

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8
PADA MATERI PERKEMBANGAN KEMAJUAN TEKNOLOGI
UNTUK KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA
SIDOARJO**

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)*

Diajukan oleh :

ALIF CHOIRUL RIFANI

NIM. 10140086



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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI
PERKEMBANGAN KEMAJUAN TEKNOLOGI UNTUK KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA SIDOARJO**

SKRIPSI

Oleh:

Alif Choirul Rifani

NIM 10140086

**Telah Disetujui Pada Tanggal 21 Juli Oleh,
Dosen Pembimbing:**

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 100 2

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 100 2

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATERI
PERKEMBANGAN KEMAJUAN TEKNOLOGI UNTUK KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH MIFTAHUL HUDA SIDOARJO

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
 Alif Choirul Rifani (10140086)
 telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal
 19 Juli 2014 dengan nilai:
 dan telah dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan
 untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S. PdI)
 pada tanggal 19 Juli 2014

Panitia Ujian:

Tanda Tangan

Ketua sidang

H. Ahmad Sholeh, M.AG

NIP. 1976083 200604 100 1

Sekretaris sidang

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 100 2

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 19730823 200003 100 2

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

NIP. 19761002200312 100 3

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 Rasul-Nya, Saya persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat Saya ta'dhimi dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta

Bapak Kuswoto dan Ibu Dra. Nur Hasanah

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

Untuk Keluargaku Tercinta

Untuk kakakku dan Adikku Tercinta Rizki Arif Fanani, Irfan Nurul Roudhi, Anisa Nurul Firdaus, Arsyi fathur Rohman Untuk Yang Selalu Memberiku Motivasi 'Isni AlRofi', kakak dan Semua saudaraku yang selalu memberikanku semangat dengan senyum yang indah.

Terima Kasihku

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

Terima kasih saya ucapkan kepada keluarga besar MI Miftahul Huda Sidoarjo yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam melakukan penelitian.

Terima kasih pada teman-teman PGMI C, Teman-teman PKLI MIN Malang I, Teman-teman Kontrakan Bagus Satriyo P, Esfatah, Badi', Ikra, Niko, Misti, Farid, bagus Hadi, Najib dan teman-temanku semua yang telah membantu memberi semangat dalam menyelesaikan penelitian ini.

Teruntuk sahabat seperjuanganku dan calon pendamping hidupku

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

MOTTO

أَوَلَمْ يَرَوْا إِلَى الطَّيْرِ فَوْقَهُمْ صَفَّتْ وَيَقْبِضْنَ مَا يُمَسِّكُهُنَّ إِلَّا الرَّحْمَنُ إِنَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ

بَصِيرٌ

Artinya: Dan Apakah mereka tidak memperhatikan burung-burung yang mengembangkan dan mengatupkan sayapnya di atas mereka? tidak ada yang menahannya (di udara) selain yang Maha Pemurah. Sesungguhnya Dia Maha melihat segala sesuatu.

.(QS. AL Mulk ayat: 19)

Dr. Muhammad Walid, M.A

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Alif Choirul Rifani
Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 19 Juli 2014

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 mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Alif Choirul Rifani
NIM : 10140086
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo**

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

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

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, 19 Juli 2014

Alif Choirul Rifani
10140086

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 Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo*”.

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 berperadapan.

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

1. Ayahanda Kuswoto dan Ibunda Nur Hasanah (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. Dr. Muhammad Walid, M.A (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 Dra. Nur Kasanah, (pendamping penelitian di MI Miftahul Huda jemundo kabupaten Sidoarjo), seluruh dewan guru dan karyawan serta siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo 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, 19 Juli 2014

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

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

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal dipotong

= Aw

أَيُّ = Ay

أُوُّ = û

إِيُّ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu	10
Tabel 3.1. Hasil Analisis KD, dan Indikator.....	48
Tabel 3.2. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata	69
Tabel 4.1. Intrumen Validasi Ahli Materi Bahan Ajar	78
Tabel 4.2. Instrumen Validasi Ahli Desain Bahan Ajar	79
Tabel 4.3. Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran IPS.....	79
Tabel 4.4. Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Bidang Studi dan Siswa	80
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahan Ajar IPS	81
Tabel 4.6. Kritik dan Saran Ahli Isi Materi Terhadap Bahan Ajar.....	83
Tabel 4.7. Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS	88
Tabel 4.8. Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Bahan Ajar	90
Tabel 4.9. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar IPS	92
Tabel 4.10. Kritik dan Saran Ahli Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar	94
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas IV Terhadap Bahan Ajar IPS	95
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada Pre-test dan Post-test .	97
Tabel 5.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan.....	51
Gambar 4.1. Halaman Depan.....	73
Gambar 4.2. Slide pembuka.....	74
Gambar 4.3. Menu Awal.....	75
Gambar 4.4. Isi Materi	76
Gambar 4.5. Rincian SK, KD, dan Indikator	77
Gambar 4.6. Quis	77
Gambar 4.7. Petunjuk.....	78
Gambar 4.8. Sebelum Revisi Media (penggunaan kata kalimat).....	84
Gambar 4.9. Sesudah Revisi Media (penggunaan kata kalimat)	84
Gambar 4.10. Sebelum Revisi Media (Video sesuai Indikator)	85
Gambar 4.11 Sesudah Revisi Media (Video sesuai Indikator)	86
Gambar 4.12. Sebelum Revisi Media (tambahan contoh)	86
Gambar 4.13. Sesudah Revisi Media (tambahan contoh).....	87
Gambar 4.14. Sebelum Revisi Media (Gambar Sesuai Materi).....	90
Gambar 4.15. Sesudah Revisi Media (Gambar Sesuai Materi)	91
Gambar 4.16. Sebelum Revisi Media (Penulisan mengikuti EYD).....	91
Gambar 4.17. Sesudah Revisi Media (Penulisan mengikuti EYD)	92

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRACK	xvii
 DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakang Masalah.....	1
B. RumusanMasalah	6
C. TujuanPengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Penelitian Terdahulu	8

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	11
G. Pentingnya Pengembangan	12
H. Asumsi Dan Keterbatasan.....	13
1. Asumsi	13
2. Keterbatasan Pengembangan	14
I. Definisi Istilah.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	17
1. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media	17
b. Kriteria Media Pembelajaran	18
c. Pengertian Pembelajaran.....	20
d. Komponen-komponen Pembelajaran	21
e. Fungsi Media Pembelajaran	28
f. Karakteristik Media Pembelajaran.....	29
2. Kajian Teori Pembelajaran IPS	31
a. Pengertian Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) MI.....	31
b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MI	32
c. Tujuan mata pelajaran IPS MI	34
d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS MI.....	34
3. Macromedia Flash 8	35
4. Perkembangan Teknologi.....	36
a. Perkembangan Teknologi Produksi	38

b. Perkembangan Teknologi Komunikasi.....	39
c. Perkembangan Teknologi Transportasi	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	44
B. Model Pengembangan.....	46
C. Uji Coba Produk.....	60
1. Desain Validasi	60
2. Subjek validasi	61
D. Jenis Data	64
E. Instrument Pengumpulan Data.....	65
1. Angket.....	66
2. Tes Pencapaian Hasil belajar	66
F. Teknik Analisis Data.....	67
1. Analisis Isi Pembelajaran.....	67
2. Analisis deskriptif	67

BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar	70
1. Penyusunan Materi Media Ajar	70
2. Desain Bahan Ajar	73
3. Intrumen Validasi	78
B. Penyajian Data Validasi dan Tingkat Validitas	80
1. Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahan Ajar	81
2. Hasil Validasi Desain Bahan Ajar.....	87

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IV.....	92
4. Angket Kemenarikan Media Pembelajaran Siswa.....	94
C. Uji Coba Lapangan	
1. Pre Test Dan Post Test.....	97
BAB V PEMBAHASAN	
A. Analisis Pengembangan Bahan Ajar IPS	99
B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Bahan Ajar IPS	101
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	110
Daftar Pustaka	

ABSTRAK

Rifani, Alif Choirul. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, **Dr. Muhammad Walid, M.A**

Kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial.*

Media pembelajaran Interaktif berupa CD merupakan bentuk dari multimedia. Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo. 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.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk multimedia pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Subyek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo.

Untuk mencapai tujuan itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Prosedur penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap pengembangan, uji kelayakan dan revisi bahan ajar. Peneliti mengadaptasi model pengembangan Walter Dick and Lou Carey (1990), yaitu terdapat sepuluh tahapan desain pembelajaran. Sumber uji kelayakan adalah satu orang ahli isi pembelajaran, satu ahli desain pembelajaran, dan satu guru pengajar IPS. Uji kelayakan ini dilakukan pada 32 siswa kelas IV MI Miftahul Huda. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan angket. Analisis data yang digunakan adalah analisis isi dan deskriptif.

Hasil penelitian berdasarkan penilaian para validator yaitu ahli isi sebesar 80% valid, ahli desain sebesar 82,5% valid, guru mata pelajaran IPS 92,5% valid, uji coba lapangan siswa kelas IV 96% valid. Sedangkan hasil belajar diukur melalui pretest dan posttest. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar IPS termasuk dalam kualifikasi valid. Sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi perkembangan teknologi. Oleh sebab itu perlu adanya pengembangan pada materi lain khususnya IPS kelas IV MI. Sehingga disarankan kepada guru mata pelajaran IPS agar mencoba mengembangkan bahan ajar IPS yang lebih menarik dan efektif untuk dijadikan sumber belajar bagi guru dan siswa dalam mendukung proses pembelajaran IPS di kelas.

ABSTRACT

Rifani, Alif Choirul. 2014. Developing Learning Media of Social Science based on Macromedia Flash 8 in Developing Technology Advancement Subjects for 4th Grade of Miftahul Huda Elementary School Sidoarjo. Thesis, Education Teacher for Islamic Primary School Department, Faculty of Education and Teaching Science, The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dr. Muhammad Walid, M.A

Keyword: *Development, Interactive Learning Media, Social Sciences.*

Interactive CD media is a form of multimedia. Multimedia is one of medium that can be used in learning process. This research did in the 4th grade of MI Miftahul Huda Sidoarjo. If we viewed from the learning process in Social Science subject, it is still not quite optimal. It is caused the teacher still use simple media of learning, that is visual form.

The aim of this development is to produce a product of social science learning multimedia in technology development subject that can be used as an alternative in attainment of learning purpose which is determined. The subject of this research is 4th grade students in MI Miftahul Huda Sidoarjo.

To achieve that aim, this research used research methodology of development. This research procedure used three stages; they are development stage, feasibility test, and revision learning product. The researcher adapted Walter Dick and Lou Carey's (1990) model development, they are ten development designs. Source of feasibility test are one person who expert in contain learning, an expert learning design, and one teacher of Social Science. This feasibility test is done on 32 students of 4th grade in MI Miftahul Huda. In collecting the data, the researcher used questionnaire. Data analysis which is used in this research are content analysis and descriptive.

The results of the research based on valuations that are media expert with 80% is valid, design expert with 82,5% is valid, the teacher of Social Science with 92,5% is valid, field test of 4th grade students with 96% is valid. Whereas, learning result is measured through pre-test and post-test. As a whole, it can be concluded that learning material of Social Science includes in valid qualification. So, it is suitable used for Social Science learning.

This development research is definite on technology development subject. Therefore, it needs another development in another subject especially in Social Science for 4th grade MI. Then, it is advised for teacher of Social Science to try developing the learning material of social science which more interest and effective to use as source of the study for teacher and student to encouraged learning process of Social Science in the class.

مستخلص البحث

الريفني ، اليف خير . 2014 . التطوير الإعلام العلوم الاجتماعية المستندة إلى التعلم ماكروميديا فلاش 8 في التنمية للمدرسة تقدم تكنولوجيا المواد الصف الرابع المدرسة الابتدائية مفتاح الهدى سيدوارجو . البحث ، القسم المعلمين المدارس الدينية الابتدائية ، الكلية التربية والتدريس العلمية، الجامعة الحكومية الإسلامية (UIN) مولانا مالك إبراهيم مالانج . المشرف الدكتور محمد وليد الماجستير

الكلمات الرئيسية: التنمية والتعلم وسائل الإعلام التفاعلية، العلوم الاجتماعية .
وسائل الإعلام التعلم التفاعلية مثل الأقراص المدججة هو شكل من أشكال الوسائط المتعددة. الوسائط المتعددة هي واحدة المتوسطة والتي يمكن استخدامها في عملية التعلم. وقد أجري البحث في الصف الرابع المدرسة الابتدائية مفتاح الهدى سيدوارجو. عندما ينظر إليها من أنشطة التعلم في الدراسات الاجتماعية لا تزال غير مثالية تماما. ويرجع ذلك، من بين أمور أخرى، المعلم في وسائل الإعلام التعلم التي لا تزال تستخدم نموذج بسيط من طبيعة بصرية .
الهدف من هذا المشروع هو إنتاج الوسائط المتعددة تطوير المنتجات تعلم الدراسات الاجتماعية في تكنولوجيا المواد التي يمكن استخدامها كبديل في تحقيق الأهداف التعليمية المحددة. الموضوعات في الدراسة هو تطوير من طلاب الصف الرابع المدرسة الابتدائية مفتاح الهدى سيدوارجو .
هذا الهدف لتحقيق ، تستخدم هذه الدراسة تطوير طريقة البحث. أجرى إجراء هذه الدراسة على ثلاث مراحل، وهي مرحلة التطوير والاختبار الجدوى وتنقيح مواد التدريس. الباحثين تكييف نموذج للتنمية والترديك ولو كاري (1990)، أي هناك عشرة مراحل التصميم التعليمي. اختبار مصادر الجدوى هو خبر تعلم المحتوى، الخبر التصميم التعليمي، والدراسات الاجتماعية المعلمين المعلم. أجرى اختبار جدوى على 32 طالبا من الصف الرابع المدرسة الابتدائية مفتاح الهدى في جمع البيانات، استخدم الباحثون استبيانات. تحليل البيانات المستخدم هو تحليل المحتوى وصفية .
النتائج استنادا إلى رأي الخبراء من المدقق هي محتويات غير صالحة بنسبة 80٪ لتصل إلى 82.5٪ من خبراء التصميم غير صالحة، والمعلمين العلوم الاجتماعية 92.5٪ صحيح، التجارب الميدانية الصف الرابع 96٪ صالحة. في حين أن نتائج التعلم يقاس القبلي والبعدي. وبشكل عام، يمكن القول بأن المواد التعليمية مدرجة في التأهل العلوم الاجتماعية صالحة. يصلح بالتالي للاستخدام في دراسات التعلم الاجتماعي .
هذا التطور هو قلة الدراسات على المواد من التطور التكنولوجي. ومن هنا كانت الحاجة لتطوير المواد الأخرى، وخاصة الصف الرابع الدراسات الاجتماعية المدرسة الابتدائية. ولذلك فمن المستحسن أن معلمي العلوم الاجتماعية في محاولة لتطوير المواد التعليمية التي العلوم الاجتماعية هي أكثر إثارة للاهتمام وفعالة لاستخدامها بوصفها مصادر التعلم للمعلمين والطلاب لدعم عملية التعلم من الدراسات الاجتماعية في الفصول الدراسية.

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab 1 ini akan memaparkan tentang: 1) Latar Belakang Masalah, 2) Rumusan Masalah, 3) Tujuan Pengembangan, 4) Manfaat Pengembangan, 5) Penelitian Terdahulu 6) Produk yang Dikembangkan, 7) Pentingnya Pengembangan, 8) keterbatasan, 9) Definisi Istilah,

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dari masa tradisional ke masa modern. Sebaliknya dari generasi ke generasi sampai saat ini. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan langkah yang penting dalam menuju proses perbaikan memasuki era industrialisasi dan globalisasi yang terjadi banyak perubahan dalam semua segi kehidupan. Oleh karenanya, manusia ditantang untuk memiliki kemampuan yang lebih untuk menghadapi perubahan tersebut. Serta mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa dalam mewujudkan sebuah masyarakat yang ditandai adanya rasa sosial dalam diri individu, keadilan dalam negara dan sebuah kehidupan yang lebih nyaman dan makmur.

Dalam membangun kehidupan yang lebih nyaman dan makmur hanya bisa terwujud dengan adanya pendidikan dalam suatu masyarakat. Lewat pendidikan orang berhak mengharapkan supaya semua bakat, kemampuan,

dan kemungkinan yang dimiliki bisa dikembangkan secara maksimal agar orang lain bisa mandiri dalam proses membangun pribadinya.¹

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003 pada bab ke II, pasal 3 yang berbunyi: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problem atau masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari, yang terjadi saat ini maupun yang akan datang.”²

Memasuki abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks, dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global. Upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan satu-satunya

¹ Kartini Kartono, *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*. (Bandung: Mandar Maju, 1992), hlm 21.

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

wadah yang dipandang dan seyogianya berfungsi sebagai alat untuk membangun SDM yang bermutu tinggi adalah pendidikan.³

Salah satu yang dihadapi dalam dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupannya sehari-hari. Akibatnya ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka akan pintar secara teoritis, akan tetapi dalam menerapkannya masih sangat kurang. didalam pendidikan ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dan ilmu politik.⁴

Berdasarkan hasil observasi disekolah MI Miftahul Huda Sidoarjo ketika proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terlihat kurang tepatnya cara mengajar guru di dalam kelas, seperti pembelajaran guru yang masih menggunakan metode belajar tradisional dalam menyampaikan materi dan minimnya media yang disediakan untuk pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Metode yang sering kali digunakan selama ini adalah metode ceramah dan tanya jawab, akibatnya pembelajaran menjadi monoton, malas, dan para

³ Ibid, hlm. 4

⁴ Badan Standar Nasional Pendidikan *panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu dan Teknologi* (Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hlm 13.

siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Selain itu juga para siswa banyak yang ramai tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, sehingga para siswa banyak yang kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. dan juga dalam evaluasi pada siswa hanya ditekankan dengan mengerjakan soal-soal yang ada dalam buku panduan dan LKS.

Oleh sebab itu, peneliti menganggap perlu dan penting untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8, yang nantinya anak akan mengetahui dari gambar-gambar dan animasi yang menyenangkan dan menarik, dengan asumsi bahwa pembelajaran haruslah menekankan pada realitas, dunia keseharian siswa dengan harapan supaya mudah dimengerti dan mereka dapat menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada kehidupannya.

Berbagai permasalahan yang ada disekolah MI Miftahul Huda Sioarjo. Dimana pada penggunaan bahan ajar khususnya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada materi perkembangan kemajuan teknologi, jika media pembelajaran yang digunakan hanya memakai buku ajar dan lembar kerja siswa.⁵ Maka pembelajaran kurang efektif dan efisien, sehingga para siswa banyak yang merasa bosan dan malas untuk memperhatikan penjelasan ataupun mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka diperlukan penyelesaian dengan jalan pengembangan suatu produk berupa media

⁵ Hasil wawancara dengan guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial MI Miftahul Huda kabupaten Sidoarjo, pada tanggal 12 juni 2013

pembelajaran Macromedia Flash 8, dalam media pembelajran ini nantinya akan berisi pemahaman konsep, materi tentang perkembangan teknologi beserta jenis-jenis teknologi, animasi gambar-gambar bergerak dan video yang terkait pada materi perkembangan teknologi. Sehingga memberikan pemahaman pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi perkembangan teknologi. Media pembelajaran ini mempunyai kelebihan dan kekurangan untuk menjadi sebuah media pembelajaran. Adapun kelebihan dari program Macromedia Flash 8 yaitu (1) dapat memasukkan teks, maksudnya semua materi perkembangan teknologi dapat dimasukkan dalam media pembelajaran tersebut, (2) Dapat membuat dan memasukkan bermacam-macam gambar bergerak, maksudnya berbagai gambar bergerak ataupun tidak bergerak yang berhubungan dengan materi pelajaran dapat dimasukkan dalam media pembelajaran tersebut, (3) dapat memasukkan video, maksudnya berbagai video yang berhubungan dengan materi pelajaran dapat dimasukkan dalam media pembelajaran tersebut, (4) dapat memasukkan audio, maksudnya dalam media pembelajaran Macromedia Flash 8 dapat memasukkan suara-suara atau bunyi sesuatu. Dan adapula kekurangan dalam media pembelajaran ini, yaitu siswa hanya memanfaatkan teknologi saja akan tetapi kurang begitu melihat lingkungan sekitarnya secara langsung. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan**

Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana produk media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 sebagai media pembelajaran IPS?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash 8 pada materi perkembangan kemajuan teknologi kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo?
3. Bagamaimana keefektifan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash 8 materi perkembangan kemajuan teknologi kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka pengembangan ini mempunyai tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dengan mengkaji permasalahan ini adalah

1. Mengetahui produk media pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 sebagai media pembelajaran IPS.
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash 8 pada materi perkembangan teknologi kelas IV di MI Miftahul Huda.
3. Mengetahui keefektifan dan kemenarikan pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash 8 materi perkembangan kemajuan teknologi kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo.

D. Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini ada beberapa hal yang peneliti harapkan manfaatnya antara lain :

1. Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang sangat penting dalam pengembangan bahan ajar IPS materi perkembangan teknologi, khususnya di MI Miftahul Huda Sidoarjo. Dan sebagai sarana dalam mengembangkan diri dan visi pendidikan dengan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mengatasi masalah pembelajaran yang dialami oleh siswa, serta dapat mengembangkan model pembelajaran aktif dan menyenangkan sekaligus nalar siswa, melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Marcomedia Flash 8 sebagai media pembelajaran di kelas yang efektif dan efisien.

2. Madrasah Ibtidaiyah

Memberikan bahan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran agar tidak terpaku dengan cara-cara konvensional. Sekaligus lebih memenyarankan penggunaan teknologi informasi untuk siswa.

3. Guru

Bagi guru mata pelajaran IPS atau guru kelas dapat memanfaatkan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran interaktif. Selain itu juga dapat mendorong guru untuk meningkatkan minat, motivasi dan

kreatifitas cara belajar dan menyerap pelajaran selama belajar berlangsung.

4. Siswa

Meningkatkan minat siswa dalam belajar IPS

E. Penelitian Terdahulu

Terkait dengan penelitian terdahulu, peneliti telah melacak beberapa skripsi maupun tesis tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu terkait dengan media pembelajaran sebagai berikut

1. Penelitian skripsi yang dilaksanakan oleh Ahmad Diny H tahun 2010 yang judulnya : ***“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang)”***.⁶ Hasil penelitian ini adalah: Keberhasilan pengajaran bahasa Arab dengan menggunakan program ini memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan dalam meningkatkan motivasi siswa. Media ini memiliki beberapa kelebihan yaitu sangat menarik karena ada berbagai gambar, suara dan bentuk yang menarik siswa dapat berinteraksi dengan media ini, dan secara umum biasanya meningkatkan dalam keterampilan berbahasa siswa. Adapun kekurangannya adalah siswa yang tidak terbiasa menggunakan

⁶ Achmad Diny H. *Pengembangan media Pembelajaran bahasa arab menggunakan Macromedia Flash 8 dan efektivitasnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang)*, Tesis. Program Studi Bahasa Arab. UIN Malang. . 2010

computer terdapat kesulitan ketika menggunakan media ini, dan program ini membutuhkan komputer yang bagus dan canggih.

2. Penelitian Skripsi yang ditulis oleh Iis Uun Fardiana tahun 2012 yang judulnya :”***Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang***”.⁷

Dari hasil analisis data, menunjukkan bahwa penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran IPA ini mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV MI Sunan Giri Kota Malang. Dengan sangat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, begitu juga dari hasil evaluasi pembelajaran diatas yang merupakan indikator pemahaman dan pengetahuan siswa dalam belajar dapat berjalan dengan baik, terbukti prosentase pemahaman dan pengetahuan siswa mulai dari pre tes, siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan mulai dari 60,8 % menjadi 69,5 % dan menjadi 82,6 % dan rata-rata nilai juga mengalami peningkatan dari 54,6 menjadi 69,4 dan menjadi 79,6 dari data diatas telah mencapai 65 % dari standar minimal siswa dikatakan paham dalam satu kelas.

Melihat kajian terdahulu yang sudah dilacak oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa penelitian skripsi yang ditulis oleh ke dua peneliti di atas, sama-sama memberikan porsi untuk melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang sudah digunakan

⁷ Iis Uun Fardiana. *Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang*, skripsi.pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.UIN Malang.2012

oleh sekolah lokasi penelitian tersebut. masing-masing dengan kelemahan-kelemahan yang sudah terdeteksi serta analisa kebutuhan yang diinginkan oleh masing-masing sekolah. Adapun perbedaannya dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini mengangkat media pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya, berikut peneliti sertakan tabel perbedaan, persamaan, dan orisinalitas penelitian pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN	ORIGINALITAS PENELITIAN
1. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Untuk pada materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan program media pembelajaran multimedia macromedia flash • Menampilkan gambar-gambar dan video yang berhubungan dengan materi tersebut • Meningkatkan motivasi belajar siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran IPS. • Untuk meningkatkan keranah afektif, kognitif serta pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa 	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini, yakni ilmu pengetahuan sosial (IPS), penelitian ini ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran pada pelajaran IPS kelas IV di MI Miftahul Huda Sidoarjo. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa program media

<p>2. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Program Macromedia Flash Professional 8 dan Efektivitasnya untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan program macromedia flash • Menampilkan gambar-gambar dan video yang berhubungan dengan materi tersebut. • Untuk meningkatkan motivasi siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran Bahasa Arab • Produk yang dihasilkan untuk meningkatkan motivasi pada belajar siswa. 	<p>pembelajaran berbasis macromedia flash 8, tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan pada ranah eafektif dan kognitif serta pembelajaran yang menyenangkan dengan tampilan-tampilan gambar dan video, agar siswa dapat lebih paham terhadap materi yang dipelajarinya. sedangkan desain penelitian mengacu pada Dick and Carey.</p>
<p>3. Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan program macromedia flash • Menampilkan gambar-gambar dan video yang berhubungan dengan materi tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> • Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran IPA. • Untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa 	<p>pembelajaran berbasis macromedia flash 8, tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan pada ranah eafektif dan kognitif serta pembelajaran yang menyenangkan dengan tampilan-tampilan gambar dan video, agar siswa dapat lebih paham terhadap materi yang dipelajarinya. sedangkan desain penelitian mengacu pada Dick and Carey.</p>

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada materi perkembangan kemajuan teknologi siswa kelas IV semester II di MI Miftahul Huda. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan adalah tentang perkembangan kemajuan teknologi yang lebih difokuskan pada perkembangan teknologi dilingkungan Kota pada kelas IV MI.
2. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah berupa CD media pembelajaran yang berbasis Macromedia Flash 8. didalamnya berisi pemahaman konsep materi tentang perkembangan kemajuan teknologi beserta jenis-jenis teknologi, animasi gambar-gambar bergerak dan video yang terkait pada materi perkembangan kemajuan teknologi.
3. Desain media pembelajaran ini menggunakan variasi gambar-gambar dan video dengan desain semenarik mungkin agar siswa lebih fokus dan senang untuk belajar.

G. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, secara garis besar adalah mengisi kekurangan atau belum tersedianya media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang berupa media audio visual pada materi perkembangan kemajuan teknologi kelas IV MI Miftahul Huda Kabupaten Sidoarjo. Selain itu, media pembelajaran Macromedia Flash 8 akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah memahami tentang konsep-konsep perkembangan kemajuan teknologi khususnya pada materi perkembangan kemajuan teknologi dilingkungan kota.

Dengan demikian dapat mengurangi pembelajaran yang hanya mendengarkan ceramah dan mengerjakan LKS, karena dalam mempelajari ilmu pengetahuan sosial tidak cukup hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru atau mengerjakan LKS, tetapi harus memahami konsep agar dapat memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran Macromedia Flash 8 sangat penting untuk dikembangkan. Sekolah dapat menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash 8 dalam kegiatan pembelajaran di kelas, dan dapat dikembangkan pada materi yang lain.

H. Asumsi Dan Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 memiliki beberapa asumsi dalam pembelajaran ini adalah :

1. Hasil pengembangan merupakan media pembelajaran yang realistik untuk siswa kelas IV MI.
2. Validator yaitu dosen pengembangan media dan sumber belajar dengan kriteria pendidikan S2 dan satu guru ilmu pengetahuan sosial kriteria pendidikan S1 yang mampu mengajar dengan baik dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial selama lebih dari 5 tahun.
3. Uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang dilakukan dengan mencerminkan keadaan yang sebenar-benarnya tanpa rekayasa.

Sedangkan keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan ini adalah

1. Pengembangan media pembelajaran ini hanya terbatas pada materi perkembangan kemajuan teknologi yang ada dikelas IV semester II yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut :
 - a. Mengetahui Perkembangan Teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.
 - b. Mengetahui permasalahan sosial di daerahnya.
2. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Kabupaten Sidoarjo.

I. Definisi Istilah

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

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.⁸

Dalam penelitian ini pengembangan lebih fokus pada pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash 8 pada materi perkembangan kemajuan teknologi kelas IV di MI Miftahul Huda.

⁸ Fitratul Uyun. Pengembangan Buku ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 MIN 1 Malang. Thesis. Malang: program Pascasarjana UIN Maliki Malang. 2010.

2. Media Pembelajaran adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa).⁹

3. Macromedia Flash 8

Macromedia Flash 8 adalah sebuah program grafis dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pecinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat animasi web interaktif, film animasi kartun, presentasi bisnis atau kegiatan, *company/organization profile* dan game flash yang menarik.¹⁰

4. Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan.

Teknologi juga sering dipakai untuk menyebut berbagai jenis peralatan yang mempermudah hidup kita. Jadi teknologi dapat berwujud ilmu dapat pula berupa peralatan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan teknologi pekerjaan yang dulunya membutuhkan tenaga yang besar, sekarang bisa dilakukan dengan tenaga kecil.¹¹

Dengan teknologi pula pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama, sekarang hanya butuh waktu yang sangat singkat. Teknologi banyak sekali jenisnya. Di antaranya sebagai berikut :

a. Teknologi komunikasi

Contoh teknologi komunikasi adalah pesan, radio, telephon, televisi telegram dan lain sebagainya.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta, Gava Medi, 2010), hal.8

¹⁰ Azmi habiburrahman. [Http://www.blogspot.com/2011/03/04/apa-itu-macromedia-flash-8.html](http://www.blogspot.com/2011/03/04/apa-itu-macromedia-flash-8.html), diakses 12 juni 2013. 20.00 pm

¹¹ Retno heny pujiati & umi yuliati, *Cerdas Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.).hal 181

b. Teknologi produksi

Contoh teknologi produksi adalah mesin traktor, mesin pemintal benang, mesin penggiling padi, mesin pemotong kayu dan lain sebagainya.

c. Teknologi transportasi

Contoh teknologi transportasi adalah sepeda motor, kereta api, mobil, kapal laut dan pesawat terbang.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahas latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT Al Qur'an surat Al Israa' ayat 85:

وَيَسْأَلُونَكَ عَنِ الرُّوحِ ۗ قُلِ الرُّوحُ مِنْ أَمْرِ رَبِّي وَمَا أُوتِيتُمْ مِنَ الْعِلْمِ
إِلَّا قَلِيلًا ﴿٨٥﴾

Artinya: dan mereka bertanya kepadamu tentang roh. Katakanlah: "Roh itu Termasuk urusan Tuhan-ku, dan tidaklah kamu diberi pengetahuan melainkan sedikit". (Q.S Al Israa' ayat 85)

Gagne menyatakan bahwa media berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁰

¹⁰ Arief S. sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm. 6

Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹¹ Dengan demikian, media merupakan *wahana penyalur informasi* belajar atau penyalur pesan.¹²

b. Kriteria Media Pembelajaran

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

- a. Motivasi
- b. Perbedaan individu
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Organisasi isi
- e. Persiapan sebelum belajar
- f. Emosi
- g. Partistisipasi
- h. Umpan balik

¹¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

¹² Syaiful Bahri Jamaroh dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 120

- i. Penguatan (Reinforment)
- j. Latihan dan pengulanagan
- k. Penerapan.

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

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

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

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 1997), Hal. 3

yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Sedangkan Winkell berpendapat Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkain kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Dalam pengertian lain Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya.

Sementara menurut Gagne pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. Lebih lanjut gagne mengemukakan definisi pembelajaran yaitu pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap

peristiwa belajar.¹⁴

Dari beberapa pengertian pembelajaran diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja.
- 2) Pembelajaran harus membuat peserta didik belajar.
- 3) Tujuan pembelajaran harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses pembelajaran dilaksanakan.
- 4) Pelaksanaan pembelajaran terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

d. Komponen-Komponen Pembelajaran

Di dalam pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu :

1) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (curriculum) berasal dari bahasa Yunani, curir yang artinya “pelari” dan curere yang berarti “tempat berpacu”. yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finish. Secara terminologis, istilah kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Pengertian kurikulum secara luas tidak hanya berupa mata pelajaran atau bidang studi dan kegiatan-kegiatan belajar

¹⁴ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 12-13.

peserta didik saja, tetapi juga segala sesuatu yang berpengaruh terhadap pembentukan pribadi peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan. Misalnya fasilitas kampus, lingkungan yang aman, suasana keakraban dalam proses belajar mengajar, media dan sumber-sumber belajar yang memadai.

Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

Dengan diterapkannya kebijakan pemerintah (Depdiknas) yaitu pengembangan kurikulum operasional dilakukan oleh setiap satuan pendidikan dengan program Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), maka seluruh jajaran di setiap satuan pendidikan harus memiliki pemahaman yang luas dan mendalam tentang landasan pengembangan kurikulum, dan secara operasional harus dijadikan rujukan dalam mengimplementasikan kurikulum di setiap satuan pendidikan yang dikelolanya.

2) Guru

Kata Guru berasal dari bahasa Sansekerta “guru” yang juga berarti guru, tetapi arti harfiahnya adalah “berat” yaitu seorang

pengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

Di dalam masyarakat, dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju, guru memegang peranan penting. Guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama calon warga masyarakat. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Daed Yoesoef (1980) menyatakan bahwa seorang guru mempunyai tiga tugas pokok yaitu :

- a) Tugas profesional dari seorang guru yaitu meneruskan atau transmisi ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai lain yang sejenis yang belum diketahui anak dan seharusnya diketahui oleh anak.
- b) Tugas manusiawi adalah tugas-tugas membantu anak didik agar dapat memenuhi tugas-tugas utama dan manusia kelak dengan sebaik-baiknya. Tugas-tugas manusiawi itu adalah transformasi diri, identifikasi diri sendiri dan pengertian tentang diri sendiri.

- c) Tugas kemasyarakatan merupakan konsekuensi guru sebagai warga negara yang baik, turut mengemban dan melaksanakan apa-apa yang telah digariskan oleh bangsa dan negara lewat UUD 1945 dan GBHN.

Ketiga tugas guru itu harus dilaksanakan secara bersama-sama dalam kesatuan organis harmonis dan dinamis. Seorang guru tidak hanya mengajar di dalam kelas saja tetapi seorang guru harus mampu menjadi katalisator, motivator dan dinamisator pembangunan tempat di mana ia bertempat tinggal.

3) Peserta didik.

Peserta didik atau Murid biasanya digunakan untuk seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya, di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru. Dalam konteks keagamaan murid digunakan sebagai sebutan bagi seseorang yang mengikuti bimbingan seorang tokoh bijaksana. Meskipun demikian, peserta didik jangan selalu dianggap sebagai objek belajar yang tidak tahu apa-apa. Ia memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan serta kemampuan yang berbeda.

4) Metode.

Metode pembelajaran adalah cara yang dapat dilakukan untuk membantu proses belajar-mengajar agar berjalan dengan baik, metode-metode tersebut antara lain :

a) Metode Ceramah

Metode ceramah yaitu sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah peserta didik yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

b) Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab adalah suatu metode dimana guru menggunakan atau memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab, atau sebaliknya murid bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan murid itu (Soetomo, 1993 : 150)

c) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode mengajar yang sangat erat hubungannya dengan memecahkan masalah (problem solving)

d) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan.

e) Metode Karyawisata

Metode karyawisata adalah metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk mengunjungi obyek-obyek dalam rangka untuk menambah dan memperluas wawasan obyek yang dipelajari tersebut (sesuai dengan bidangnya).

f) Metode Penugasan

Metode penugasan adalah metode penyajian bahan dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar. Metode ini diberikan karena dirasakan bahan pelajaran terlalu banyak, sementara waktu sedikit.

g) Metode Eksperimen

Dalam proses belajar mengajar, dengan metode eksperimen, peserta didik diberi kesempatan untuk mengalami sendiri atau melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu obyek, keadaan atau proses sesuatu.

h) Metode Bermain Peran/Simulasi

Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik.

5) Materi

Materi juga merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Adapun karakteristik dari materi yang bagus menurut Hutchinson dan Waters adalah:

- a) Adanya teks yang menarik.
- b) Adanya kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan serta meliputi kemampuan berpikir peserta didik.
- c) Memberi kesempatan peserta didik untuk menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang sudah mereka miliki.
- d) Materi yang dikuasai baik oleh peserta didik maupun guru.

Dalam kegiatan belajar, materi harus didesain sedemikian rupa, sehingga cocok untuk mencapai tujuan dengan memperhatikan komponen-komponen yang lain, terutama komponen anak didik yang merupakan sentral. Pemilihan materi harus benar-benar dapat memberikan kecakapan dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

6) Alat Pembelajaran (Media)

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah perangkat lunak (soft ware) atau perangkat keras (hard ware) yang berfungsi sebagai alat belajar atau alat bantu belajar. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana dan konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.¹⁵

Oleh karena itu program media dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada tingkah laku siswa yang ingin dicapai. Para ahli media telah merumuskan ciri-ciri penggunaan media dalam pendidikan, sehingga terhimpun suatu konsepsi teknologi pendidikan yaitu yang mempunyai ciri-ciri:

- 1) Berorientasi pada sasaran atau siswa,
- 2) Menerapkan konsep pendekatan sistem,
- 3) Memanfaatkan sumber media yang bervariasi.

Sejalan dengan makin mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan. didalam kegiatan belajar mengajar, media pendidikan /pengajaran secara umum mempunyai

¹⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 21-22

kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa serta mempersatukan pengamatan mereka. Pada saat ini media pembelajaran mempunyai fungsi:

- 1) Membantu memudahkan bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indra dapat diaktifkan. Kelemahan satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁶

f. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, Schramm melihat karakteristik media dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat

¹⁶ Ibid., hal. 24-25.

penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Kemp juga mengemukakan bahwa karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu.

Gerlach dan Ely dalam bukunya Azhar Arsyad berpendapat bahwa tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya.

Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah:

- 1) *Ciri fiksatif*, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- 2) *Ciri manipulatif*, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/ peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- 3) *Ciri distributif*, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar

siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.¹⁷

Berdasarkan uraian sebelumnya, ternyata bahwa karakteristik media, klasifikasi media, dan pemilihan media merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Banyak ahli seperti Bretz, Duncan, Briggs, Gagne, Edling, Schramm, dan Kemp, telah melakukan pengelompokan atau membuat taksonomi mengenai media pembelajaran. Dari sekian pengelompokan tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat diklasifikasikan atas: media grafis, media audio, media proyeksi diam (hanya menonjolkan visual saja dan disertai rekaman audio), dan media permainan-simulasi. Arsyad berpendapat bahwa mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.¹⁸

2. Kajian Teori Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) MI

IPS adalah salah satu ilmu yang mengkaji masalah sosial yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. IPS

¹⁷Pausil.(<http://www.wordpress.com/2013/04/18/jenis-karakteristik-media-pembelajaran>), diakses 29 Juni 2013. 12:44 pm

¹⁸ *Ibid.*, diakses tanggal. 29 Juni 2013 jam 12:44 pm

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

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

Ilmu pengetahuan sosial menurut somantri adalah program pendidikan dan bukan merupakan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial, maupun ilmu pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Salah satu solusi adalah dengan model konstruktivistik dan pengoptimalan media pembelajaran.¹⁹

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial MI

Pembelajaran merupakan usaha manusia dalam membantu memfasilitasi belajar orang lain. Dalam proses pembelajaran

¹⁹ Abim Enggar Wahyu prasetyo, 2013, Penerapan model Quantum Learning dan Roleplaying pada materi koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, Skripsi Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Program strata satu Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

banyak faktor yang terlibat di dalamnya, di antaranya adalah faktor guru, siswa, dan media belajar dengan harapan memudahkan siswa dalam belajar.²⁰

Dalam pembelajaran IPS siswa bukan hanya mendengarkan, membaca, atau menghafal semata, tetapi siswa dituntut untuk menggunakan segala kemampuan berfikir dan dilakukan dengan cara atau teknik yang tepat untuk mendapatkan hasil yang optimal terhadap pemahaman konsep ips itu sendiri. Karena pada hakikatnya IPS berkenaan dengan masalah sosial yang terjadi dalam masyarakat, siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan trampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.²¹

Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). Untuk itu pembelajaran konsep dan prinsip Ilmu Pengetahuan Sosial perlu diubah dari guru aktif menjadi siswa aktif dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi berarti bagi siswa.

Lebih lanjut diterangkan bahwa pembelajaran IPS senantiasa

²⁰ Wahyu Prasetyowati. Penyusunan Perangkat Pembelajaran Matematika Konsep Pecahan di Kelas V SD berdasarkan Pendekatan PMR. Skripsi. Malang: Program sarjana UM. 2007. Hlm. 8

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktik*, (Jakarta,Perpustakaan nasional katalog dalam terbitan,KDT,2007.) hal 128

berkenaan dengan fenomena dinamika sosial, budaya, dan ekonomi yang menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat.²² Oleh karena itu pembelajaran IPS dengan konsep dan prinsip jangan sampai di sajikan pada siswa dengan cara “pengerojokan” pengetahuan semata.

c. Tujuan mata pelajaran IPS MI

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

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

d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS MI

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

²² Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran IPS, (Jakarta: Depdiknas .2006.hlm5-6

- a) Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- b) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan
- c) Sistem Sosial dan Budaya
- d) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

3. Macromedia Flash 8

Macromedia adalah sebuah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis dan pengembangan web. Pada Desember 2005 macromedia diakui salah satu perusahaan pesaing yaitu Adobe System, tetapi Adobe semenetara ini masih tetap menggunakan nama macromedia pada sejumlah programnya.

Macromedia Flash 8 merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Awal munculnya macromedia flash 8 telah digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan. Banyak orang membuat macromedia flash 8, ini disebabkan karena ukurannya yang begitu kecil tetapi dapat menampilkan animasi di web yang luar biasa.

Macromedia Flash 8 juga merupakan software pembuatan animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, presentasi, pendukung desain web dan sebagainya, sehingga tampilan akan lebih menarik. Sebelum mengenal macromedia flash lebih jauh, perlu mengetahui komponen-komponen yang terdapat pada software ini.

Kelebihan yang dimiliki program Macromedia Flash 8 adalah mampu membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek

yang lain. Macromedia Flash 8 mampu membuat perubahan transparansi warna dalam movie dan juga mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain serta mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. Dengan macromedia flash 8, file dapat dikonversi dan dipublikasikan kedalam file aplikasi.

4. Perkembangan Teknologi

Teknologi merupakan ilmu yang menggali berbagai ilmu terapan. Teknologi juga sering dipakai untuk menyebut berbagai jenis peralatan yang mempermudah hidup kita. Jadi teknologi dapat berwujud ilmu dapat pula berupa peralatan.²³ Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT Al Qur'an surat Al Baqarah ayat 20:

يَكَادُ الْبَرْقُ يَخْطَفُ أَبْصَرَهُمْ^ط كُلَّمَا أَضَاءَ لَهُمْ مَشَوْا فِيهِ وَإِذَا أَظْلَمَ عَلَيْهِمْ قَامُوا^ج وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَذَهَبَ بِسَمْعِهِمْ وَأَبْصَرِهِمْ^ج إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٢٠﴾

Artinya: Hampir-hampir kilat itu menyambar penglihatan mereka. Setiap kali kilat itu menyinari mereka, mereka berjalan di bawah sinar itu, dan bila gelap menimpa mereka, mereka berhenti. Jikalau Allah menghendaki, niscaya Dia melenyapkan pendengaran dan penglihatan

²³ Retno heny pujiati & umi yuliati, *Cerdas Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2008.).hal181

Smereka. Sesungguhnya Allah berkuasa atas segala sesuatu. (QS. Al Baqarah ayat 20).

Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan. Dengan teknologi pekerjaan yang dulunya membutuhkan tenaga yang besar, sekarang bisa dilakukan dengan tenaga kecil. Dengan teknologi pula pekerjaan yang dulunya membutuhkan waktu lama, sekarang hanya butuh waktu yang sangat singkat. Teknologi banyak sekali jenisnya. Di antaranya sebagai berikut :

1. Teknologi peralatan rumah tangga

Contoh teknologi peralatan rumah tangga adalah lampu, jam dinding, mesin cuci, mesin penghisap debu, kompor gas, kipas angin, pemotong rumput dan lain sebagainya.

2. Teknologi produksi

Contoh teknologi produksi adalah mesin traktor, mesin pemintal benang, mesin penggiling padi, mesin pemotong kayu dan lain sebagainya.

3. Teknologi transportasi

Contoh teknologi transportasi adalah sepeda motor, kereta api, mobil, kapal laut dan pesawat terbang.

4. Teknologi komunikasi

Contoh teknologi komunikasi adalah radio, televisi, telepon dan internet.

a. Perkembangan Teknologi Produksi

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat. Teknologi dapat mempermudah pekerjaan. Contohnya, pekerjaan cepat selesai dan hasil yang meningkat. Apakah yang dimaksud dengan teknologi produksi? teknologi adalah kemampuan berlandaskan ilmu pengetahuan. Adapun produksi adalah kegiatan menghasilkan barang. Jadi, teknologi produksi adalah kegiatan menghasilkan barang berlandaskan pengetahuan.

Teknologi produksi mengalami perkembangan. Perkembangannya selalu ke arah kemajuan. Teknologi produksi pada masa kini jauh lebih baik. Apabila dibandingkan dengan teknologi masa lalu. Teknologi produksi masa lalu bersifat sederhana. Hasilnya pun sangat terbatas. Teknologi produksi masa kini bersifat modern. Selain itu, banyak memberi kemudahan. Salah satu kemudahan itu adalah hasil produksi yang melimpah.

Sumber daya alam perlu diolah sebelum dinikmati. Pengolahannya menggunakan teknologi. Salah satunya teknologi produksi. Teknologi produksi dalam pemanfaatannya menggunakan alat. Adanya teknologi produksi kebutuhan hidup dapat terpenuhi. Kebutuhan hidup itu, seperti pangan, sandang, dan sebagainya. Berikut akan dibahas mengenai teknologi produksi. Di antaranya teknologi produksi pangan dan sandang.

b. Perkembangan Teknologi Komunikasi

Komunikasi adalah penerimaan pesan, baik langsung atau tidak langsung. Komunikasi langsung berupa menanyakan langsung tanpa alat. Contohnya, Rian bertanya tentang letak rumah sakit. Komunikasi tidak langsung menggunakan alat.

Alat komunikasi mengalami perkembangan. Alat komunikasi memudahkan manusia dalam berhubungan. Alat komunikasi mempercepat penyampaian pesan. Alat komunikasi dapat berupa elektronik dan media cetak. Teknologi komunikasi dapat mengatasi jarak dan waktu. Jarak yang jauh terasa dekat. Waktu yang dibutuhkan cepat. Baik yang tradisional maupun modern. Contohnya, berupa surat, telepon, telegram, radio, dan sebagainya.

a. Surat

Surat termasuk alat komunikasi tidak langsung. Perkembangan tentang surat-menyurat sangat pesat. Pada masa lalu orang menulis surat di atas kertas. Lalu surat itu dimasukkan amplop dan diberi alamat yang dituju. Setelah itu dilengkapi perangko. Selanjutnya, menggunakan jasa pos untuk mengirim surat tersebut. Pada masa kini mengirim surat dapat dengan cepat. Caranya dengan email. Email adalah surat menyurat yang dikirim melalui internet. Email penerima dan pengirim harus dapat menggunakan internet. Selain itu, dengan SMS (*Short Message Service*) melalui telepon selular. Bahkan juga ada

pengiriman pesan dengan cara faksimile. Pada faksimile menggunakan mesin faks.

b. Telegram

Telegram sering disebut surat kawat. Alat pengirim telegram disebut telegraf. Telegraf adalah pesawat untuk mengirim berita. Telegram mempergunakan kekuatan listrik. Pesawat telegraf diciptakan oleh Samuel F.B. Morse tahun 1840. Orang berkebangsaan Amerika. Pengiriman berita dengan telegraf termasuk mahal. Ini karena perhitungannya tiap huruf.

c. Telepon

Telepon merupakan alat yang sering digunakan. Adanya telepon, komunikasi menjadi sangat mudah dan cepat. Pesawat telepon ditemukan oleh Alexander Graham Bell tahun 1876. Alexander berkebangsaan Amerika Serikat. Jenis telepon ada dua, yaitu telepon kabel dan telepon selular. Adanya telepon selular memudahkan dalam berkomunikasi. Baik dengan suara langsung atau dengan pesan tertulis (SMS).

d. Radio

Radio ditemukan oleh C. Marconi tahun 1901. Apa yang sering kalian dengar dari radio. Radio dapat memberikan informasi dan hiburan. Informasi dapat berupa berita. Adapun hiburan berupa musik. Siaran radio dipancarkan oleh pemerintah dan swasta. Pemancar radio milik pemerintah

adalah RRI (Radio Republik Indonesia). Pemancar radio milik swasta jumlahnya banyak sekali.

e. Televisi

Televisi merupakan alat komunikasi yang sering digunakan. Televisi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Adanya televisi dapat melihat peristiwa penting. Selain itu, televisi menjadi media hiburan yang ada di rumah. Televisi berkembang sangat maju. Televisi ditemukan oleh John Logie Baird tahun 1925. Stasiun TV milik pemerintah adalah TVRI. Stasiun TV swasta, antara lain Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), Surya Citra Televisi (SCTV), dan Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Selain media elektronik ada pula media cetak. Seperti, koran, majalah, tabloid, dan buku. Koran tertua lahir di Cina tahun 400 Masehi. Nama Koran itu adalah “Cin Tie Kwan Po”. Koran berbahasa Indonesia pertama lahir di Semarang (Jawa Tengah) tahun 1860. Namanya “Slompret Melayu”. Contoh surat kabar seperti Kompas, Republika, dan sebagainya

c. **Perkembangan Teknologi Transportasi**

Perkembangan sarana transportasi mengalami kemajuan. Dahulu daya angkut terbatas. Selain itu, kecepatannya juga sangat terbatas. Akan tetapi, sekarang mengalami peningkatan dan perubahan. Negara kita negara kepulauan. Pulau-pulainya

disatukan dengan laut. Hal ini membutuhkan suatu transportasi. Baik transportasi darat, laut, dan udara. Berdasarkan jenisnya ada transportasi darat, laut, dan udara, yaitu :

1) Transportasi Darat

Sarana angkutan melalui jalan darat disebut transportasi darat. Angkutan darat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bermesin dan tidak bermesin. Angkutan tidak bermesin bersifat tradisional. Berlangsung sejak dahulu. Misalnya, sepeda, becak, delman, gerobak, dan sebagainya. Transportasi yang tidak menggunakan mesin umumnya menggunakan hewan. Hewan-hewan itu biasanya hewan besar, seperti kuda, sapi, unta dan sebagainya.

2) Transportasi laut

Transportasi laut ada yang bermesin dan tidak bermesin. Contoh tidak bermesin, seperti perahu dayung, kapal layar, dan sebagainya. Adapun yang bermesin adalah kapal laut. Kapal laut ada yang berukuran besar dan kecil. Kapal yang besar dapat mengangkut bus, truk, dan sebagainya. Perakitan kapal di dalam negeri, yaitu PT PAL di Surabaya (Jawa Timur). Adapun PT Pelnis merupakan perusahaan pemerintah yang mengelola transportasi laut.

3) Tansportasi Udara

Pelabuhan udara (bandara) terdapat di kota-kota besar. Transportasi udara di Indonesia telah berkembang. Perkembangannya itu ke arah kemajuan. Angkutan udara lebih mahal dibandingkan angkutan lainnya. Waktu tempuh angkutan udara lebih cepat. Angkutan udara di Indonesia ditangani oleh Departemen Perhubungan RI. Penerbangan yang diusahakan pemerintah, yaitu Garuda Indonesia. Adapun penerbangan swasta adalah Mandala, Batavia, Lion, dan sebagainya. Industri pesawat terbang Indonesia terdapat di Bandung (Jawa Barat). Selain pesawat alat transportasi udara lainnya adalah helikopter. Helikopter daya angkutnya lebih kecil. Helikopter dapat menjangkau daerah terpencil yang sulit ditempuh jalan darat. Oleh karena itu, adanya angkutan udara dapat mempermudah komunikasi dalam kehidupan manusia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. Pengembangan atau *Research and Developmen* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan, dan menguji keefektifannya.²⁸

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.²⁹

Penelitian ini diarahkan pada pengujian model melalui pengembangan suatu produk perangkat pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and*

²⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2011). Hal. 164

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

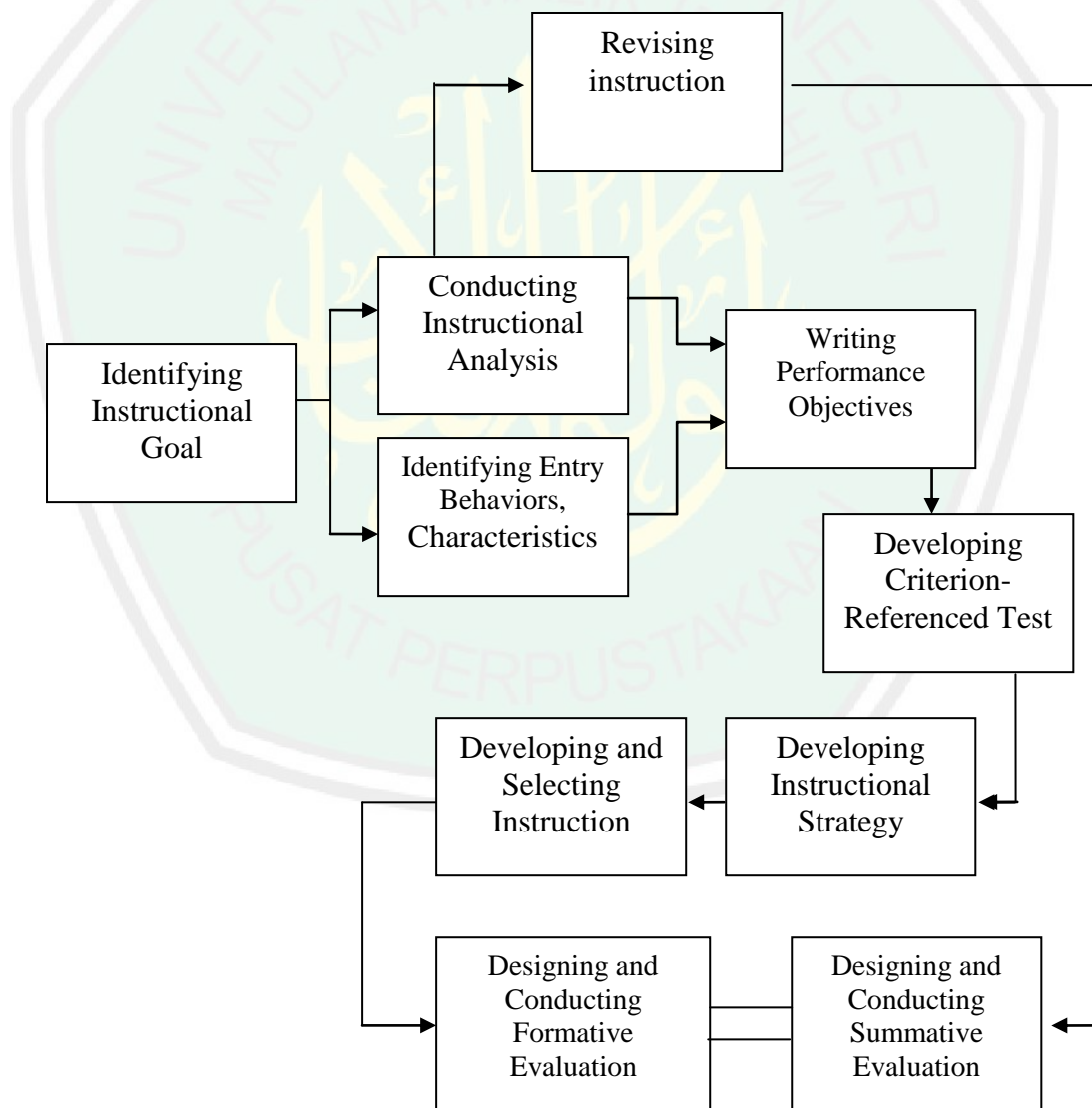
development). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran IPS untuk kelas IV Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

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 akan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan oleh peneliti tentang media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* yang dikhususkan pada materi perkembangan kemajuan teknologi mata pelajaran IPS untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Produk ini diharapkan mampu membantu pendidik untuk mengajarkan konsep pembelajaran IPS kepada peserta didik.

B. Model Pengembangan

Dalam pengembangan ini menggunakan model pengembangan konseptual dari Dick and Carey mengikuti pola dasar intrucional design. Gambar Rancangan Pembelajaran Model Dick & Carey (Adaptasi Dick & Carey).

Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan



Model Dick and Carey merupakan salah satu model procedural. Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah, yang meliputi:³⁰

1. *Identifying Instructional Goal: Analisis kebutuhan (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan).*

Dilakukan dengan memperhatikan dan mengadakan penilaian terhadap kebutuhan pembelajar, melalui analisis kebutuhan (need assessment) peserta didik kelas IV sesuai dengan tuntutan kurikulum. Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran IPS dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS (goal instruction). Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi. Untuk mendapatkan gambaran tentang kualifikasi kemampuan yang diharapkan dan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah kelas IV dapat mengkaji kurikulum IPS. Dibawah ini langkah-langkah yang ditempuh dalam tahap pertama yaitu tahap analisis awal antara lain:

³⁰ Walter Dick and Carey, *The Systematic Design of Instruction*, (USA: Scott, Foresman and Company, 1978), hlm 8-11.

a. Kajian kurikulum (KTSP)

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk menentukan materi yang harus diberikan kepada siswa, sub pokok bahasan perkembangan teknologi dan mengetahui materi apa saja yang telah diperoleh siswa sebelum materi perkembangan teknologi, sehingga pengembang dapat menentukan beberapa kompetensi dasar minimal yang harus dikuasai oleh siswa. Tujuan yang lain adalah agar pengembang dapat membuat jalinan antar topik atau antar pokok bahasan yang sesuai dengan materi.

Berdasarkan kurikulum satuan pendidikan (KTSP), materi perkembangan teknologi untuk siswa MI kelas IV mencakup materi sebagai berikut.

Standar Kompetensi :

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

Kompetensi Dasar :

mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalamannya.

Indikator:

- a. membedakan jenis-jenis teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang
- b. menunjukkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang

- c. membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi komunikasi masa lalu dan masa sekarang
- d. menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa sekarang
- e. membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa sekarang
- f. menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa sekarang.

b. Kajian Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8

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

Berdasarkan pemahaman mengenai media pembelajaran Macromedia Flash 8 adalah salah satu hal yang menyenangkan bagi anak dan dekat dengan dunia anak sehingga dalam media ini bisa menekankan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan.

c. Kajian tentang materi perkembangan teknologi di kelas IV MI/SD

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

2. *Conducting Intructional Analysis: Analisis pembelajaran (mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran).*

Dilakukan dengan cara: (1) mengklasifikasikan rumusan tujuan menurut jenis ranah belajar (ketrampilan kognitif, informasi, sikap), dan (2) mengenali teknik analisis pembelajaran yang cocok untuk memeriksa secara tepat pembelajaran yang sebaiknya dilakukan dalam mencapai tujuan sampai dengan karakteristik mata pelajaran yang menjadi objek penelitian, tujuan difokuskan pada pencapaian ketrampilan intelektual. Berikut ini analisis pembelajaran pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel 3.1
Hasil Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran
IPS Kelas IV Semester II Materi Perkembangan Teknologi

Standar kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator
memahami kenampakan alam, sosial, dan budaya dalam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	menegakan perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalamannya	Perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. membedakan jenis-jenis teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang 2. menunjukkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang 3. membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi komunikasi masa lalu dan masa sekarang 4. menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa sekarang 5. membedakan dan menunjukkan jenis-

			jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa sekarang 6. menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa sekarang.
--	--	--	---

3. *Identifying Entry Behaviors, Characteristics:* Mengenal Tingkah Laku Masukan Dan Karakteristik Siswa (mencakup kemampuan sikap, karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran).

Dilakukan dengan memberikan pre-test dan post test kepada sampel penelitian

4. *Writing Performance Objectives:* Tujuan umum khusus (menjabarkan tujuan umum kedalam tujuan yang lebih spesifik yang berupa rumusan tujuan unjuk kerja, atau operasional, yang mana merupakan tujuan khusus program atau produk, prosedur yang dikembangkan).

Menjabarkan tujuan yang masih umum kedalam tujuan yang spesifik atau khusus yang berupa unjuk kerja, yang mana merupakan

tujuan khusus program atau produk, dan prosedur yang dikembangkan. Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut yang harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur lainnya.

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

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

- a. membedakan jenis-jenis teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang.
- b. menunjukkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang.
- c. membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi komunikasi masa lalu dan masa sekarang.

- d. menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa sekarang.
- e. membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa sekarang.
- f. menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa sekarang.

5. *Developing Criterion-Referenced Test:* Mengembangkan instrumen (yang secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus).

Untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai apa yang telah dicantumkan dalam tujuan, sebagai proses dalam pengumpulan data dan informasi yang dapat dipergunakan untuk merevisi pembelajaran. Dalam pengembangan ini pengukuran dilakukan melalui tes teori tertulis, mengingat tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai sebagian besar termasuk ranah kognitif.

6. *Developing Instructional Strategy:* Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Langkah selanjutnya merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah

sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen pembelajaran meliputi :

a. Kegiatan pra pembelajaran, yakni strategi yang mengupayakan pengkondisian dan kesiapan peserta didik ketika akan mengikuti pelajaran langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui karakter awal siswa yang berkaitan dengan kemampuan awal siswa sebelum melalui pelajaran dengan memberikan apresepsi dan pretest.

2) Menimbulkan motivasi belajar siswa

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

3) Penyampaian kerangka isi pembelajaran

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

b. Penyajian informasi, yakni strategi untuk mengembangkan penyajian isi bahan ajar yang harus diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan

sosial materi perkembangan teknologi. Dalam kegiatan penyajian informasi atau penyampaian isi materi pembelajaran dilakukan sebagai berikut:

- 1) Pertama: siswa diajak mengaitkan pengetahuan yang telah didapatkan sebelumnya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari.
 - 2) Kedua: kemudian guru memberikan penjelasan mengenai materi pelajaran yang terdapat pada media ajar.
 - 3) Ketiga: salah satu siswa diminta untuk menyebutkan tentang pengalaman yang pernah dialaminya sesuai dengan topik pembahasan.
 - 4) Keempat: siswa diajak mendiskusikan dan tanya jawab dengan mengidentifikasi berbagai macam contoh yang telah di timbulkan.
 - 5) Kelima: refeksi dari siswa atau guru.
- c. Peran peserta didik, yakni mengupayakan keterlibatan mental peserta didik. Dalam artian dalam kegiatan pembelajaran harus dapat melibatkan peran aktif dari siswa agar suasana kelas menjadi hidup. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menggunakan strategi pembelajaran yakni “*Looking Slide by doing*” dan dapat mengkombinasikan dengan strategi pembelajaran lain yang relevan. Pada dasarnya teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai

computer-assisted instruction (pengajaran dengan bantuan computer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi pelajaran secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya), permainan dan simulasi, dan basis data. Secara rinci, strategi ini bisa dilihat dengan aktifitas sebagai berikut:

- 1) Sebelum guru memberikan materi, guru memberikan stimulus tentang materi yang akan disampaikan.
- 2) Guru memperlihatkan materi perkembangan teknologi melalui kegiatan modeling dengan menggunakan LCD.
- 3) Dalam waktu yang ditentukan siswa menyimak materi perkembangan teknologi tersebut.
- 4) Guru memberikan soal kepada siswa yang dihubungkan melalui LCD.
- 5) Soal diberikan kepada siswa dan mengerjakan soal tersebut.
- 6) Setelah kegiatan tersebut, siswa diajak untuk mencatat dan mendiskusikan hasil jawaban soal tersebut.
- 7) Kegiatan tersebut di atas dapat dilakukan secara berulang-ulang bergantung pada waktu yang tersedia.

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

diberikan.

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

Langkah pokok dari kegiatan sisitem desain pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ini adalah pengembangan media ajar dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa printed material yang berupa media ajar pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas IV sekolah dasar tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo” yang mana bentuk media ajar ini disajikan berupa CD media *audio-visual* .

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

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

yang dikembangkan. Sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik terdapat pada uji coba lapangan.

9. *Revising Instruction*: Merevisi bahan pembelajaran

Data yang diperoleh dari evaluasi formatif dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memecahkan kesulitan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran juga untuk merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Kedua tahap di atas akan dipaparkan dalam hasil pengembangan yang meliputi penyajian data uji coba bahan ajar, analisis data uji coba dan revisi produk pengembangan.

Langkah-langkah procedural dalam penelitian dan pengembangan yang diklasifikasikan oleh Walter Dick and Lou Corey ini senada dengan uraian Nana Syaodih tentang prosedur pelaksanaan penelitian dan pengembangan yakni ada beberapa metode yang digunakan yaitu metode deskriptif, evaluative, dan eksperimental.

10. *Designing and Conducting Formative Summative*: Merancang dan Melaksanakan Evaluasi Sumatif

Setelah bahan ajar direvisi, dilakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang akan dihasilkan untuk membuat lebih efektif. Evaluasi sumatif dilakukan pada dua kelompok, yaitu evaluasi para ahli meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi

materi yang tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan, dan guru mata pelajaran IPS, sedangkan dalam evaluasi bagi peserta didik hanya menggunakan satu tahap yaitu uji lapangan (field evaluation). Jika dalam satu tahap ini siswa sudah antusias dalam memakai bahan ajar, maka tahap merevisi bahan pembelajaran sudah tidak dilakukan.

C. Validasi Produk

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

1. Desain Validasi

Validasi dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, dan efektifitas produk. Produk berupa CD media ajar pembelajaran sebagai hasil dari pengembangan ini diuji kemenarikan, kemudahan penggunaan dan keefektifannya. Validasi ini meliputi validasi isi dan desain produk. Validasi bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid atau tidaknya bahan ajar yang

dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar pembelajaran diketahui melalui hasil analisa kegiatan validasi yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni: Tingkat keefektifan media ajar diketahui melalui hasil *post-test* yang dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Apabila terjadi peningkatan pada nilai rata-rata hasil Iposttes I yang dibandingkan dengan *pretest*, maka penelitian dan pengembangan ini dikategorikan valid.

2. Subjek Validasi

Subjek validasi dalam pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini adalah: a. Ahli isi bidang studi, b. Ahli desain pembelajaran, c. Sasaran pengguna yakni guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV dan siswa MI Miftahul Huda Sidoarjo kelas IV.

a. Ahli isi Bidang studi Ilmu pengetahuan Sosial

Ahli isi yang ditetapkan sebagai penguji pengembangan media ajar ini adalah seorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang menguasai karakteristik materi Ilmu Pengetahuan Sosial di SD/MI khususnya materi Perkembangan Teknologi kelas IV. dan juga menjadi dosen mata kuliah IPS dan pembelajarannya di jurusan pendidikan guru madrasah

ibtdaiyah (PGMI) di fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, selain itu ahli isi juga sebagai penguji isi media ajar mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah Luthfiya Fathi Pusposari, ME

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

1. Mendatangi ahli isi bidang studi IPS materi perkembangan teknologi.
 2. Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
 3. Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
 4. Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas media ajar yang dikembangkan dari segi isi atau meteri.
- b. Ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media ajar mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo. Ahli desain ini adalah seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan minimal S2 dan mengajar mata kuliah media pembelajaran serta pernah mengikuti workshop pengembangan media pembelajarannya di UIN Malang. Dan yang saya jadikan ahli desain media pembelajaran Macromedia Flash 8 adalah Ummah, M.Pd

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

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

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

Ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV MI ditetapkan sebagai penguji media ajar IPS materi perkembangan teknologi. Pemilihan ahli pembelajaran bidang studi IPS Kelas IV adalah Guru bidang studi IPS di kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo yang memiliki latar belakang S1 yaitu Ibu Dra. Nur Hasanah

d. Sasaran pengguna guru dan siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo

Sasaran atau pengguna produk pengembangan adalah siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo. Sasaran yang ditetapkan sebagai subjek uji coba produk pengembangan ini meliputi:

- 1) Guru IPS Kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo dengan kriteria sebagai berikut:

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

2) Siswa MI Miftahul Huda Sidoarjo kelas IV angkatan 2013-2014.

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

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

D. Jenis data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif.³¹ Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media ajar pembelajaran IPS pada

³¹ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

materi perkembangan teknologi. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

- 1) Penilaian ahli isi dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media ajar, meliputi kecermatan isi atau validitas isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi/ video animasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media ajar menjadi efektif.
- 2) Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan dan kemudahan penggunaan media ajar.
- 3) Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media ajar hasil pengembangan (hasil *post-test*).

Sedangkan data Kualitatif berupa:

- 1) Informasi mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh melalui wawancara dengan guru IPS di MI Miftahul Huda Sidoarjo.
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi IPS di MI Miftahul Huda Sidoarjo.

E. Instrument pengumpulan data

Instrument yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument

pengumpul data yakni berupa wawancara, angket dan tes perolehan hasil belajar. yakni tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.

1. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakni pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan digunakan sebagai revisi. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi media ajar IPS.
 - 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli desain pembelajaran IPS.
 - 3) Angket penilaian atau tanggapan guru IPS kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo.
 - 4) Angket penilaian atau tanggapan siswa uji coba lapangan.
- #### 2. Tes pencapaian hasil belajar atau *achievement test*

Tes perolehan hasil belajar merupakan tes prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari

sesuatu.³² Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media ajar pembelajaran IPS pada siswa kelas IV semester II materi perkembangan teknologi MI Miftahul Huda Sidoarjo.

F. Teknik analisis data

Ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, analisis deskriptif.

1. Analisis isi pembelajaran

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

2. Analisis deskriptif

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

Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil

³² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm, 124

pengembangan yang berupa media ajar IPS bagi siswa kelas IV MI.

Sebagaimana diutarakan dalam poin 3, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data dari angket merupakan data kualitatif yang dikuantitatifkan Menggunakan skala Linkert berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentasi skor item pada setiap pertanyaan dalam angket. Untuk menentukan persentase tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:³³

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

Keterangan P adalah prosentase kelayakan

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

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

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media ajar digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:³⁴

³³ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). Hlm. 313

³⁴ *Ibid.*

Tabel 3.2
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

Presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	Valid/Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid/Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid/Revisi Sebagian
0- 39	Tidak Valid/Revisi

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

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

Pada bab IV ini, akan diuraikan 2 hal yang berkaitan dengan data penelitian. *Pertama*, Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar. *Kedua*, penyajian Data Validasi dan Tingkat Validitas. dan *Ketiga*, Uji Coba Lapangan Hasil penelitian disajikan secara berturut-turut berdasarkan masukan-masukan dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain bahan ajar, guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial, serta uji coba lapangan pada siswa kelas IV MI.

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Bahan ajar hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 pada pokok bahasan perkembangan kemajuan teknologi untuk siswa kelas IV SD/MI.

1. Penyusunan Materi Media Ajar

Penyusunan materi media ajar dilakukan dengan menganalisa SK, KD, dan indikator berdasarkan kurikulum KTSP yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran sebagai berikut :

a. Standar Kompetensi :

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

b. Kompetensi Dasar :

Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalamannya.

c. Indikator:

- 1) membedakan jenis-jenis teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang
- 2) menunjukkan peralatan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang
- 3) membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi komunikasi masa lalu dan masa sekarang
- 4) menyebutkan macam-macam alat komunikasi masa lalu dan masa sekarang
- 5) membedakan dan menunjukkan jenis-jenis teknologi transportasi masa lalu dan masa sekarang
- 6) menyebutkan macam-macam alat transportasi masa lalu dan masa sekarang.

Dari SK, KD, dan indikator yang sudah di sampaikan diatas, maka dapat dianalisa dan dijadikan materi pembelajaran dengan materi perkembangan teknologi sebagai berikut:

1) Pengertian Teknologi

dalam materi ini menjelaskan tentang pengertian teknologi dan macam-macam teknologi. Materi ini disusun agar siswa dapat memahami konsep materi teknologi yang akan dibahas dalam media pembelajaran ini.

2) Perkembangan Teknologi Produksi

dalam materi ini menjelaskan tentang perkembangan teknologi produksi yang mencakup semua sub bahasan pangan dan sandang yang disertai dengan contoh alat dari sebelum sampai sesudah berkembang. Materi ini disusun agar siswa dapat mencapai indikator pada nomor 1 dan 2. Sehingga siswa dapat membedakan dan menunjukkan tentang materi perkembangan teknologi produksi dari masa lalu ke masa sekarang.

3) Perkembangan Teknologi Komunikasi

dalam materi ini menjelaskan tentang perkembangan teknologi komunikasi yang mencakup tentang sub bahasan dan disertai jenis-jenis dari sebelum sampai sesudah berkembang. Materi ini disusun agar siswa dapat mencapai indikator pada nomor 3 dan 4. Sehingga siswa dapat membedakan dan menyebutkan macam-macam tentang materi perkembangan teknologi produksi dari masa lalu ke masa sekarang.

4) Perkembangan Teknologi Transportasi

dalam materi ini menjelaskan tentang perkembangan teknologi transportasi yang mencakup tentang sub bahasan dan disertai jenis-jenis dari sebelum sampai sesudah berkembang. Materi ini disusun agar siswa dapat mencapai indikator pada nomor 5 dan 6. Sehingga siswa dapat membedakan dan menyebutkan macam-macam tentang materi perkembangan teknologi produksi dari masa lalu ke masa sekarang.

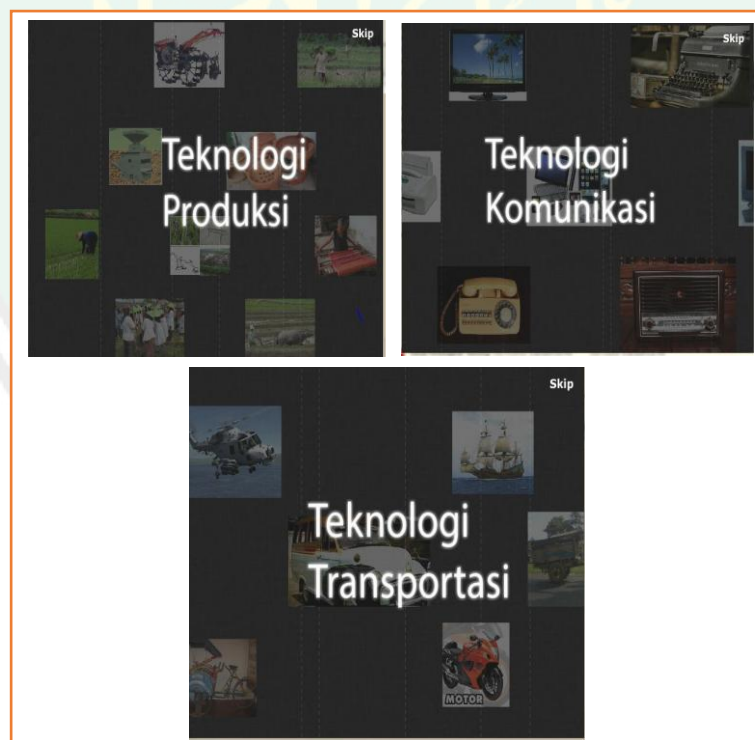
Setelah melakukan analisa dan menentukan materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media ajar, maka langkah selanjutnya adalah mendesain materi tersebut menggunakan Macromedia Flash 8.

2. Desain Bahan Ajar

Pada media pembelajaran Macromedia Flash 8 terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat. Adapun uraian lebih lanjut sebagai berikut.

a. Halaman Depan

Halaman depan bahan ajar berisi pembukaan dengan gambar-gambar pada materi “perkembangan teknologi” pembukaan bahan ajar tersebut ditayangkan dengan disertai ilustrasi music dan gambar-gambar teknologi.



Gambar 4.1
Halaman Depan

b. Slide Pembuka

Slide pembuka bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif untuk siswa sebelum memulai ke menu utama, selain itu juga slide pembuka dilengkapi dengan tombol “Mulai” untuk masuk ke menu utama. Slide pembukaan dalam media pembelajaran tersebut ditayangkan dengan disertai ilustrasi musik.



Gambar 4.2
Slide pembuka

c. Menu Awal

Menu awal bahan ajar berisi tentang materi pelajaran “perkembangan teknologi yang meliputi pengertian teknologi, teknologi produksi, teknologi komunikasi, teknologi transportasi”. Video tentang perkembangan teknologi, dan dilengkapi dengan quis untuk para siswa MI. Selain itu juga berisi tentang perangkat pembelajaran dan petunjuk penggunaan media pembelajaran, serta dilengkapi dengan profil pengembang media pembelajaran dengan disertai ilustrasi musik.



Gambar 4.3
Menu Awal

1) Isi Materi

Isi materi pada media pembelajaran IPS berisi tentang tentang keseluruhan materi perkembangan kemajuan teknologi dan di lengkapi dengan video-video yang meliputi pengertian teknologi, teknologi produksi, teknologi komunikasi, teknologi transportasi. dan kumpulan-kumpulan beberapa gambar tentang semua perkembangan teknologi dari masa ke masa.



Gambar 4.4
Isi Materi

2) Rincian SK, KD, dan Indikator

Pada menu awal berisi rincian dari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut sistematika tampilan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditampilkan dalam bahan ajar.



Gambar 4.5
Rincian SK, KD, dan Indikator

3) Quiz

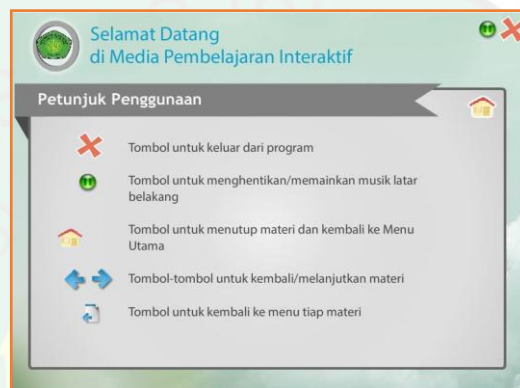
Pada Quiz berisi latihan soal-soal. Soal yang terdapat pada quiz berkaitan dengan materi perkembangan teknologi.



Gambar 4.6
Quiz

4) Petunjuk

Petunjuk yang terdapat pada bahan ajar ini bertujuan untuk mengarahkan pada tombol-tombol yang telah ada dalam media pembelajaran, dimulai dari tombol keluar, tombol berhenti, tombol untuk kembali ke menu, dan tombol balik dan kembali.



Gambar 4.7
Petunjuk

3. Instrumen Validasi

Tabel

4.1 Intrumen Validasi Ahli Materi Bahan Ajar

NO	Kriteria
1.	Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini.
2.	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar IPS ini
3.	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini
4.	Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006?
5.	Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini
6.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini
7.	Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar
8.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah

	sesuai dengan tingkat pemahaman siswa
9.	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa
10.	Apakah video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial

Tabel 4.2
Instrumen Validasi Ahli Desain Bahan Ajar

NO	Kriteria
1.	Tampilan media <i>Macromedia Flash 8</i> sudah menarik untuk siswa.
2.	Pada <i>Macromedia Flash 8</i> tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa MI/SD kelas IV.
3.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.
5.	Gambar pada <i>Macromedia Flash 8</i> sesuai dengan materi.
6.	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada <i>Macromedia Flash 8</i> menarik.
7.	Ilustrasi gambar dalam media ajar memperjelas materi.
8.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap materi dalam bahan ajar berbasis <i>Macromedia Flash 8</i>
9.	Warna pada media konsisten
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa

Tabel 4.3
Instrumen Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

No.	Kriteria
1.	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar ?
2.	Apakah Media Ajar Ini memudahkan dalam mengajar?
3.	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD kurikulum KTSP 2006?
4.	Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi?
5.	Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi?
6.	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang

	digunakan?
7.	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?
8.	Apakah gambar tokoh profesor dalam media Ajar memberikan daya tarik kepada siswa?
9.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media ajar, apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD ?
10.	Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi

B. Penyajian Data Validitas Dan Tingkat Validitas

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

Data validasi terhadap bahan ajar diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli isi materi, validator desain pengembangan serta validator pembelajaran yakni guru IPS kelas IV MI yang berperan sebagai pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

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

Tabel
4.4 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli, Guru Bidang Studi dan Siswa

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

Berikut adalah penyajian data analisis data penilaian angket oleh ahli isi materi, ahli desain pengembangan bahan ajar dan guru kelas IV MI beserta kritik dan saranya.

1. Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahan Ajar

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi materi oleh ibu Luthfiya

Fathi Pusposari selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan sosial

NO	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1.	Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini.	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
2.	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar IPS ini	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
3.	Bagaimana kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

4.	Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006?	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
5.	Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
6.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial ini	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
7.	Apakah materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
9.	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	3	4	80%	Cukup valid	Tidak Revisi
10.	Apakah Video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial	3	4	75%	Cukup valid	Tidak Revisi
ANALISIS KESELURUHAN		32	40	80%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 80%. Jika dicocokkan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

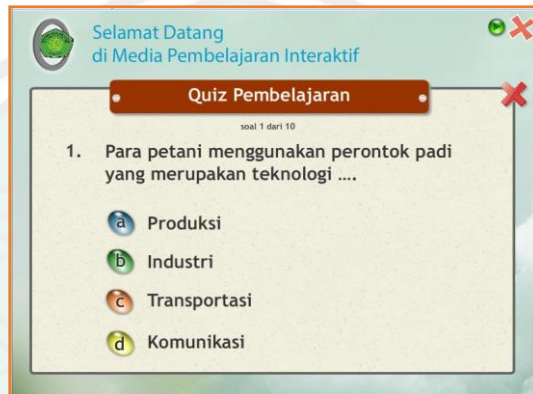
Data kualitatif hasil validasi ahli isi materi oleh ibu Luthfiya Fathi Pusposari, ME selengkapnya dapat dilihat pada table 4.6

Tabel 4.6
Kritik dan Saran Ahli Isi Materi Terhadap Bahan Ajar

Nama Subyek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Luthfiya Fathi Pusposari, ME	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan bahasa/kalimat dalam quis perlu disempurnakan kembali (perhatikan soal dalam option jawaban) 2. Video disesuaikan indikator 3. Pada saat menguraikan materi, ditambahkan contoh untuk masa sekarang

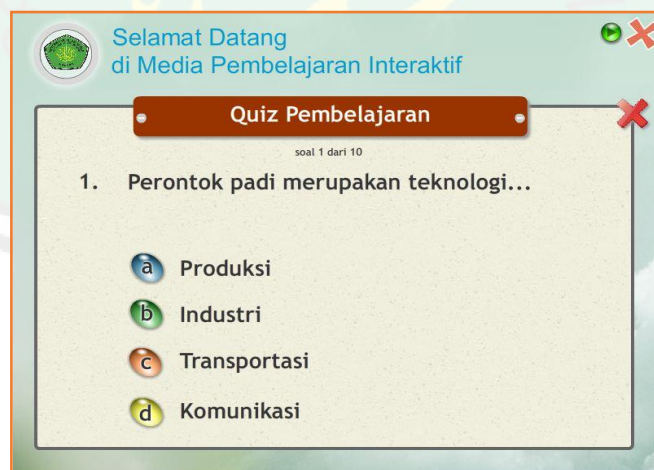
3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 4.8
Sebelum Revisi Media (penggunaan kata kalimat)

Soal yang terdapat pada quis, menunjukkan bahwa dalam segi bahasa masih kurang sempurna dan kurang dipahami, maka bahasa yang terdapat dalam soal quis perlu untuk diperjelas kembali.



Gambar 4.9
Sesudah Revisi Media (penggunaan kata kalimat)

Setelah direvisi soal yang terdapat pada quis, menunjukkan bahwa soal dapat mudah dimengerti dan dipahami, serta bahasa yang terdapat pada soal lebih jelas. Sehingga nanti peserta didik atau siswa ketika mencoba untuk mengerjakan lebih mudah memahami soal yang ada dalam media pembelajaran.



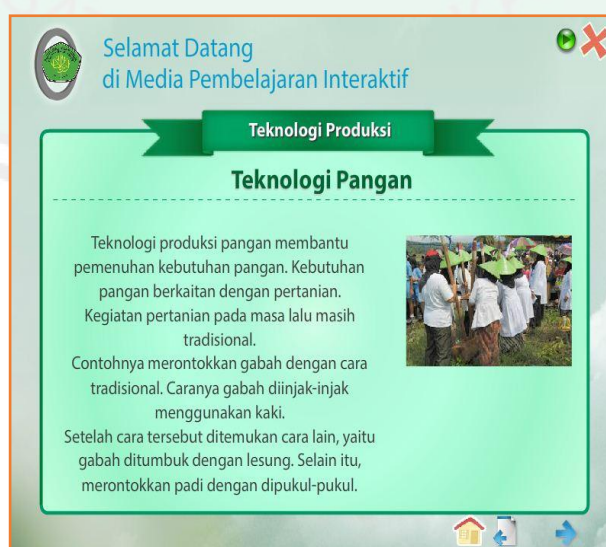
Gambar 4.10
Sebelum Revisi Media (Video sesuai Indikator)

Isi dan tulisan “perkembangan kemajuan teknologi pada rumah tangga” video yang terdapat pada media pembelajaran kurang sesuai dengan indikator, sehingga perlu dibenahi kembali, agar sesuai dengan indikator yang telah ada.



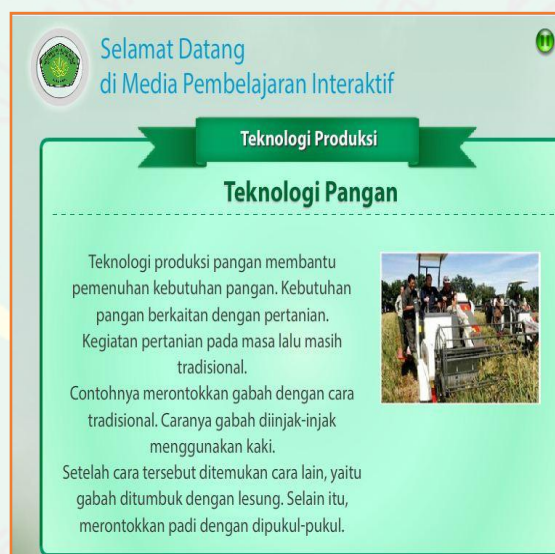
Gambar 4.11
Sesudah Revisi Media (Video Sesuai Indikator)

Setelah direvisi isi dan tulisan yang ada dalam video pembelajaran, maka terlihat jelas. Isi video “perkembangan teknologi transportasi” yang digunakan juga sangat sesuai dengan indikator. Begitu pula dengan tulisan dalam video sudah sesuai.



Gambar 4.12
Sebelum Revisi Media (tambahan contoh)

Pada materi perkembangan teknologi slide gambar-gambar berganti-ganti yang menunjukkan perubahan dari masa ke masa. Didalam slide hanya terdapat gambar-gambar yang menunjukkan penggunaan alat tradisional saja, akan tetapi belum tampak adanya perkembangan kemas sekarang. Sehingga harus ditambahkan dengan gambar yang menunjukkan pada perkembangan masa sekarang.



Gambar 4.13
Sesudah Revisi Media (tambahan contoh)

Setelah direvisi slide gambar-gambar yang berganti-ganti menunjukkan perubahan dari masa lalu ke masa sekarang sudah sesuai dengan materi, maka terlihat jelas. Gambar-gambar “perkembangan teknologi produksi pangan” yang digunakan juga sangat sesuai.

2. Hasil Validasi Desain Bahan Ajar

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain bahan ajar oleh ibu Ummamah, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Bahan Ajar IPS

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1.	Tampilan media <i>Macromedia Flash 8</i> sudah menarik untuk siswa.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2.	Pada <i>Macromedia Flash 8</i> tampilan dan menu sudah jelas tampilanya untuk siswa MI/SD kelas IV.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3.	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4.	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar pada <i>Macromedia Flash 8</i> sesuai dengan materi.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada <i>Macromedia Flash 8</i> menarik.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Ilustrasi gambar dalam media ajar memperjelas materi.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Ketepatan penempatan gambar pada setiap	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

	materi dalam bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8					
9.	Warna pada media konsisten	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
ANALISIS KESELURUHAN		39	40	97,5%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum X1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain pengembangan bahan ajar keseluruhan mencapai 82%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain pengembangan bahan ajar oleh ibu Ummamah, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8
Kritik dan Saran Ahli Desain Terhadap Bahan Ajar

Nama Subyek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Ummamah, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebaiknya gambar disesuaikan dengan materi seperti pada materi teknologi transportasi “kereta api”, gambarnya tidak sesuai 2. Penulisan sebaiknya mengikuti EYD dan penulisan paragraf sebaiknya mengikuti aturan ilmiah

3) Revisi Produk

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap buku dan media pembelajaran adalah sebagai berikut.



Gambar 4.14
Sebelum Revisi Media (Gambar Sesuai Materi)

Gambar pada materi perkembangan teknologi komunikasi khususnya pada “transportasi darat” kurang ada gambar kereta dan kurang menunjukkan perubahan dari masa lalu ke masa sekarang.



Gambar 4.15
Sesudah Revisi Media (Gambar Sesuai Materi)

Setelah direvisi gambar yang ada pada materi transportasi darat sangat jelas, gambar yang digunakan juga sangat sesuai dengan materi. Sehingga semua gambar yang terdapat pada materi transportasi sudah sangat sesuai dengan materi yang ada didalamnya.



Gambar 4.16
Sebelum Revisi Media (Penulisan mengikuti EYD)

Pada materi transportasi penulisannya sebaiknya mengikuti EYD dan penulisan paragraf sebaiknya mengikuti aturan ilmiah, karena dislide ini ada penulisan paragraf yang terpisah sendiri.



Gambar 4.17
Sesudah Revisi Media (Penulisan mengikuti EYD)

Setelah direvisi bagian Penulisan paragraf dihubungkan dengan kalimat sebelumnya, karena sangat berkaitan. Penulisan sudah sesuai mengikuti EYD dan penulisan paragraf sudah mengikuti aturan ilmiah.

3. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IV

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS oleh ibu Dra. Nur Hasanah selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9
Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar IPS

No.	Kriteria	Skor		Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X ₁			
1.	Bagaimana Kesesuaian materi yang disajikan	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

	pada media ajar?					
2.	Apakah Media Ajar Ini memudahkan dalam mengajar?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3.	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD kurikulum KTSP 2006?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4.	Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5.	Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materi?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6.	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7.	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8.	Apakah gambar tokoh profesor dalam media Ajar memberikan daya tarik kepada siswa?	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
9.	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media ajar, apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD ?	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10.	Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

ANALISIS KESELURUHAN	39	40	97,5%	Valid	Tidak Revisi
-----------------------------	-----------	-----------	--------------	--------------	---------------------

Keterangan:

P = persentase yang dicari

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

$\sum X_1$ = jumlah jawaban tertinggi dalam 1 item

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPA keseluruhan mencapai 92,5%. Jika dicocokkan dengan table kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data kualitatif

Data kualitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS oleh Ibu Dra.

Nur hasanah selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10

Kritik dan Saran Ahli Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar

Nama Subyek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Dra. Nur hasanah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas-tugas dan latihan masih kurang 2. Contoh-contoh gambar pada tiap materi masih kurang 3. Pertanyaan-pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa kurang.

3) Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian uji coba guru mata pelajaran IPS maka media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan akan tetapi komentar dan saran dari responden pada uji coba guru mata pelajaran IPS dalam pertanyaan terbuka akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar dan media pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi lebih baik.

4. Angket Kemenarikan Media Pembelajaran Siswa

Penilaian dan tanggapan siswa melalui angket yang diberikan menentukan tingkat kemenarikan pada bahan ajar IPS. Pemberian angket kemenarikan diberikan kepada 32 siswa kelas IV yang sudah diberikan perlakuan (treatment) dan posttest. Berikut adalah penilaian dan tanggapan siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo terhadap bahan ajar materi perkembangan teknologi:

Tabel 4.11
Hasil Penilaian Angket Siswa Kelas IV Terhadap Bahan Ajar IPS

Siswa	Aspek Penilaian										Σn	X ₁	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
X1	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	33	40	83%
X2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
X3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	32	40	80%
X5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X6	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
X7	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
X8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%

X10	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	36	40	90%
X11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X12	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	35	40	88%
X13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	40	98%
X16	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	35	40	88%
X17	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
X18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X19	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	93%
X20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X24	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	37	40	93%
X25	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
X26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X27	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	33	40	83%
X28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
X31	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	40	95%
X32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100%
ΣX	119	123	117	119	127	128	123	125	121	126	1228	1280	
ΣX₁	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128			
%	93	96	91	93	99	100	96	98	95	98			96%

Keterangan:

Aspek penilaian 1 = memudahkan dalam belajar.

Aspek penilaian 2 = memberikan semangat dalam belajar.

Aspek penilaian 3 = materi mudada dipahami dalam media tersebut.

Aspek penilaian 4 = soal dalam media pembelajaran .

Aspek penilaian 5 = jenis huruf dan ukuran yang terdapat dalam media.

Aspek penilaian 6 = tampilan yang ada dalam media ini.

Aspek penilaian 7 = petunjuk yang digunakan pada bahan ajar.

Aspek penilaian 8 = bahasa yang digunakan dapat dipahami.

Aspek penilaian 9 = kemudahan pemahaman soal dalam materi.

Aspek penilaian 10 = senang dalam menggunakan media ini.

X_1, X_2, X_3, \dots = siswa

$\sum N$ = jumlah semua skor

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

$\sum X_1$ = jumlah jawaban ideal dalam 1 item

P = persentase

Berdasarkan penilaian angket siswa yang disajikan pada tabel 4.11, dari 10 pertanyaan yang disajikan dalam angket menyatakan sangat menarik dengan frekuensi 1-10 dengan prosentase: 93, 96, 91, 93, 99, 100, 96, 98, 95, 98.

C. Uji Coba Lapangan

1. Pre test dan Post test

Penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari uji coba lapangan siswa kelas IV MI akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Aida Lailatul Fitriani	58	100
2	Cistain Nuh Trico Abadi	62	88
3	Dadung Pranajaya	46	90

4	Dimas Edy Prasetyo W.S	48	86
5	Erik Erianto	60	80
6	Farohah Daro Aini	58	80
7	Fida Ainun Hepriyadi	62	100
8	Harsa Oktavia Rahmahdona	66	72
9	Indah Mufidah	68	80
10	Laksamana Gibran Umar Syamsuri	44	90
11	Muhammad Ilham Hidayatullah	42	72
12	Moch.Rizky Romadhon	52	90
13	Mohammad Abimanyu Firdaus	70	100
14	Muhajir Ismail	70	84
15	Muhammad Bachtiar Bima Putra	52	88
16	Muhammad Frendi Wijaya	54	82
17	Muhammad Hasyim As'ary	44	80
18	Muhammad Rafli Abdullah	64	84
19	Nabila Ayudia Nanda Safikah	60	80
20	Nabila Nurul Mufaida	64	100
21	Nur Aidasari	72	80
22	Reva Juniartanty	90	100
23	Rifda Husnul Istiqomah	64	88
24	Rondhi Rehan Syahputra	58	80
25	Sandi Wibisono	60	80
26	Sheila Rosyada Firdaus	78	100
27	Wahyu Mukti Utomo	50	74
28	Wisnu Wardana	42	80
29	Ayu Rosana Ameliya	58	72
30	Miftahul Yazid	52	82
31	M. Zainul Arifin	64	74
32	Mei Elsa Ardana	46	84
Jumlah		1878	2720
Rata-rata		59	85

Berdasarkan data tabel 4.12 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 59 dan rata-rata nilai *Post-test* adalah 85. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih bagus dari pada nilai *Pre-test*. Jadi ada perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang telah dikembangkan ini.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan. Pembahasan dalam pengembangan ini di bagi menjadi dua pokok pikiran yang meliputi: (a) analisis pengembangan bahan ajar, (b) analisis hasil validasi ahli pengembangan bahan ajar.

A. Analisis Pengembangan Bahan Ajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo

Pengembangan bahan ajar IPS ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar yang memiliki spesifikasi pembelajaran berbasis media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Dengan demikian hasil pengembangan dimaksudkan untuk memenuhi tersedianya bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Prosedur pengembangan bahan ajar di tempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

1. Identifikasi tujuan pengajaran, meliputi mengidentifikasi tujuan pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi.
2. Melakukan analisis instruksional, untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan yang harus dipelajari siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa, meliputi observasi tingkah laku awal/karakteristik siswa selama proses pembelajaran IPS berlangsung.
4. Merumuskan tujuan kinerja, meliputi rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki siswa sesudah mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8.
5. Pengembangan tes acuan patokan, perumusan instrument tes penilaian. Instrument penilaian tersebut berupa *pre-test* dan *post-test*.
6. Pengembangan atau memilih pengajaran, hasil produk dalam pengembangan ini berupa bahan ajar IPS materi Perkembangan teknologi melalui media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 untuk siswa kelas IV SD/MI.
7. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi bahan ajar yang telah dihasilkan.
8. Revisi pengajaran, kegiatan merevisi pembelajaran dari semua data hasil evaluasi formatif.
9. Menulis perangkat, kegiatan memproduksi bahan ajar yang telah direvisi untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Produk pengembangan bahan ajar ini telah dilakukan penilaian dengan ahli isi materi pelajaran IPS, ahli desain pengembangan bahan ajar, guru ilmu pengetahuan sosial dan siswa kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo sebagai

pengguna produk pengembangan. Aspek yang dinilai dalam melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelayakan komponen, ketepatan isi, keefektifan dan kemenarikan pembelajaran. Hasil tanggapan dari para ahli akan menjadi bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Berkaitan dengan masalah yang dihadapi yaitu belum tersedianya bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan Macromedia Flash 8, hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran interaktif, disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Pengembangan Bahan Ajar IPS Melalui Media Pembelajaran Macromedia Flash 8

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

Tabel 5.1
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Keterangan
80-100	Valid	Tidak Revisi
60-79	Cukup Valid	Tidak Revisi
40-59	Kurang Valid	Sebagian Revisi
0-39	Tidak Valid	Revisi

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Paparan data hasil validasi ahli isi materi terhadap bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

- a. Rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial tepat.
- b. Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini tepat.
- c. Kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian antara standar kompetensi dengan indikator pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan social tepat.
- d. Isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006 diperoleh penilaian dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa Apakah isi pembelajaran dalam media ajar sesuai dengan KTSP 2006 sudah tepat.

- e. Kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial sudah tepat.
- f. Ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup materi yang disajikan dalam media ajar ilmu pengetahuan sosial sesuai.
- g. Materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan melalui media ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberikan motivasi kepada siswa.
- h. Tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa dan mudah untuk dipahami.
- i. Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan cukup valid untuk mengukur kemampuan siswa kelas VI.

- j. Video animasi sudah sesuai dengan materi ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi gambar yang terdapat dalam bahan ajar sangat menarik sesuai dengan materi.

Dari penilaian ahli isi materi IPS dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{32}{40} \times 100\% \\
 &= 80\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi materi ilmu pengetahuan sosial diperoleh persentase 80%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Bahan Ajar

Paparan data hasil validasi ahli desain pengembangan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan media Macromedia Flash 8 sudah menarik untuk siswa diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan media Macromedia Flash 8 sudah menarik untuk siswa.
- b. Macromedia Flash 8 tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa MI/SD kelas IV diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa

Macromedia Flash 8 tampilan dan menu sudah jelas tampilanya untuk siswa MI/SD kelas IV.

- c. Jenis huruf yang digunakan diperoleh penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.
- d. Ukuran huruf yang digunakan diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.
- e. Gambar pada Macromedia Flash 8 diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Gambar pada Macromedia Flash 8 sesuai dengan materi.
- f. Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada Macromedia Flash 8 diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada Macromedia Flash 8 menarik untuk siswa kelas IV
- g. Ilustrasi gambar dalam media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Ilustrasi gambar dalam media ajar sangat jelas dan sesuai dengan materi.
- h. Ketepatan penempatan gambar pada setiap materi dalam bahan ajar berbasis Macromedia Flash 8 diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar pada setiap materi sangat tepat.

- i. Warna pada media konsisten diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa warna pada media konsisten sesuai dengan siswa.
- j. Instrumen evaluasi yang digunakan diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari penilaian ahli desain pengembangan bahan ajar dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain pengembangan diperoleh hasil prosentase 97,5%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas IV

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran IPS kelas IV terhadap bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar ilmu pengetahuan sosial diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini tepat.

- b. Media ajar Ini memudahkan dalam mengajardiperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat mudah untuk mengajar, karena dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk.
- c. Isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD kurikulum KTSP 2006 diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa isi media ajar ini sangat sesuai dengan SK/KD kurikulum KTSP 2006.
- d. Kesesuaian antara gambar dan materi diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar pada materi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai digunakan dalam pembelajaran.
- e. Contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa memahami materidiperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa contoh-contoh dalam media ajar sangat membantu siswa untuk memahami materi.
- f. Sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ukuran dan jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.
- g. Kejelasan urutan penyampaian materi diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa urutan

penyampaian materi yang terdapat dalam bahan ajar sudah sangat sesuai.

- h. Gambar tokoh profesor dalam media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya gambar yang sesuai dengan materi.
- i. Tingkat kesukaran bahasa diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat jelas dan mudah dibaca oleh siswa.
- j. Kejelasan tugas dan evaluasi diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan evaluasi membantu siswa dalam pembelajaran

Dari penilaian guru mata pelajaran IPS kelas IV pengembangan bahan ajar dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh hasil persentase 97,5%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi valid.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang dua hal, diantaranya adalah, 1) Kesimpulan, dan 2) Saran.

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran berbasis Macromrdia Flash 8 pada Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Miftahul Huda Sidoarjo ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Macromrdia Flash 8 pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini menghasilkan produk berupa media berbentuk CD yang menggunakan progam berbasis Macrmedia Flash 8. Produk yang dikembangkan tersebut telah memenuhi komponen sebagai media yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Adapun media ini dibuat dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yakni memiliki kelebihan dalam menampilkan gambar animasi gerak yang mana program ini dapat membantu menunjang materi perkembangan kemajuan teknologi pada pembelajaran IPS.
2. Media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 ini sudah tergolong valid, yang meliputi, ahli isi 80% valid, ahli desain sebesar 82,5% valid,

guru mata pelajaran IPS 92,5% valid, dan uji lapangan siswa kelas IV 96% valid. Peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 materi perkembangan kemajuan teknologi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Peningkatan hasil belajar siswa yang diukur melalui *pre-test* yakni dengan nilai rata-rata 59. Sedangkan *post-test* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual pada materi perkembangan kemajuan teknologi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yakni dengan nilai rata-rata 85. Maka Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar IPS termasuk dalam kualifikasi valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

B. Saran

Bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 materi perkembangan kemajuan teknologi yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS SD/MI kelas IV. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 untuk siswa kelas IV SD/MI yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 ini hendaknya didukung oleh sumber-sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran.

2. Guru yang menggunakan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 materi perkembangan kemajuan teknologi untuk SD/MI yang dikembangkan, sebaiknya terlebih dahulu mempelajari bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 sebagai persiapan, kemudian mendistribusikan bahan ajar IPS melalui media pembelajaran Macromedia Flash 8 kepada seluruh siswa.
3. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.

Daftar Pustaka

Asnawir dan Usman Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Arikunto, Suharsimi 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azmihabiburrahman.<http://www.blogspot.com/2011/03/04/apa-itu-macromedia-flash-8.html>), diakses 12 juni 2013. 20.00 pm

Badan Standar Nasional Pendidikan, 2007, *panduan Penilaian Kelompok Mata Pelajaran Ilmu dan Teknologi*, Departemen Pendidikan Nasional.

Bahri, Syaiful dan Zain A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

Diny, Achmad H. 2010. *Pengembangan media Pembelajaran bahasa arab menggunakan Macromedia Flash 8 dan efektivitasnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Penelitian Pengembangan di MA Nurul Ulum Malang)*, Tesis. Program Studi Bahasa Arab. UIN Malang.

Dwi,elmi.<http://www.blogspot.com/2013/05/23perkembangan-teknologi-produksi.html>), diakses oktober 2013.23:44 pm

E Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Pt remaja rosdakarya.

Hamalik. Oemar, 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Iis Uun Fardiana. 2012. *Penggunaan Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Sunan Giri Kota Malang*, skripsi.pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.UIN Malang.

Kartono Kartini. 1992. *Pengantar Ilmu Mendidik Teoritis*. Bandung, Mandar Maju.

Pausil.<http://www.wordpress.com/2013/04/18/jenis-karakteristik-media-pembelajaran>, diakses 29 Juni 2013. 12:44 pm).

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

Sadiman, Arief S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sardiman A. 1990. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: CV Rajawali Pers.

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.

Syah, Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Logos Wacana Ilmu.

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

Yulianti umi & Pujianti heny retno. 2008. *Cerdas Pengetahuan Sosial*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.



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](http://tarbiyah.uin-malang.ac.id). Email : psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Alif Choirul Rifani
NIM / Jurusan : 10140086 / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Walid, M.A

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan
1	21-04-2014	BAB I-III	1.
2	05-05-2014	REVISI BAB I-III	2.
3	23-05-2014	BAB III-IV	3.
4	03-06-2014	REVISI BAB IV	4.
5	16-06-2014	REVISI BAB IV	5.
6	19-06-2014	BAB V-VI	6.
7	24-06-2014	REVISI BAB V-VI	7.

Malang, 21 Juli 2014

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu

Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196 50403 199803 100 2

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

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

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

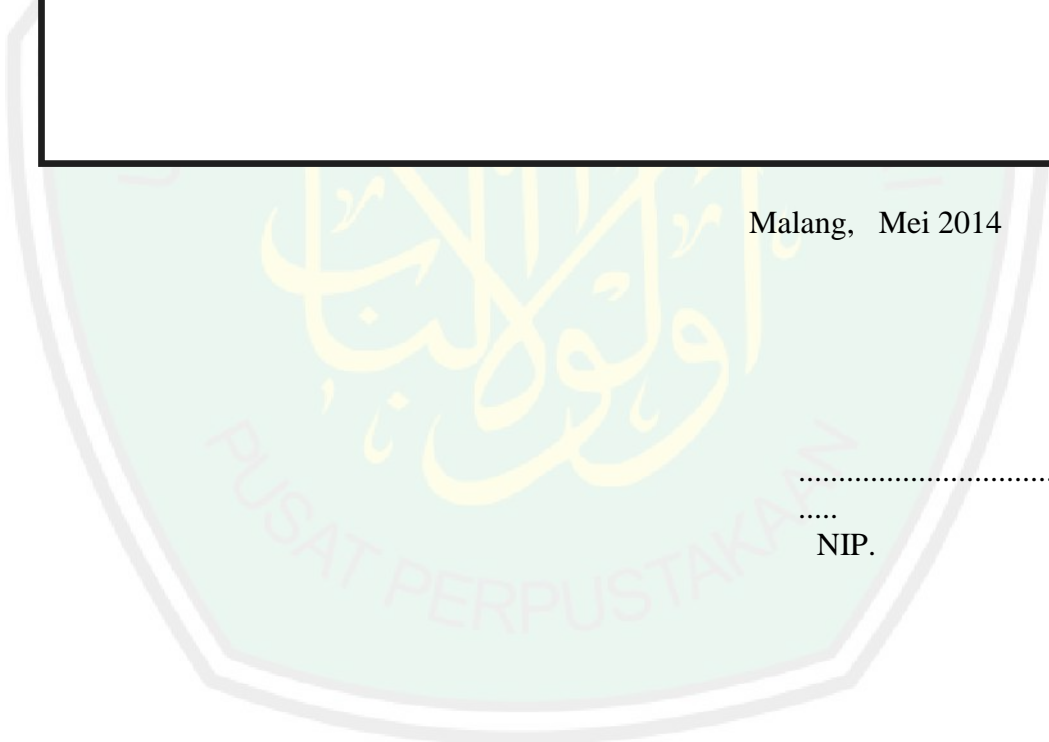
1. Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sangat jelas, spesifik, dan operasional
 - b. Cukup jelas, spesifik, dan operasional
 - c. Kurang jelas, spesifik, dan operasional
 - d. Tidak jelas, spesifik, dan operasional
2. Bagaimanakah kesesuaian materi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

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

D. Kritik dan Saran

Malang, Mei 2014

.....
.....
NIP.



INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar ilmu pengetahuan sosial materi perkembangan kemajuan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash 8 di MI/SD, Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan Media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket

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

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

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	PERNYATAAN	KETERANGAN			
		SS	S	TS	STS
1	Tampilan media <i>Macromedia Flash 8</i> sudah menarik untuk siswa.				
2	Pada <i>Macromedia Flash 8</i> tampilan dan menu sudah jelas tampilanya untuk siswa MI/SD kelas IV.				
3	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.				
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MI/SD kelas IV.				
5	Gambar pada <i>Macromedia Flash 8</i> sesuai dengan materi.				
6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian				

	pada <i>Macromedia Flash 8</i> menarik.				
7	Ilustrasi gambar dalam media ajar memperjelas materi.				
8	Layout pengetikanya dalam media ajar tepat.				
9	Warna pada media konsisten				
10	Instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa				
JUMLAH					

D. Kritik dan Saran

Malang, Mei 2014



.....
NIP.

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

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media ajar IPS kelas IV tentang materi perkembangan teknologi dengan menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash 8 di MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan Bapak/ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai pelaksana pembelajaran IPS kelas IV. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu IPS. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan bapak/ ibu sebagai ahli materi.

Nama :

NIP :

Intansi :

Pendidikan :

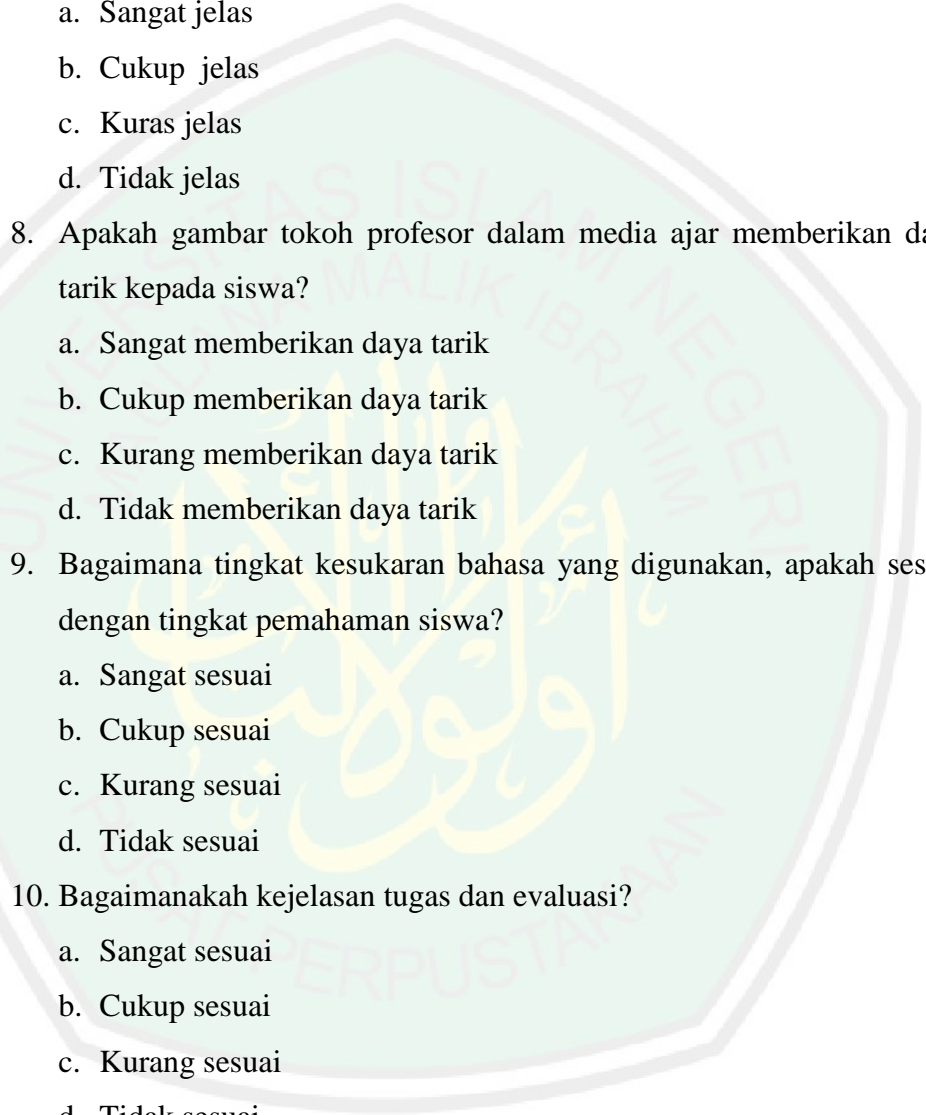
Alamat :

B. Petunjuk pengisian angket


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

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

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

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

D. Kritik dan Saran



Malang, Mei 2014

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK SISWA

A. Pengantar

Nama :

Kelas :

Sekolah :

B. Petunjuk pengisian angket

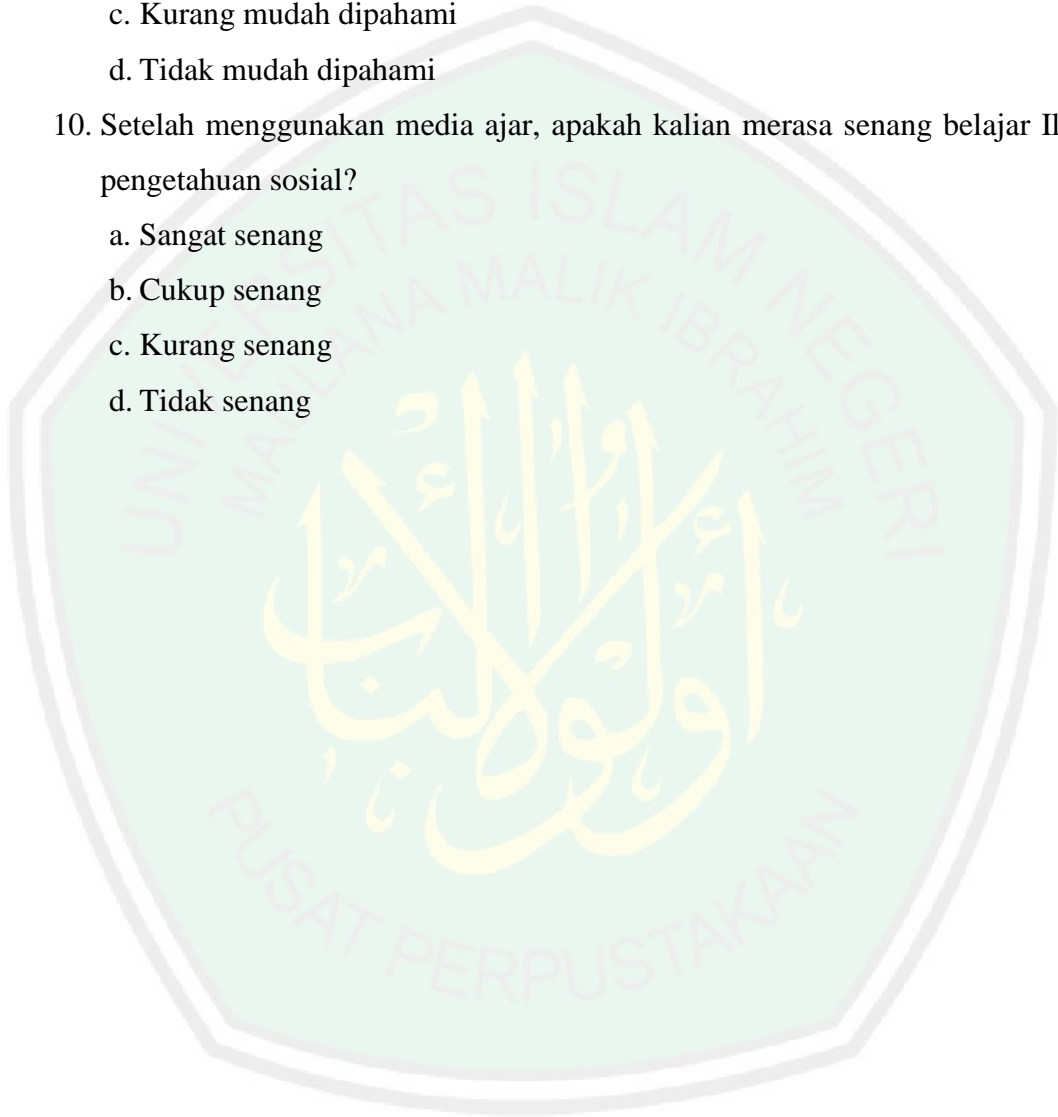
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media ajar Ilmu Pngetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah

- d. Sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
- a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang
 - d. Sulit
5. Bagaimanakah jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam Media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
- a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah
 - c. Kurang
 - d. Tidak
6. Bagaimana tampilan dari media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini, apakah adik menyukai tampilannya?
- a. Sangat menyukai
 - b. Cukup menyukai
 - c. kurang menyukai
 - d. tidak menyukai
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media ajar ilmu Pengetahuan Sosial ini?
- a. Sangat memahami
 - b. Cukup memahami
 - c. Kurang memahami
 - d. Tidak memahami
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar bisa dipahami?
- a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami

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



Post Test

NAMA :

No Absen :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Para petani menggunakan perontok padi yang merupakan teknologi
 - a. produksi
 - b. industri
 - c. transportasi
 - d. komunikasi
2. Pesawat terbang termasuk alat transportasi udara yang menggunakan
 - a. teknologi tradisional
 - b. teknologi modern
 - c. perakitan khusus
 - d. bahan ringan
3. Kereta api dikemudikan oleh
 - a. masinis
 - b. nakoda
 - c. pilot
 - d. supir
4. Mengirim surat dengan perangko dapat menggunakan jasa
 - a. Pos Indonesia
 - b. Telkom
 - c. Pos dan Giro
 - d. Dinas Perhubungan
5. Telepon sebagai alat komunikasi ditemukan oleh
 - a. Marconi
 - b. John Logie Baird
 - c. Alexander Graham Bell
 - d. Samuel Morse
6. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah
 - a. koran dan telepon
 - b. buku dan buletin
 - c. Televisi dan majalah

- d. surat kabar dan radio
7. PT PAL adalah industri kapal laut yang terdapat di kota
- a. Jakarta c. Bandung
b. Medan d. Surabaya
8. Di bawah ini stasiun TV yang dikelola oleh pemerintah ialah
- a. TVRI c. Metro TV
b. TPI d. RCTI
9. Di bawah ini angkutan darat bermesin adalah
- a. dokar c. mobil
b. becak d. helikak
10. Salah satu contoh media cetak adalah
- a. internet c. radio
b. koran d. televise

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat.

1. Surat kabar merupakan sarana komunikasi media....
2. Andong merupakan sarana transportasi dengan menggunakan tenaga
3. Televisi ditemukan oleh
4. Alat komunikasi tidak langsung dapat berupa
5. Nama koran tertua di dunia adalah

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.

1. Sebutkan tiga jenis angkutan, jika dilihat dari tempatnya?
2. Berikan contoh tiga angkutan darat?
3. Jelaskan manfaat alat komunikasi bagi manusia?
4. Sebutkan lima stasiun TV yang dikelola oleh swasta?
5. Sebutkan tiga nama surat kabar yang kamu ketahui?

Post Test

NAMA :

No Absen :

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Para petani menggunakan perontok padi yang merupakan teknologi
 - a. produksi
 - b. industri
 - c. transportasi
 - d. komunikasi
2. Pesawat terbang termasuk alat transportasi udara yang menggunakan
 - a. teknologi tradisional
 - b. teknologi modern
 - c. perakitan khusus
 - d. bahan ringan
3. Kereta api dikemudikan oleh
 - a. masinis
 - b. nakoda
 - c. pilot
 - d. supir
4. Mengirim surat dengan perangko dapat menggunakan jasa
 - a. Pos Indonesia
 - b. Telkom
 - c. Pos dan Giro
 - d. Dinas Perhubungan
5. Telepon sebagai alat komunikasi ditemukan oleh
 - a. Marconi
 - b. John Logie Baird
 - c. Alexander Graham Bell
 - d. Samuel Morse
6. Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah
 - a. koran dan telepon
 - b. buku dan buletin

- c. Televisi dan majalah
 - d. surat kabar dan radio
7. PT PAL adalah industri kapal laut yang terdapat di kota
- a. Jakarta c. Bandung
 - b. Medan d. Surabaya
8. Di bawah ini stasiun TV yang dikelola oleh pemerintah ialah
- a. TVRI c. Metro TV
 - b. TPI d. RCTI
9. Di bawah ini angkutan darat bermesin adalah
- a. dokar c. mobil
 - b. becak d. helikop
10. Salah satu contoh media cetak adalah
- a. internet c. radio
 - b. koran d. televisi

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat.

1. Surat kabar merupakan sarana komunikasi media....
2. Andong merupakan sarana transportasi dengan menggunakan tenaga
3. Televisi ditemukan oleh
4. Alat komunikasi tidak langsung dapat berupa
5. Nama koran tertua di dunia adalah

C. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.

1. Sebutkan tiga jenis angkutan, jika dilihat dari tempatnya.
2. Berikan contoh tiga angkutan darat.
3. Jelaskan manfaat alat komunikasi bagi manusia.
4. Sebutkan lima stasiun TV yang dikelola oleh swasta.
5. Sebutkan 3 nama surat kabar yang kamu ketahui.

Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pada *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1	Aida Lailatul Fitriani	58	100
2	Cistain Nuh Trico Abadi	62	88
3	Dadung Pranajaya	46	90
4	Dimas Edy Prasetyo W.S	48	86
5	Erik Erianto	60	80
6	Farohah Daro Aini	58	80
7	Fida Ainun Hepriyadi	62	100
8	Harsa Oktavia Rahmahdona	66	72
9	Indah Mufidah	68	80
10	Laksamana Gibran Umar Syamsuri	44	90
11	Muhammad Ilham Hidayatullah	42	72
12	Moch.Rizky Romadhon	52	90
13	Mohammad Abimanyu Firdaus	70	100
14	Muhajir Ismail	70	84
15	Muhammad Bachtiar Bima Putra	52	88
16	Muhammad Frendi Wijaya	54	82
17	Muhammad Hasyim As'ary	44	80
18	Muhammad Rafli Abdullah	64	84
19	Nabila Ayudia Nanda Safikah	60	80
20	Nabila Nurul Mufaida	64	100
21	Nur Aidasari	72	80
22	Reva Juniartanty	90	100
23	Rifda Husnul Istiqomah	64	88
24	Rondhi Rehan Syahputra	58	80
25	Sandi Wibisono	60	80
26	Sheila Rosyada Firdaus	78	100
27	Wahyu Mukti Utomo	50	74
28	Wisnu Wardana	42	80
29	Ayu Rosana Ameliya	58	72
30	Miftahul Yazid	52	82
31	M. Zainul Arifin	64	74
32	Mei Elsa Ardana	46	84
Jumlah		1878	2720
Rata-rata		59	85







DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Alif Choirul Rifani
 TTL : Sidoarjo, 27 Maret 1992
 Alamat : Jl. Sawunggaling No III desa
 Jemundo Rt 16 Rw 03 Kecamatan
 Taman Kabupaten Sidoarjo Jawa
 Timur
 Email : Aliefchoirul@yahoo.com
 Telp. : 085746994238

- ***Jenjang Pendidikan:***

- a. ***Pendidikan Formal***

1. TK. Muslimat Sidoarjo Tahun Pelajaran 1996/1997.
2. MI Miftahul Huda Tahun Pelajaran 2002/2003.
3. MTs Negeri Krian Sidoarjo Tahun Pelajaran 2005/2006.
4. SMA Negeri 5 Kediri 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. Pondok Pesantren Modern Al Amanah Sidoarjo Tahun 2003-2006
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 Gudep 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 Pelatihan Kepemimpinan Keorganisasian yang dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMJ-PGMI) pada tanggal 24-26 September 2010.
5. Peserta Pelatihan Manasik Haji yang diselenggarakan oleh Ma'had Sunan Ampel Al-Ali Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. 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.
7. Peserta Dalam acara “ Kuliah Tamu” OPAK 2010 Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tema: Membangun Jiwa Pendidik yang Ulul Albab.

