenaga api
 - d. Pembangkit listrik tenaga atom
6. Danau tidak dapat dimanfaatkan manusia...
 - a. tempat memelihara ikan
 - b. tujuan pariwisata

- c. tempat pengembangan tanaman padi
- d. mengairi sawah
7. waduk tidak dapat dimanfaatkan manusia untuk...
 - a. Perkembangbiakan tanaman jagung
 - b. PLTA, seperti PLTA Jatiluhur di Jawa Barat
 - c. Objek pariwisata, seperti di waduk Wonogiri, Jawa Tengah
 - d. Mengairi sawah
8. Indonesia dikenal sebagai Negara kelautan atau maritime karena...
 - a. Indonesia memiliki wilayah daratan lebih luas dari pada wilayah perairan
 - b. Indonesia memiliki wilayah perairan lebih luas dar pada wilayah daratan
 - c. Indonesia memiliki wilayah perairan sama luasnya dengan wilayah daratan
 - d. Indonesia memiliki wilayah perairan yang penting
9. Bagian laut dengan kedalaman lebih dari 1.800 meter dengan suhu sangat rendah, tidak ada tanaman dan hewan yang dapat tumbuh disebut...
 - a. Wilayah pasang
 - b. Wilayah laut dalam
 - c. Wilayah laut sangat dalam
 - d. Wilayah hampa
10. Sumber daya alam yang dapat digunakan untuk membuat kerajinan gerabah adalah...
 - a. Tanah liat
 - b. Air
 - c. Minyak tanah
 - d. Pasir
11. Minyak bumi disebut hasil barang tambang karena...
 - a. Diperoleh dengancara menyuling
 - b. Diperoleh dengan cara menambang atau menggali
 - c. Diperoleh dengan cara menyaring
 - d. Diperoleh dengan cara menimba
12. Aspal dapat dimanfaatkan manusia untuk...
 - a. Bahan bakar kendaraan bermotor
 - b. Bahan bakar mesin diesel
 - c. Bahan baku pengerasan jalan
 - d. Bahan baku semen
13. Untuk menjaga agar kekayaan alam tetap lestari dan bermanfaat, kita perlu...
 - a. Memanfaatkan sumber daya ala seperlunya
 - b. Menebangi hutan dengan liar
 - c. Melakukan reboisasi atau penghijauan kembali hutan yang gundul
 - d. Membuang sampah secara sembarangan
14. Sumber daya alam yang terbentuk dari sisa tumbuhan yang mati dan terpendam berjuta-juta tahun lamanya disebut...
 - a. Batu bara
 - b. Tembaga
 - c. Aspal
 - d. Minyak bumi

15. Kerusakan alam yang *bukan* karena tindakan manusia adalah..

- a. Pencemaran air karena sampah
- b. Kemarau panjang
- c. Penebangan hutan secara liar
- d. Pencemaran udara karena asap pabrik.

II. Isilah titik-titik dibawah ini!

1. Wilayah laut dengan kedalaman kurang dari 150 meter disebut...
2. Sinar matahari dapat dimanfaatkan untuk ... dan ...
3. Dua contoh faktor manusia yang dapat merusak kelestarian hewan yaitu ... dan ...
4. Usaha manusia untuk menjaga dan melestarikan kekayaan alam adalah...
5. Tambang aspal terdapat di ...
6. Gips digunakan dalam industri...
7. Manfaat tanah untuk kehidupan manusia yaitu ... dan ...
8. Manfaat bawang merah dan bawang putih adalah...
9. Jahe, kencur, dan temu lawak dimanfaatkan manusia untuk...
10. Pohon-pohon besar yang tumbuh di hutan bermanfaat untuk...



ANGKET UJI KELAYAKAN DESAIN MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM PADA SISWA KELAS 4 MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi jenis dan persebaran sumber daya alam di MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran 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 pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon untuk memahami pertanyaan dalam angket.
2. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda anggap paling sesuai

C. Pedoman Penilaian

Keterangan pilihan jawaban, antara lain:

Jawaban	keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3

TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Apabila anda ingin memberikan komentar, kritik dan saran tentang pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui multimedia interaktif materi jenis dan persebaran sumber daya alam pada siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang, silahkan anda menuliskannya pada tempat yang telah disediakan.

D. Pertanyaan

1. Tabel Angket

Beri tanda cek (√) pada skala penilaian berikut sesuai penilaian anda!

No.	Indikator	Kriteria			
		SS	S	TS	STS
1.	Background halaman depan menarik				
2.	Gambar animasi gerak yang ditampilkan dalam media pembelajaran IPS jelas.				
3.	Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran IPS ini menarik				
4.	Gambar yang ditampilkan bervariasi				
4.	Background yang digunakan mendukung tampilan media pembelajaran.				
5.	Suara (audio) dalam media pembelajaran IPS ini jelas				
6.	Animasi gerak dan suara yang ada di dalam media pembelajaran IPS ini memudahkan anda dalam memahami				

	materi				
8.	Kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran				
9.	Kemudahan dalam mengoperasikan media ini				
10.	Media ini menarik secara keseluruhan				

2. Saran, kritik dan komentar

.....

.....

.....

E. Rekomendasi

- (...) Valid
- (...) Valid perlu direvisi
- (...) Tidak valid perlu direvisi

Malang.....

Validator

NIP

ANGKET UJI KELAYAKAN KONTEN/ISI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM PADA SISWA KELAS 4 MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi jenis dan persebaran sumber daya alam di MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran 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 pembelajaran ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon untuk memahami pertanyaan dalam angket.
2. Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang anda anggap paling sesuai

C. Pedoman Penilaian

1. Keterangan pilihan jawaban, antara lain:

Jawaban	keterangan	Skor
SS	Sangat setuju	4

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

Apabila anda ingin memberikan komentar, kritik dan saran tentang pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial melalui multimedia interaktif materi jenis dan persebaran sumber daya alam pada siswa kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang, silahkan anda menuliskannya pada tempat yang telah disediakan.

D. Pertanyaan

1. Tabel Angket

Beri tanda cek (✓) pada skala penilaian berikut sesuai penilaian anda!

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		SS	S	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan belajar siswa.				
2.	Kesesuaian materi dengan SKKD dan Indikator KTSP 2006.				
3.	Kesesuaian penggunaan istilah dan kata-kata dengan taraf kemampuan siswa.				
4.	Kemudahan siswa dalam memahami materi di dalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).				
5.	Contoh-contoh yang ditampilkan sesuai dengan lingkungan peserta didik.				
6.	Motivasi siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).				

7.	Keefektifan materi yang disajikan dalam menggunakan media pembelajaran IPS (Multimedia Interaktif).				
8.	Sistematika urutan materi				
9.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami				
10.	Ketepatan pemilihan kata dan kalimat				
11.	Kesesuaian gambar dengan isi teks				
12.	Variasi yang digunakan dalam media				
13.	Kemudahan memahami materi				
14.	Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media				

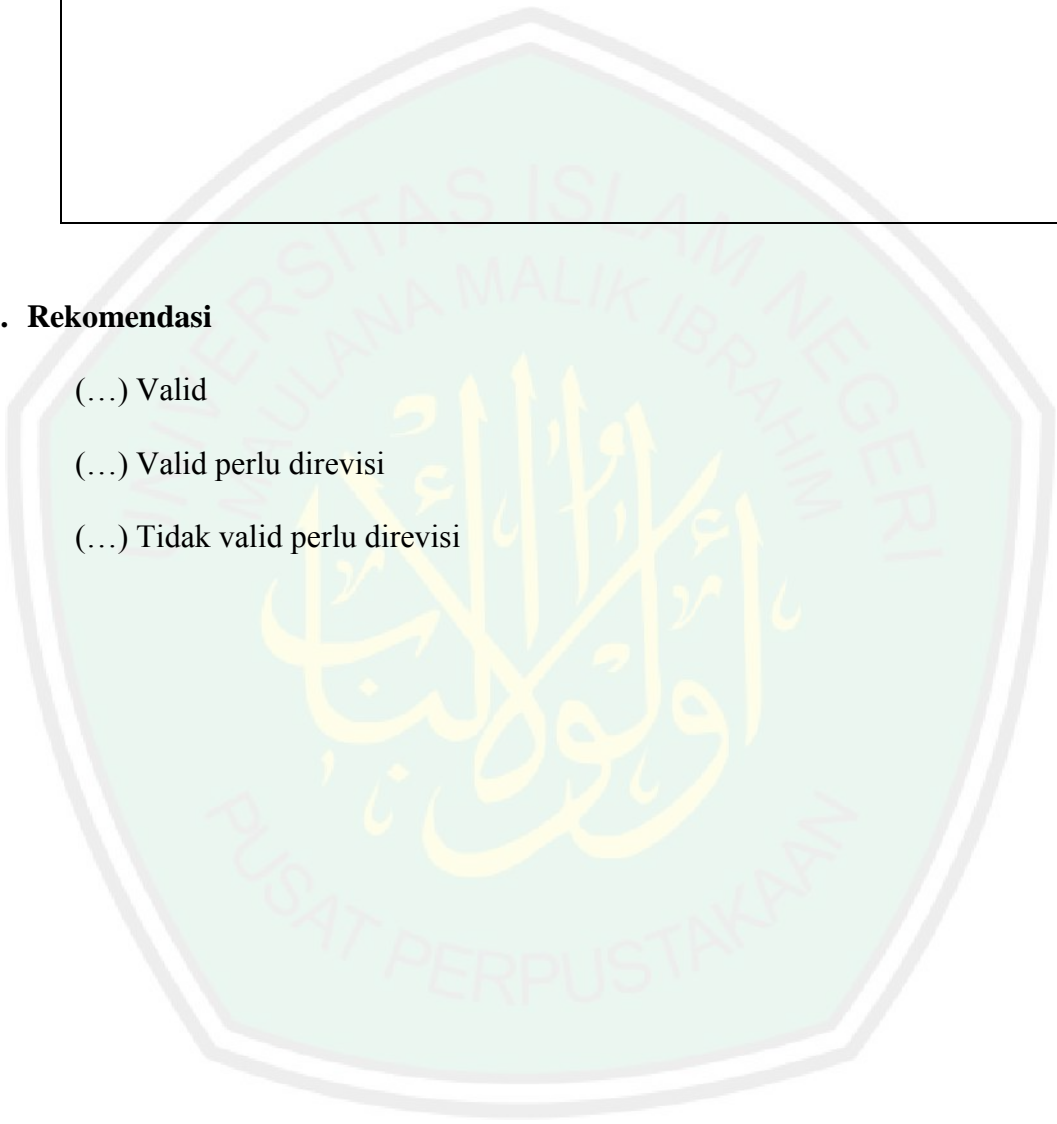
2. Lembar komentar tentang materi yang digunakan dalam produk pengembangan.
Mohon kesediaan untuk Bapak/Ibu memberikan saran dan komentar secara spesifik terhadap materi yang digunakan dalam produk pengembangan tersebut.

NO	Aspek yang Dinilai	Saran dan Komentar

3. Lain-Lain

E. Rekomendasi

- (...) Valid
- (...) Valid perlu direvisi
- (...) Tidak valid perlu direvisi



Malang,

Validator

NIP

I. Jawablah pertanyaan dibawah dengan tepat!

1. Apakah animasi gambar gerak dan suara yang ada pada media pembelajaran memudahkan anda memahami materi?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
2. Apakah suara media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial jelas?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
3. Apakah tampilan kombinasi warna yang digunakan memudahkan anda dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
4. Apakah animasi gerak yang terdapat pada media pembelajaran menarik?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju

5. Apakah tampilan multimedia interaktif ini sesuai dengan materi pelajaran?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
6. Apakah Anda lebih mudah dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran IPS ini?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
7. Media ini dapat mempermudah anda dalam mengingat persebaran dan jenis SDA di Indonesia?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
8. Apakah animasi gerak dan teks pada media pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial ini menarik?
 - A. Sangat Setuju
 - B. Setuju
 - C. Tidak Setuju
 - D. Sangat Tidak Setuju
9. Apakah materi yang di sajikan dalam media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini cukup jelas?

- A. Sangat Setuju
- B. Setuju
- C. Tidak Setuju
- D. Sangat Tidak Setuju

10. Apakah pemahaman bahasa yang digunakan dalam media ini cukup mudah dipahami?

- A. Sangat Setuju
- B. Setuju
- C. Tidak Setuju
- D. Sangat Tidak Setuju



KEGIATAN PEMBELAJARAN IPS KELAS 4 MI MAMBAUL ULUM PAKIS MALANG



MI MAMBAUL ULUM



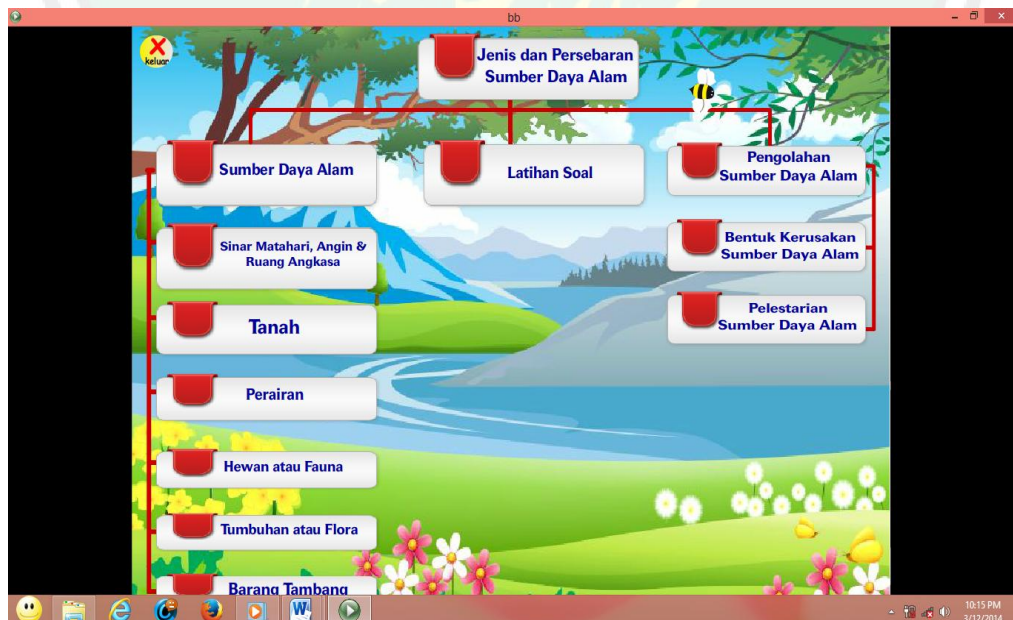


**MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
JENIS DAN SUMBER DAYA ALAM MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS 4 MI/SD**

A. Halaman Intro

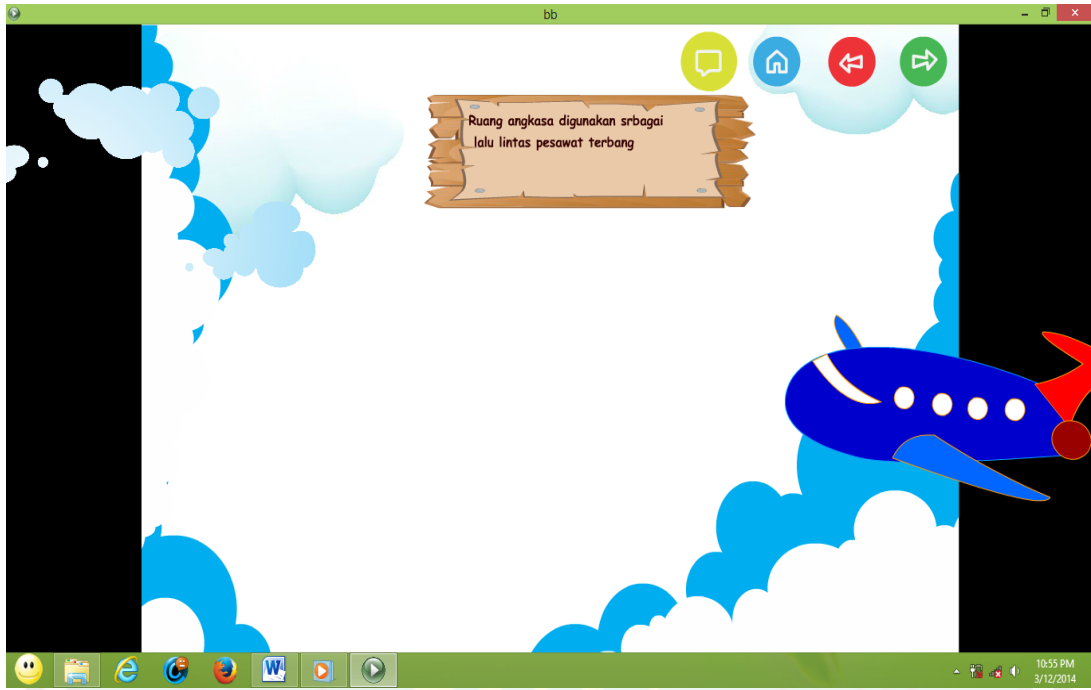


B. Halaman Peta Konsep

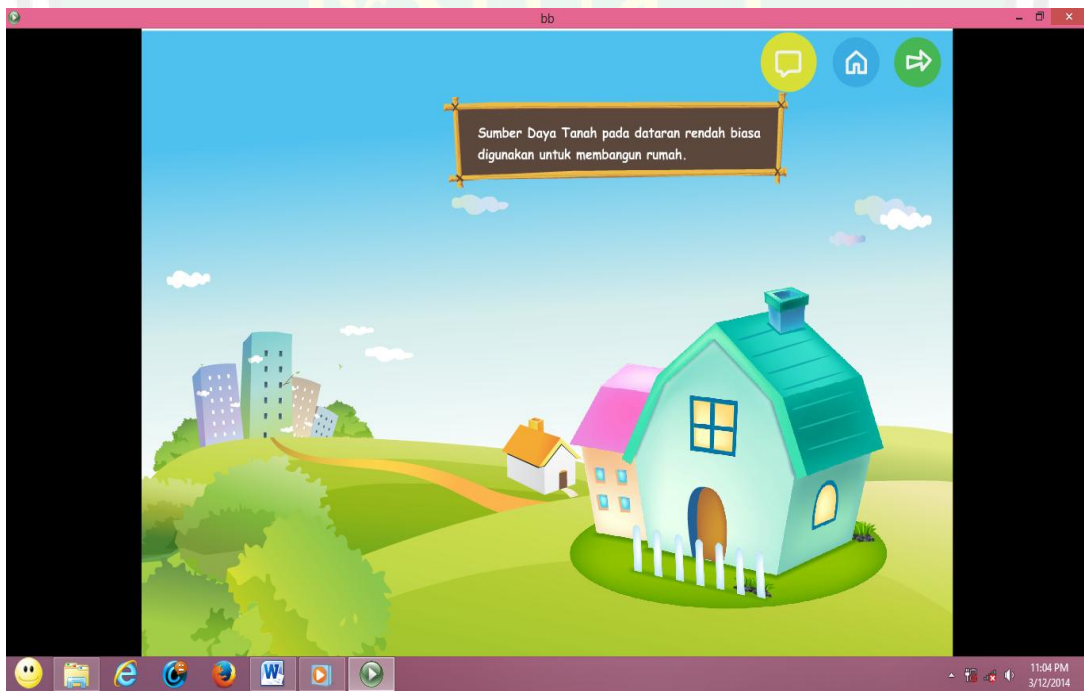


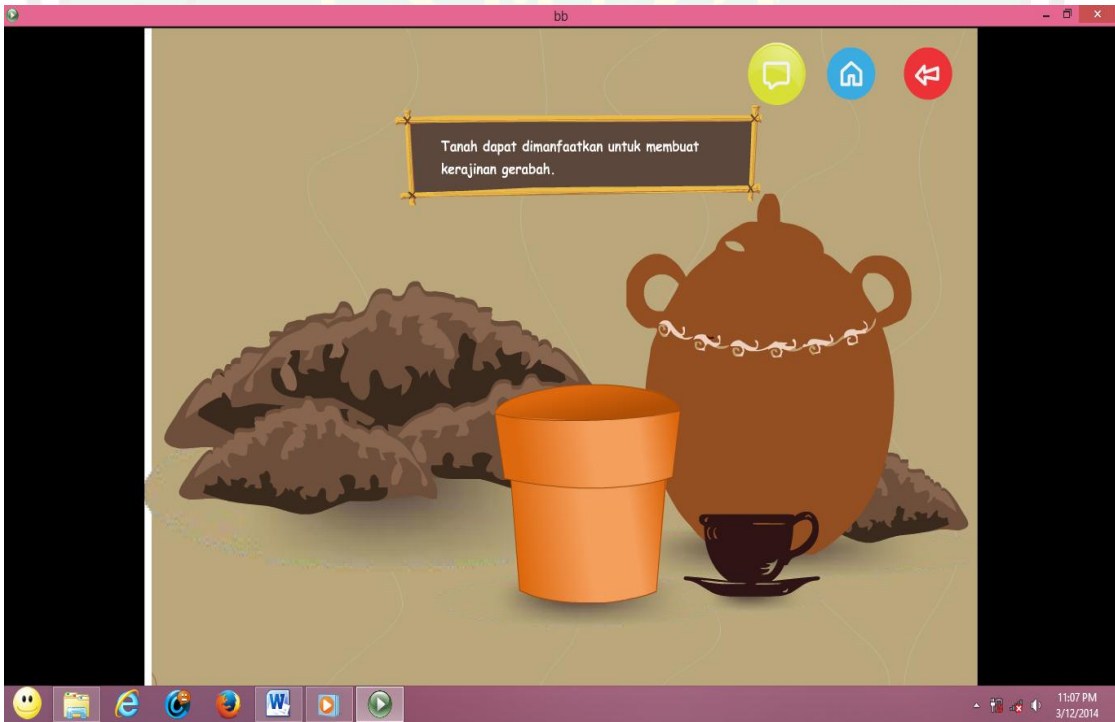
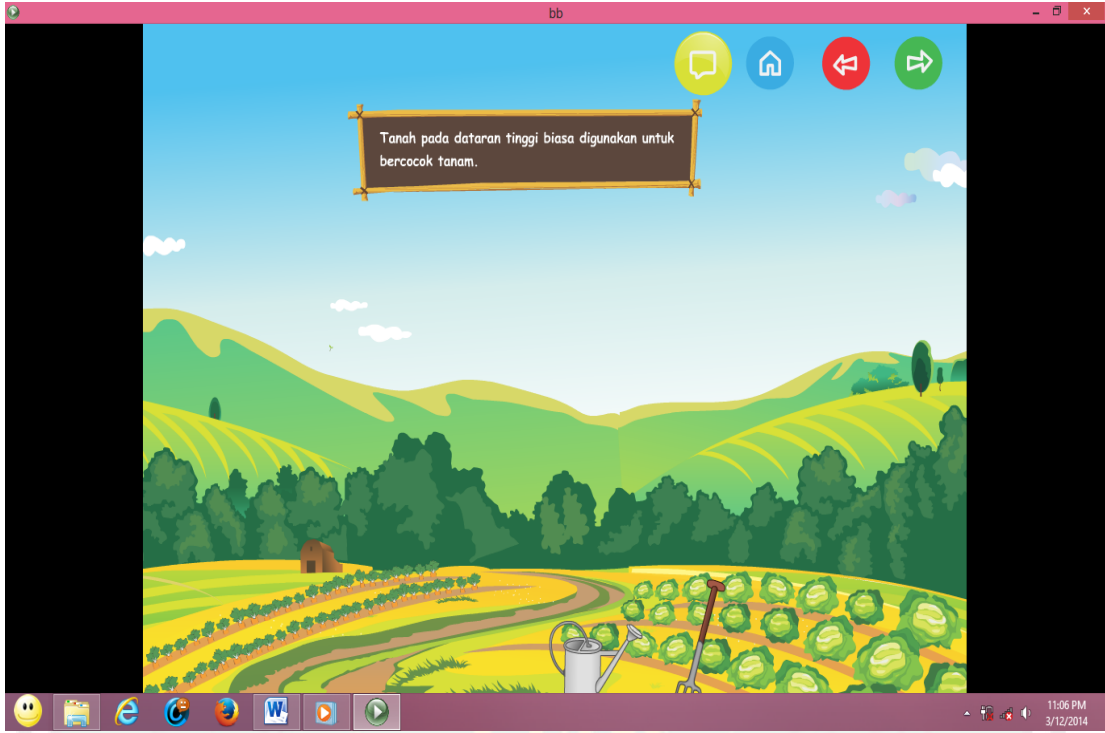
C. Halaman Isi (Matahari, Angin dan Luar Angkasa)



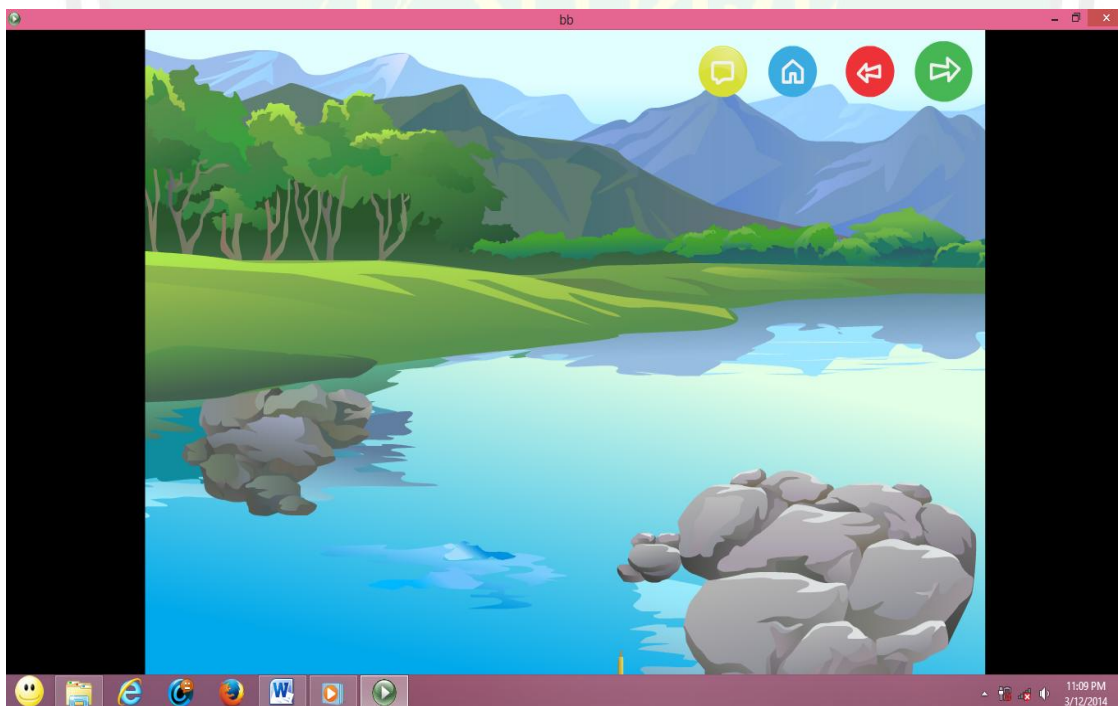


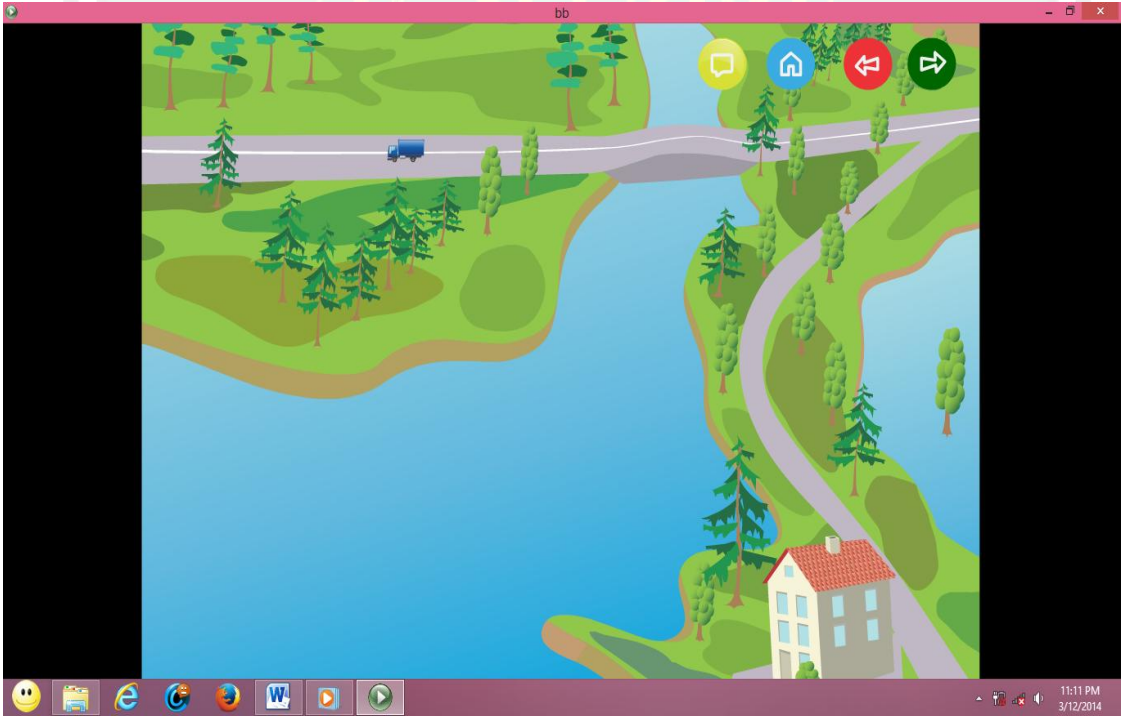
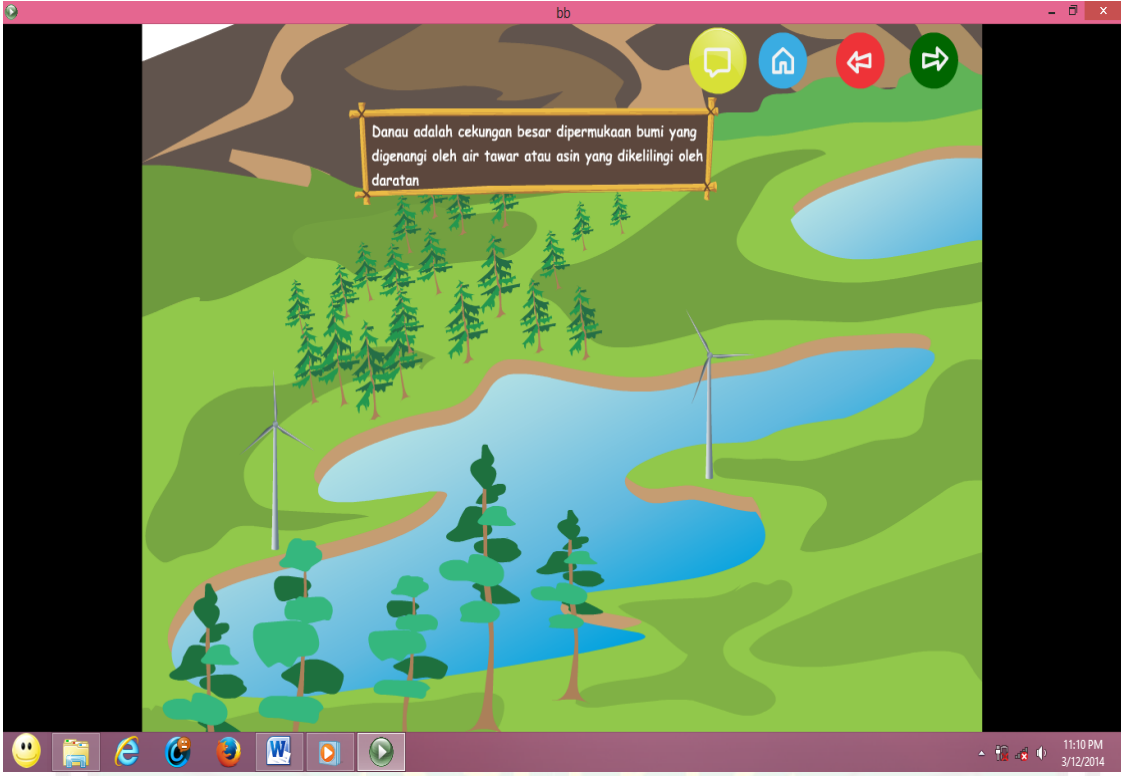
D. Halaman Isi (Tanah)

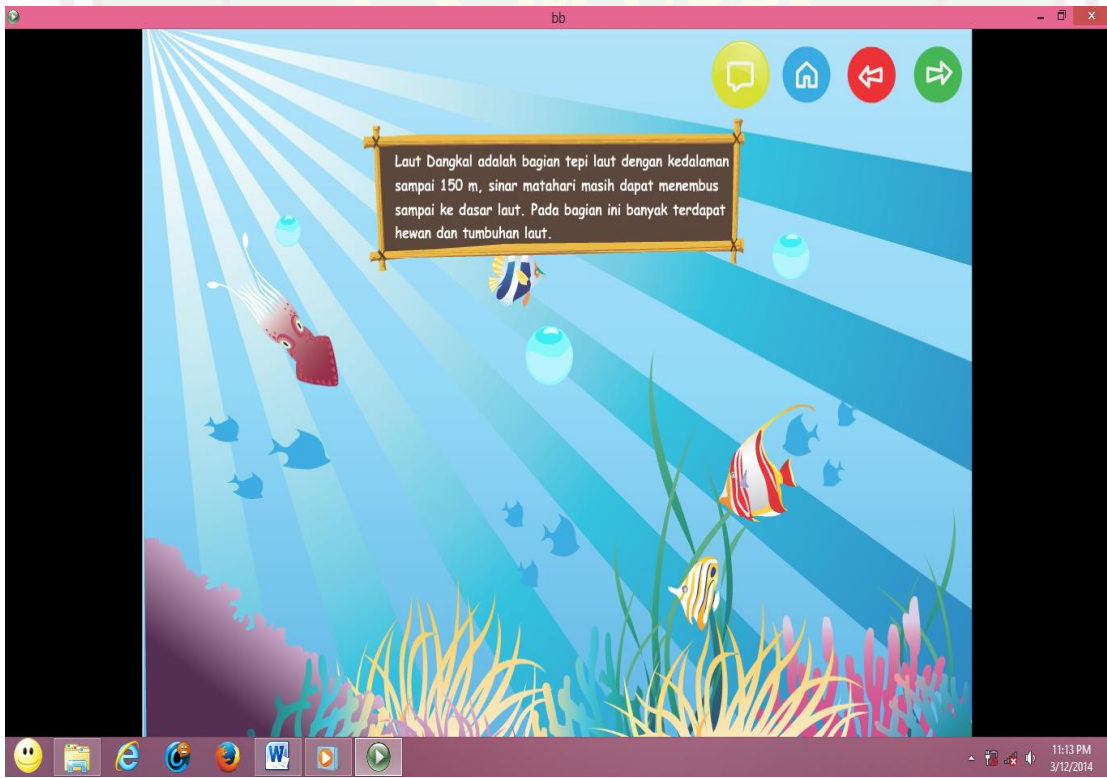
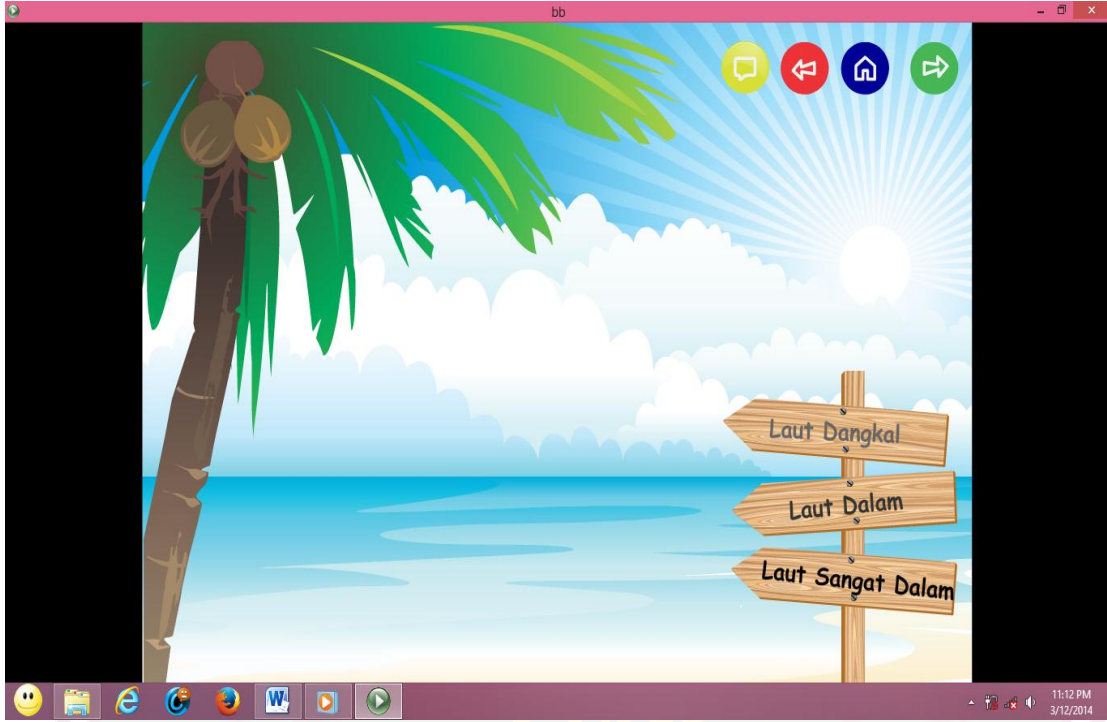


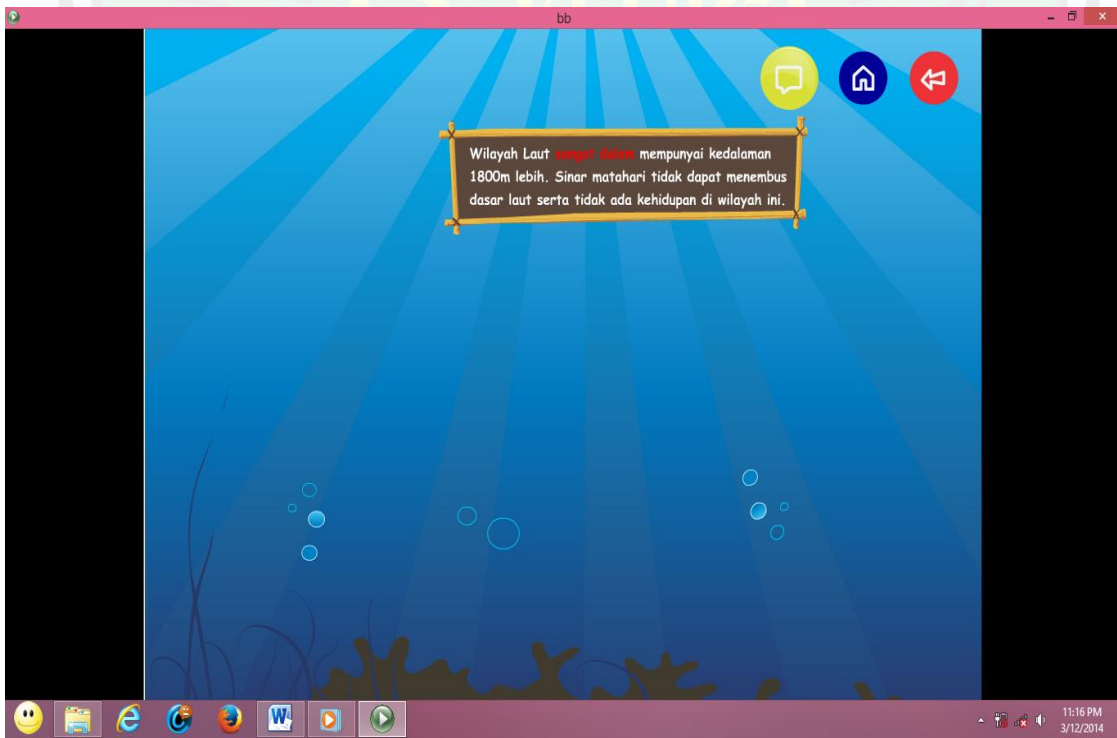
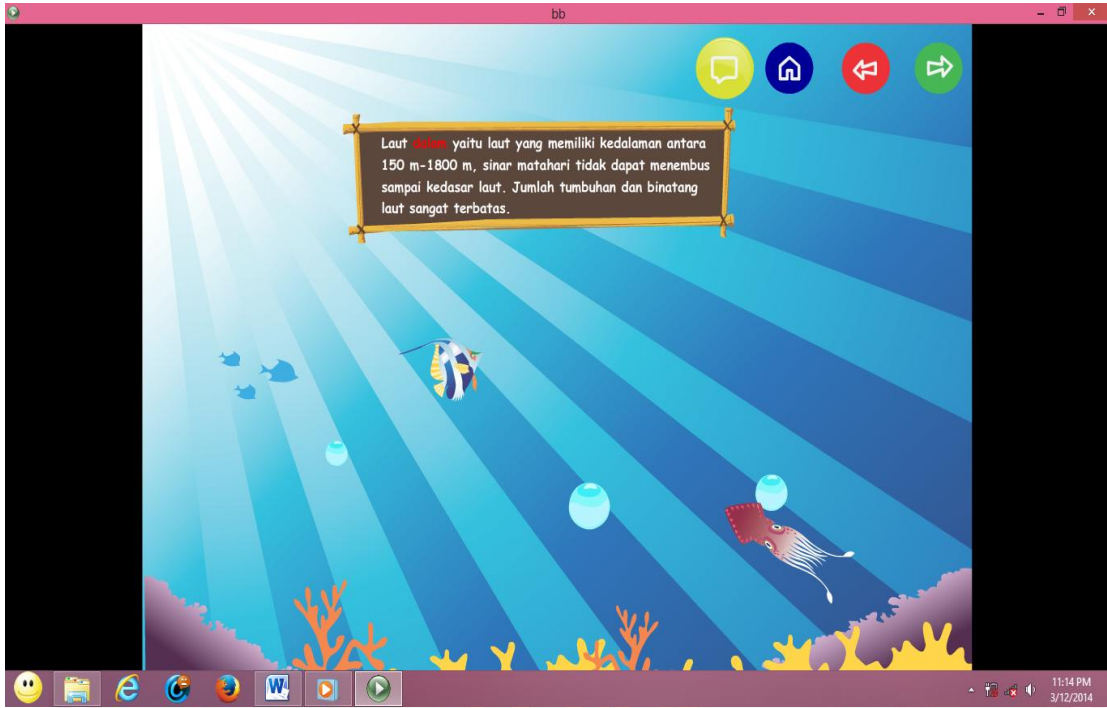


E. Halaman Isi (Perairan: Air Sumur, Sungai, waduk dan Lautan)

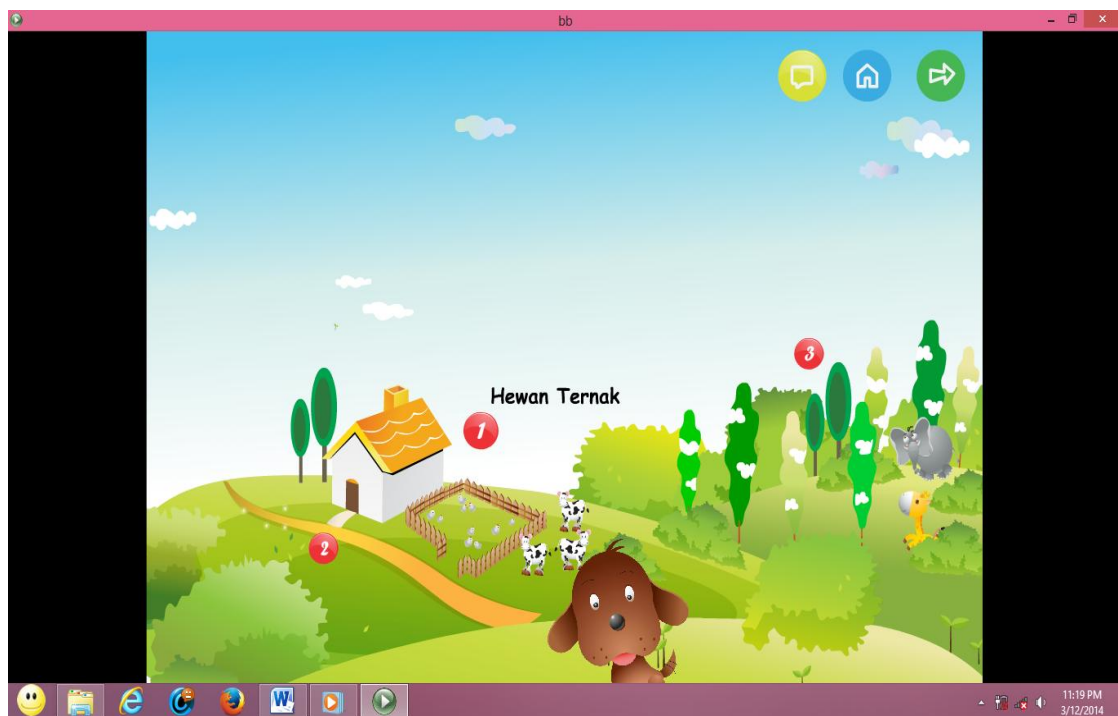


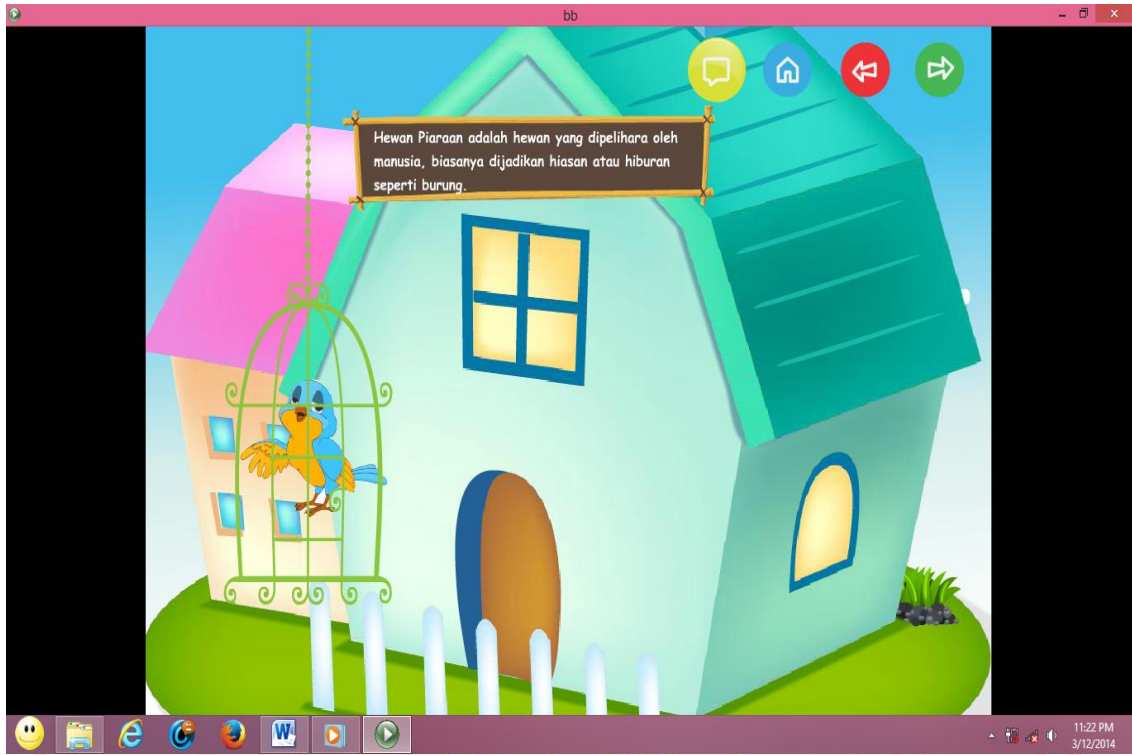




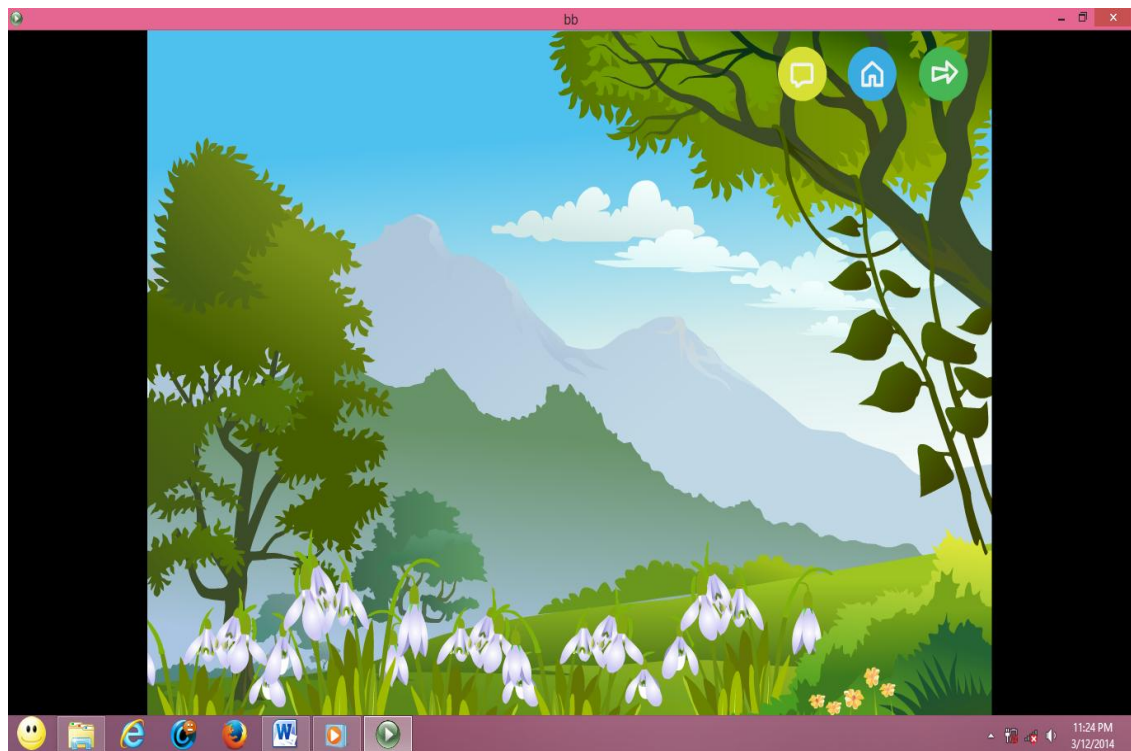


F. Halaman Isi (Fauna/Hewan: Ternak, Peliharaan dan Hewan Liar)





G. Halaman Isi (Flora/Tumbuhan)



bb

FLORA

Kedelai juga termasuk jenis flora.
Kedelai diolah untuk dijadikan bahan makanan, seperti tempe.

The diagram illustrates the process of soybean processing. It starts with a field of soybean plants in a yellow field. An arrow points to a bowl of soybean seeds. Another arrow points to a bowl of soybean meal. A final arrow points to three pieces of tempeh. The background features a bright sun with rays, clouds, and a blue sky.

11:26 PM
3/12/2014

bb

FLORA

Sayur mayur termasuk flora
Sayur mayur diolah untuk bahan makanan, seperti sayur sup.

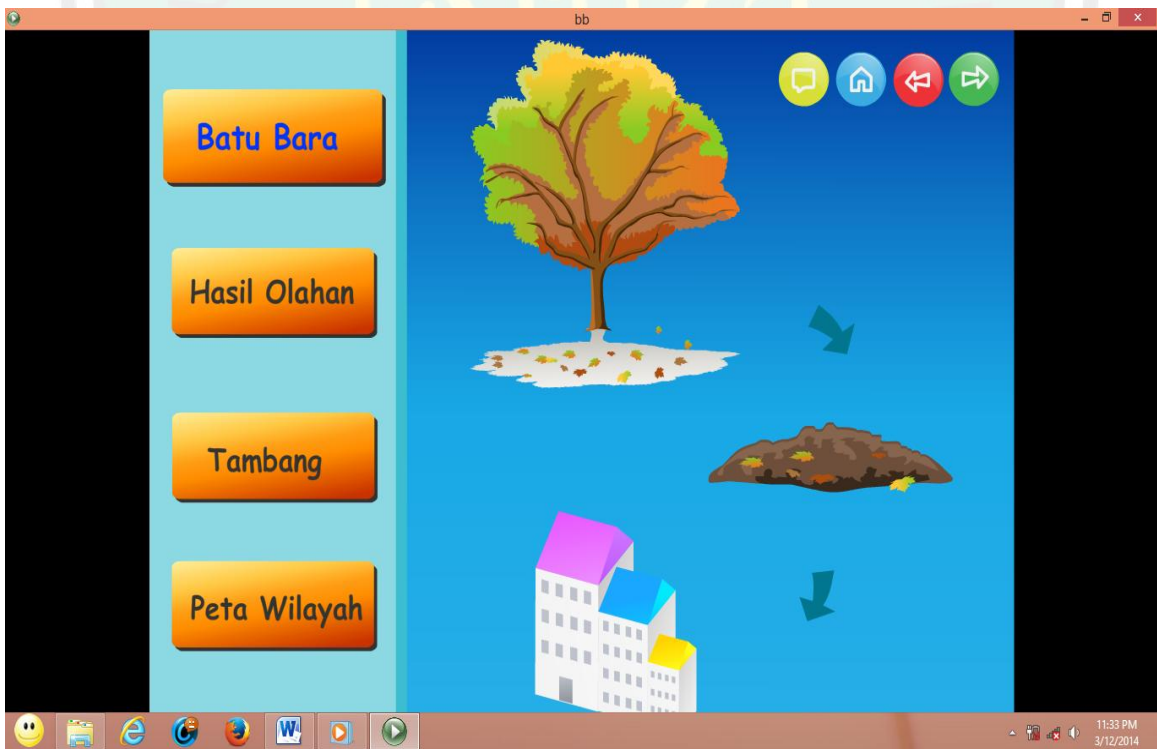
The diagram illustrates the process of vegetable soup preparation. It starts with a bowl of fresh vegetables including lettuce, carrots, and tomatoes. An arrow points to a bowl of vegetable soup. The background features a bright sun with rays, clouds, and a blue sky.

11:26 PM
3/12/2014

H. Halaman Isi (Barang Tambang)







bb

Batu Bara

Hasil Olahan

Tambang

Peta Wilayah



11:35 PM
3/12/2014

This screenshot shows a presentation slide with a light blue background. On the left, there are four orange buttons with white text: 'Batu Bara', 'Hasil Olahan', 'Tambang', and 'Peta Wilayah'. The 'Hasil Olahan' button is highlighted in blue. On the right, there are two images: the top one shows a blue tray filled with dark, irregular coal pieces, and the bottom one shows a metal shovel scooping up coal pieces. In the top right corner of the slide area, there are four circular navigation icons: a yellow square, a blue house, a red left arrow, and a green right arrow. The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock displaying 11:35 PM on 3/12/2014.


bb

Batu Bara

Hasil Olahan

Tambang

Peta Wilayah



11:35 PM
3/12/2014

This screenshot shows a presentation slide with a light blue background. On the left, there are four orange buttons with white text: 'Batu Bara', 'Hasil Olahan', 'Tambang', and 'Peta Wilayah'. The 'Tambang' button is highlighted in blue. On the right, there are two images: the top one shows an orange excavator loading coal into a white truck at a mine, and the bottom one shows a wide view of a large open-pit coal mine. In the top right corner of the slide area, there are four circular navigation icons: a yellow square, a blue house, a red left arrow, and a green right arrow. The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock displaying 11:35 PM on 3/12/2014.







bb

Tembaga

Hasil Olahan

Tambang

Peta Wilayah



11:39 PM
3/12/2014

This screenshot shows a presentation slide with a light blue background. On the left, there are four orange buttons: 'Tembaga', 'Hasil Olahan', 'Tambang', and 'Peta Wilayah'. The 'Hasil Olahan' button is highlighted in blue. On the right, there are two images: the top one shows a large coil of copper wire, and the bottom one shows several electrical cables with different colored insulation (black, white, red, blue, yellow). The top right corner has navigation icons (back, home, forward, refresh). The bottom taskbar shows various application icons and a system tray with the time 11:39 PM and date 3/12/2014.

bb

Tembaga

Hasil Olahan

Tambang

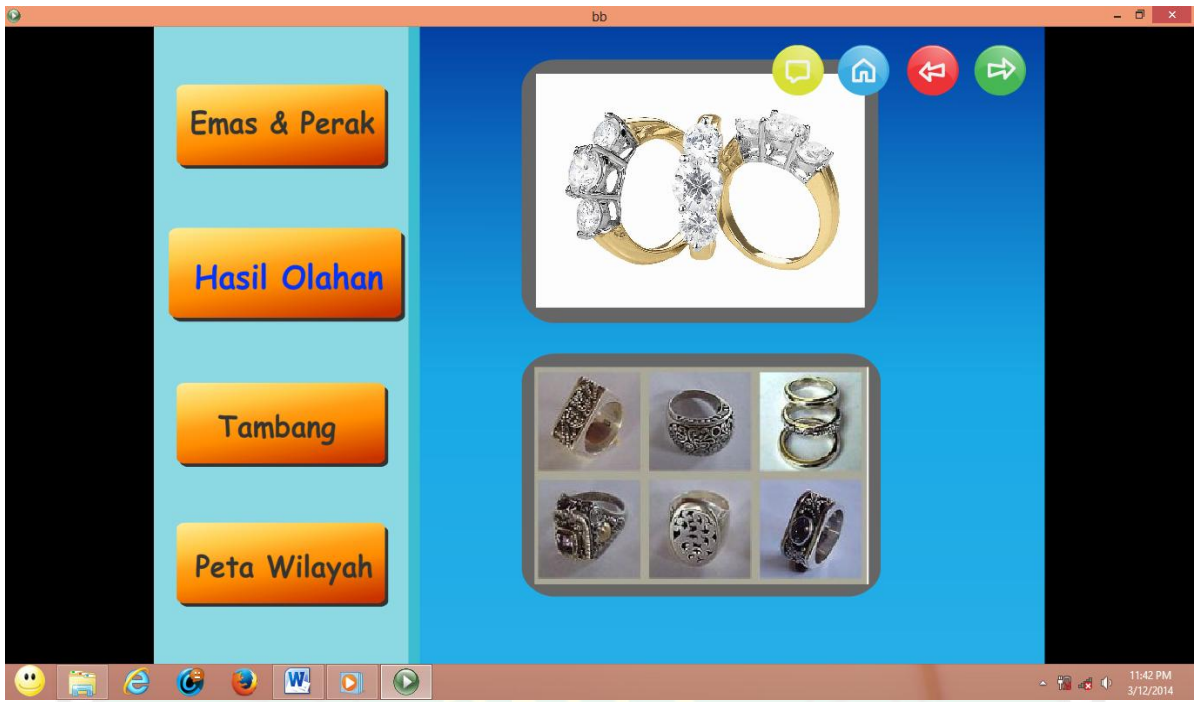
Peta Wilayah



11:40 PM
3/12/2014

This screenshot shows a presentation slide with a light blue background. On the left, there are four orange buttons: 'Tembaga', 'Hasil Olahan', 'Tambang', and 'Peta Wilayah'. The 'Tambang' button is highlighted in blue. On the right, there are two images: the top one shows an open-pit mine with a green pond in the center, and the bottom one shows an aerial view of a large-scale mining operation with many trucks and heavy machinery. The top right corner has navigation icons (back, home, forward, refresh). The bottom taskbar shows various application icons and a system tray with the time 11:40 PM and date 3/12/2014.

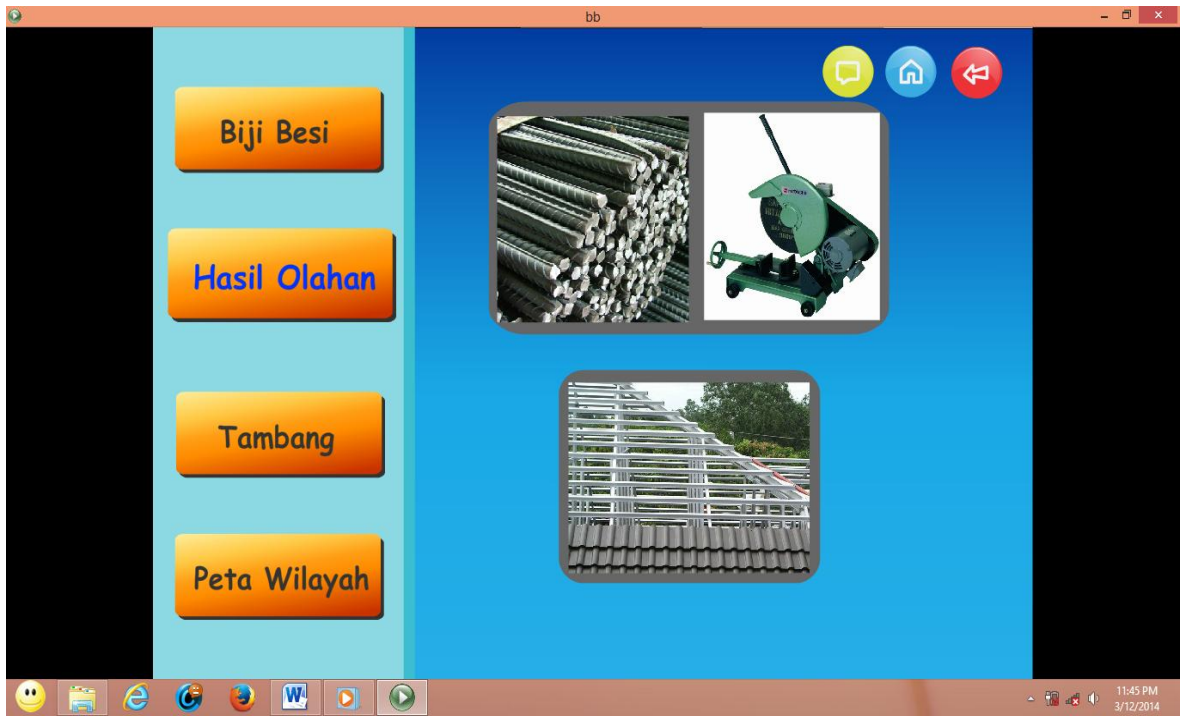








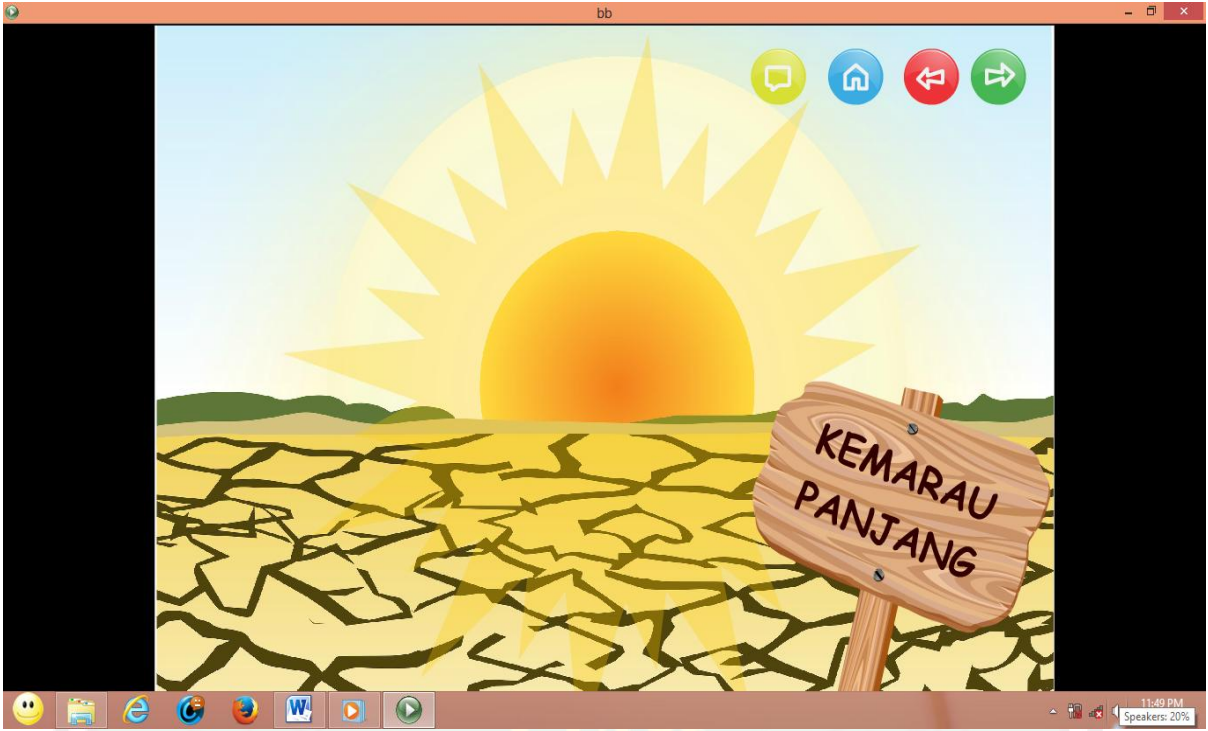






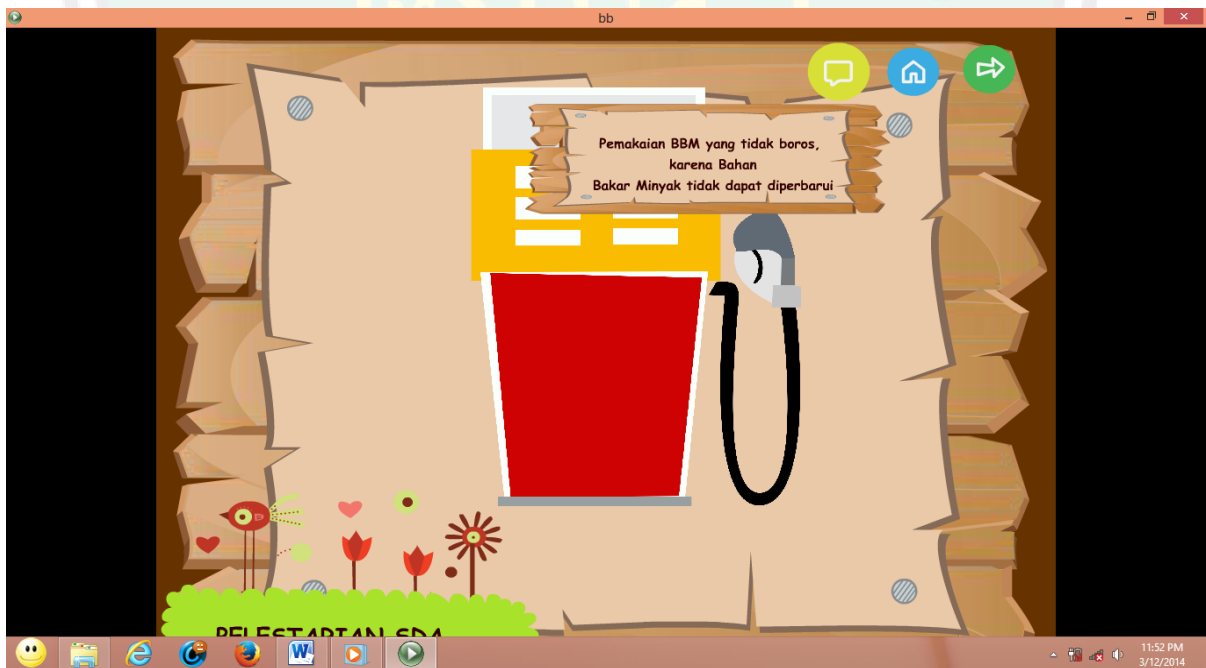
I. Halaman Isi (Faktor Kerusakan Hutan)







J. Halaman Isi (Pelestarian Sumber Daya Alam)







K. Halaman Penutup (Latihan Soal)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
TTL : Malang, 10 Agustus 1991
Alamat : Dsn. Tanjung Banjararum Rt 02 Rw 09 Singosari
Malang
Email : wiwitagustinp@gmail.com
Telp. : 085785646471

- **Jenjang Pendidikan:**

- a. Pendidikan Formal**

1. TK. Al-Koiriyah Muslimat 24 Singosari Malang Tahun Pelajaran 1996/1997.
2. MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang Tahun Pelajaran 2002/2003.
3. MTs Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang Tahun Pelajaran 2005/2006.
4. Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 Tahun Pelajaran 2008/2009.
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s/d sekarang.

- b. Pendidikan Non Formal**

1. EEC'88 English Course (Reliable And Accurate Method) Tahun 2010
2. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- **Kegiatan Pelatihan dan Seminar:**

1. Peserta Dalam Orientasi Pembinaan Kepramukaan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 Gudup Kota Malang 04.335-04.336 Pangkalan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Mei-Juni 2012.
2. Peserta Program Disseminasi Pembinaan Al-Qur'an yang dilaksanakan 1-29 November 2013 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Peserta Workshop Penguatan Metodologi Penelitian Dengan Tema " Pendekatan Tematik Integratif dan Implikasinya pada Desain Penelitian Skripsi yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .
4. Peserta pada Training ESQ (A Preview By Leadership Center Malang) Tanggal 22 Desember 2010 di Gedung Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

5. Peserta Pelatihan Kepemimpinan Keorganisasian yang dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMJ-PGMI) pada tanggal 24-26 September 2010.
6. Peserta Pelatihan Manasik Haji yang diselenggarakan oleh Ma'had Sunan Ampel Al-Ali Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Peserta Orientasi Pengenalan Akademik dengan tema "Reorientasi Pendidikan Menuju Generasi Ulul Albab" di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Pada Tanggal 17-20 Agustus 2010.
8. Peserta Dalam acara "Kuliah Tamu" OPAK 2010 Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tema: Membangun Jiwa Pendidik yang Ulul Albab.

