

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

SKRIPSI

**Oleh:
RAHMATIN MUNTOHA**

NIM : 10140093



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

2014

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

SKRIPSI

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

**Oleh:
Rahmatin Muntoha
NIM: 10140093**



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

2014

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

SKRIPSI

Oleh:

**Rahmatin Muntoha
10140093**

**Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing:**

**Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2 008**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19708232000031002**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS V
DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rahmatin Muntoha (10140093)
telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 19 September 2014 dan telah
dinyatakan

LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang : Indah Aminatuz Zuhriyah, M. Pd
NIP.197705212005012 004

Sekretaris Sidang : Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 198107192008012008

Penguji Utama : Dr. Marno, M. Ag
NIP. 197510062003121 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin... Alhamdulillahirabbil ‘alamin... Alhamdulillahirabbil
‘alamin...

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT,

Serta shalawat dan salam kepada Rasulullah Saw dan para sahabat yang mulia.

Sebuah karya sederhana ini, kupersembahkan .

Untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta (H.M.Thoha dan Sri Monah), yang senantiasa ada disaat suka maupun duka, selalu setia mendampingi saat kulemah tak berdaya, dan selalu memanjatkan doa kepada putri Mu tercinta dalam setiap sujudnya.

Untuk adikku tersayang Muhammad Nuryat Firdaus, terima kasih tiada tara atas segala support yang telah diberikan selama ini dan semoga engkau dapat menggapai cita-citamu kelak di kemudian hari.

Untuk sahabat-sahabatku yang telah memberikan motivasi dan dukungan, Sembebh Awe, Badiul, Sarah, Badiyah. Semoga kelak kita semua dapat menggapai apa yang kita cita-citakan.

Dan terakhir untuk seseorang yang telah dijanjikan oleh Illahi kelak di kemudian hari, terima kasih telah menjadi seorang yang selalu ada dalam suka maupun duka, dan tak lelah dalam memberikan motivasi serta dukungan.

HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ
أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengetahui”

(Q.S. Al- Hujurat: 13)



Luthfiya Fathi Pusposari, ME

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Rahmatin Muntoha

Malang, 8 September 2014

Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Rahmatin Muntoha

NIM : 10140093

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar.**

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Luthfiya Fathi Pusposari, ME

NIP. 19810719 200801 2 008

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 8 September 2014

Rahmatin Muntoha
NIM. 10140093

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya DI Indonesia Pada Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar dapat terselesaikan dengan baik.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para keluarga, para sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk dan cahaya kebenaran, yang kita nantikan syafaatnya di dunia maupun di akhirat kelak.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan terselesainya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini, dengan segala kerendahan hati, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta, serta segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materiil untuk menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardja, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Muhammad Walid, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Luthfiya Fathi Pusposari, ME, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi hingga laporan ini terselesaikan.
6. Dr. Samsul Susilowati, M.Pd, Ninja Panju Purwita, M.Pd dan Eny Sholihah, SS yang bersedia menjadi validator dalam penelitian pengembangan bahan ajar serta berkenan memberikan saran dan kritik dalam penyempurnaan bahan ajar.

7. Moh. Yusron Efendi, S.Pd, M.M, selaku kepala sekolah MIN Gedog Kota Blitar. Beserta guru-guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar yang telah membantu jalannya penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dan menuntut ilmu di bangku perkuliahan.
10. Semua teman-teman seangkatan khususnya kelas PGMI yang telah memberikan pengalaman berharga kepada penulis.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Tiada kata yang patut diucapkan selain ucapan terima kasih sebesar-besarnya serta doa yang tulus, semoga Allah SWT akan selalu melimpahkan rahmat dan balasan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini. Amin...

Malang, 8 September 2014

Penulis,

Rahmatin Muntoha
NIM. 10140093

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	=	<u>h</u>	ط	=	Th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	Zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

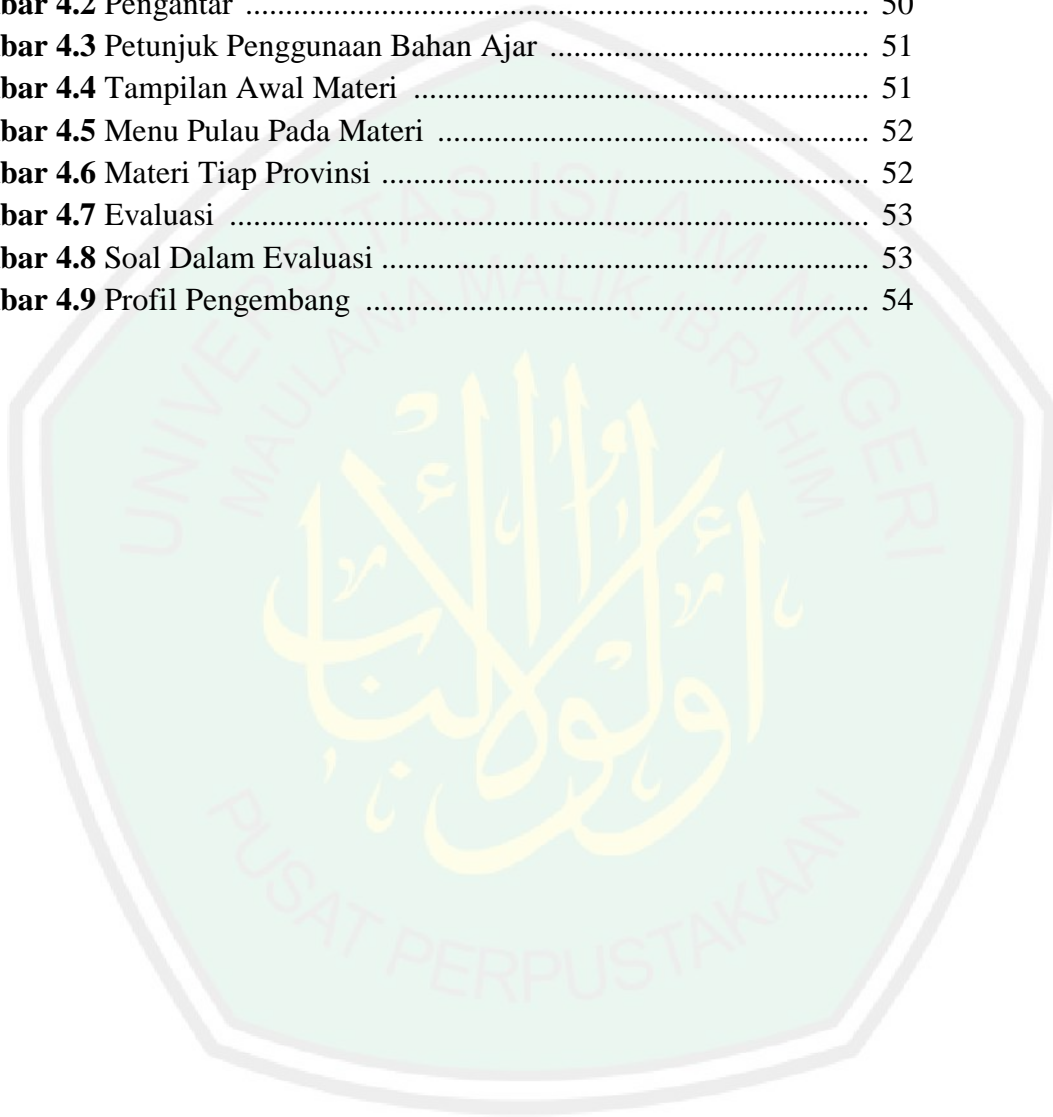
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 3.1 SK, KD Materi Kelas V	37
Tabel 3.2 SK, KD dan Indikator IPS Kelas V	38
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan	46
Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Angket	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.3 Kritik Saran Ahli Materi IPS	57
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Desain	60
Tabel 4.5 Kritik Saran Ahli Desain	61
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS	64
Tabel 4.7 Kritik Saran Guru Mata Pelajaran IPS	66
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Bahan Ajar Borg And Gall	35
Gambar 3.2 Desain Eksperimen (Before- After)	47
Gambar 4.1 Cover Depan	50
Gambar 4.2 Pengantar	50
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar	51
Gambar 4.4 Tampilan Awal Materi	51
Gambar 4.5 Menu Pulau Pada Materi	52
Gambar 4.6 Materi Tiap Provinsi	52
Gambar 4.7 Evaluasi	53
Gambar 4.8 Soal Dalam Evaluasi	53
Gambar 4.9 Profil Pengembang	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Bukti Konsultasi
Lampiran II	: Surat Izin Penelitian Dari Fakultas
Lampiran III	: Surat Keterangan Penelitian
Lampiran IV	: Hasil Penilaian Angket Ahli Materi
Lampiran V	: Hasil Penilaian Angket Ahli Desain
Lampiran VI	: Hasil Penilaian Angket Ahli Pembelajaran
Lampiran VII	: Angket Uji Coba Lapangan
Lampiran VIII	: Soal <i>Pre-Test</i>
Lampiran IX	: Soal <i>Post-Test</i>
Lampiran X	: Nilai <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>
Lampiran XI	: Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xvii
ABSTRAC	xviii
مستخلص البحث	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	8
F. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	8
G. Keterbatasan Penelitian Dan pengembangan	9
H. Definisi Istilah	9
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Terdahulu	13
B. Kajian Teori	15
1. Karakteristik Pengembangan Bahan Ajar	15
2. Tinjauan Pembelajaran	20
3. Bahan Ajar Multimedia	24
4. Mata Pelajaran IPS	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan Dan Pengembangan	30
B. Model Pengembangan	31
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Uji Coba Produk	41

1. Desain Uji Coba	41
2. Subyek Uji Coba	42
3. Jenis Data	43
4. Instrumen pengumpulan data	44
5. Teknik Analisis Data	45
BAB IV PAPARAN DATA PENELITIAN	49
A. Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia	49
1. Deskripsi Bahan Ajar Pengembangan	49
2. Penyajian Data Validasi	54
a. Hasil Validasi Ahli Materi	55
b. Hasil Validasi Ahli Desain	59
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	63
B. Tingkat Kemenarikan Bahan Ajar Berbasis Multimedia	66
C. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia	67
BAB V PEMBAHASAN	71
A. Analisis Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia	71
B. Analisis Hasil Validasi Ahli Dan Kemenarikan Bahan Ajar ...	73
1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi	75
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desai	78
3. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	80
4. Analisis Tingkat Kemenarikan	82
C. Analisis Pengaruh Pengembangan Bahan Ajar	84
BAB VI PENUTUP	86
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan	86
B. Saran-Saran Terkait Pengembangan Bahan Ajar	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	92

ABSTRAK

Muntoha, Rahmatin. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

Penelitian pengembangan ini di latar belakang oleh kenyataan bahwa pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia berdasarkan wawancara dengan guru kelas V MIN Gedog Kota Blitar, mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia hanya menggunakan buku paket dan LKS saja. Siswa kurang memahami materi dikarenakan tidak adanya gambar dalam buku paket maupun LKS tentang keanekaragaman budaya di Indonesia. Keterbatasan bahan ajar yang ada di sekolah merupakan sebuah problematika pendidikan yang dapat menghambat keberhasilan proses pembelajaran. Dilihat juga dari hasil nilai siswa yang belum memenuhi KKM. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dalam penelitian ini mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang dapat digunakan siswa kelas V sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Selain itu tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui kevalidan bahan ajar berbasis multimedia dan mengetahui pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Penelitian ini mengacu pada model Borg and Gall yang memiliki enam langkah dalam prosedur pengembangannya yaitu identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah, dan tes atau uji coba. Penelitian dilaksanakan di MIN Gedog Kota Blitar dengan subyek penelitian siswa kelas V.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase mencapai 84% yang berada pada kriteria valid, ahli desain bahan ajar menunjukkan persentase mencapai 80% yang berada pada kriteria valid dan ahli pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan persentase mencapai 86% yang berada pada kriteria sangat valid. Tingkat kemenarikan mencapai persentase 87,4% yang berada pada kriteria sangat menarik. Hasil belajar siswa nilai rata-rata Pre-Test 80,58 dan nilai rata-rata Post-Test 89,73, hasil tersebut dianalisis menggunakan uji-T dengan taraf signifikan 0,05 diperoleh hasil T_{hitung} lebih besar dari pada T_{tabel} yaitu $7,44 > 1,697$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia. Sehingga bahan ajar berbasis multimedia layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, bahan ajar multimedia, Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

Muntoha, Rahmatin. 2014 Development of Multimedia-Based Instructional Materials in the Social Sciences Learning Cultural Diversity Matter In Indonesia To Improve Student Achievement in Grade V Islamic State Elementary School GedogBlitar. Thesis. Teacher Education Program Islamic Elementary School. Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

The development of background research in the background by the fact that the study of Social Sciences at the material cultural diversity in Indonesia is based on interviews with fifth grade teacher Islamic State Elementary School Gedog State Blitar, said that in the Social Sciences learning material cultural diversity in Indonesia is only using textbooks and worksheets only. Students lack an understanding of the material due to the lack of images in textbooks and worksheets about cultural diversity in Indonesia. Limitations of the existing teaching materials in schools is a problem of education that can hinder the success of the learning process. Seen also from the results of the students who do not meet the KKM. To overcome this, in this study developed a multimedia-based teaching materials related to the teaching of Social Sciences.

The purpose of this study is to produces a rich multimedia-based teaching materials on the Social Sciences learning material in Indonesian cultural diversity that can be used so that the fifth grade students to meet learning objectives. In addition, the purpose of this research is to determine the validity of multimedia-based teaching materials and determine the effect of the use of multimedia-based teaching materials in improving student learning outcomes.

The research development using this type of research development Research & Development (R & D). This study refers to the model of Borg and Gall who has six steps in the procedure is the identification of development needs, formulation of objectives, formulation of particles of matter, formulation gauges the success, script writing, and tests or trials. Research carried out at the Islamic Elementary State School GedogBlitar with research subjects graders V.

The results based on of the validation of expert material shows the percentage reaches 84%, which is in the valid criteria, expert design teaching materials shows the percentage reached 80% which is the criteria valid and Social Sciences learning expert shows the percentage reaches 86% who are very valid criteria. The level of attractiveness of the percentage reaches 87.4% on the criteria that are very interesting. Student learning outcomes the average value of 80.58 Pre-Test and the average value of 89.73 Post-Test, the results were analyzed using T-test with a significance level of 0.05 T obtained results count is greater than the T table is 7, 44 > 1.697 means that Ho is rejected and Ha accepted. In conclusion there is a significant difference in student learning outcomes before and after wear the multimedia-based teaching materials. Thus worthy of multimedia-based teaching materials used in the study.

Keywords: development, multimedia teaching materials, the Social Sciences.

مستخلص البحث

منطهى ، رحمة . 2014 . التطوير الوسائط المتعددة المستندة إلى المواد التعليمية في التعليم مسألة التنوع الثقافي العلوم الاجتماعية في اندونيسيا لتحسين تحصيل الطلاب في الصف الخامس المدرسة الابتدائية الحكومية جيدوكبليتار. البحث . المدرسة المعلم برنامج التعليم الابتدائية. الكلية التربية وتدریس العلوم. الجامعة الحكومية الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة : لوظيفتحيوسفاساري الماجستير

وقال تطوير البحوث الخلفية في الخلفية من حقيقة أن دراسة العلوم الاجتماعية في التنوع الثقافي المادي في إندونيسيا يستند إلى مقابلات مع المدرسة الحكومية الابتدائية معلم الصف الخامس جيدوكالدولة بليتار أنه في العلوم الاجتماعية تعلم التنوع الثقافي المواد في إندونيسيا فقط باستخدام الكتب المدرسية وأوراق العمل فقط. يفتقر الطلاب فهم المادة بسبب عدم وجود الصور في الكتب المدرسية وأوراق العمل حول التنوع الثقافي في إندونيسيا. القيود المفروضة على المواد التعليمية الموجودة في المدارس هي مشكلة التعليم التي يمكن أن تعوق نجاح عملية التعلم. ينظر أيضا من نتائج الطلاب الذين لا يستوفون KKM للتغلب على هذا، في هذه الدراسة وضعت المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة ذات الصلة لتدريس العلوم الاجتماعية .

الغرض من هذه الدراسة هو ينتج الغنية والمواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة على تعلم مادة العلوم الاجتماعية في التنوع الثقافي الإندونيسي التي يمكن استخدامها حتى يتسنى للطلاب الصف الخامس لتلبية أهداف التعلم. وبالإضافة إلى ذلك، فإن الغرض من هذا البحث هو تحديد صلاحية المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة وتحديد تأثير استخدام المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة في تحسين نتائج تعلم الطلاب .

تطوير البحث باستخدام هذا النوع من البحث والتطوير البحث والتطوير (R & D) وتشير هذه الدراسة إلى نموذج للبرج وغال الذي لديه ست خطوات في الإجراء هو تحديد احتياجات التنمية، وصياغة الأهداف، وصياغة جزئيات المادة، ووضع مقاييس النجاح، كتابة السيناريو، والاختبارات أو التجارب. البحوث التي أجريتها الخامس في المدرسة حكومة الولاية الابتدائية جيدوكبليتار مع مواضيع البحث ممهديات .

النتائج بناء على التحقق من صحة المواد الخبراء يدل على نسبة تصل إلى 84٪، وهي في معايير صحيحة، خبير المواد التعليمية تصميم معارض بلغت النسبة 80٪ وهي معايير صالحة والعلوم الاجتماعية خبير التعلم يدل على نسبة تصل إلى 86٪ الذين معايير صالحة جدا. مستوى جاذبية نسبة تصل إلى 87.4٪ على المعايير التي هي مثيرة جدا للاهتمام. تعلم الطالب المحصلات متوسط قيمة 80.58 قبل الاختبار ومتوسط قيمة 89.73 بعد الاختبار، وقد تم تحليل النتائج باستخدام اختبار-T مع مستوى الدلالة 0.05 الحصول على

نتائج T عدد أكبر من الجدول T هو $447 < 1.697$ يعني أنه هو مرفوض وقبلت ها. في الختام هناك اختلاف كبير في نتائج تعلم الطلاب قبل وبعد ارتداء المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة. جدير بذلك من المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة المستخدمة في الدراسة .

الكلمات الرئيسية: التنمية، مواد تعليمية متعددة الوسائط، والعلوم الاجتماعية.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Sehingga definisi belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹

Proses dalam kegiatan belajar memang harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh anak didik, karena proses belajar akan menentukan hasil belajar yang diinginkan. Dalam menentukan proses belajar yang sesuai, peran seorang guru sangat ditentukan disini. Tugas guru adalah mengajar, yaitu membimbing siswa agar mengalami proses belajar. Guru yang membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan dan dapat diterima oleh siswa. Jika pembelajaran di dalam kelas efektif dan menyenangkan selain siswa dapat menerima dengan baik juga akan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru di dalam kelas.

¹ Slameto, *Belajar & faktor-faktor yang mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta. 2010) hlm. 2

Mengajar yang efektif sendiri ialah mengajar yang dapat membawa belajar siswa yang efektif pula. Belajar disini adalah suatu aktivitas mencari, menemukan dan melihat pokok masalah. Untuk melaksanakan mengajar yang efektif diperlukan syarat, diantaranya yaitu : belajar yang kreatif, baik mental maupun fisik; guru harus banyak menggunakan banyak metode pada waktu mengajar; motivasi; kurikulum yang baik dan seimbang; pengajaran remedial.² Selain syarat tersebut, untuk menciptakan proses belajar yang efektif seorang guru juga harus mengembangkan diri. Dampak dari guru yang tidak mampu mengembangkan diri menjadikan pembelajaran yang tidak menarik dan menyenangkan. Keadaan ini salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya bahan ajar yang inovatif. Para pendidik pada umumnya hanya menyediakan bahan ajar yang monoton, sehingga pada akhirnya peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran.³

Dewasa ini perkembangan Teknologi dan Informasi berjalan begitu pesat khususnya perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang telah banyak memberikan sumbangan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memecahkan masalah belajar. Salah satu kemudahan yang didapat yakni adanya penggunaan dan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu tugas kependidikannya.

² Ibid; hlm. 93

³ Andi Prastowo, *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Jogjakarta: Diva Press. 2012) hlm. 14

Media komputer pembelajaran yaitu media yang menggunakan teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor*. Pada dasarnya program media pembelajaran berbasis komputer ini menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya pada anak sekolah dasar. Pada jenjang tingkat dasar, mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu pengetahuan yang didalamnya terdapat pengorganisasian dan pengayaan dari materi Geografi, Sejarah, Antropologi, Sosiologi dan Ekonomi. Konsep dasar mempelajari IPS di tingkat sekolah dasar bermanfaat, karena dalam proses pembelajaran IPS anak dapat mengaitkan berbagai fakta, gagasan, dan peristiwa dari materi yang dipelajari, sehingga mereka akan lebih mudah menarik kesimpulan dari topik materi yang diajarkan oleh guru IPS. Secara umum tujuan yang dicapai dalam pembelajaran IPS di SD atau MI antara lain memperoleh gambaran tentang suatu lingkungan daerah atau lingkungan sendiri; memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia; menumbuh kembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan; mengetahui kebutuhan hidup; mampu berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing di tingkat lokal,

nasional dan internasional; dan mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya.⁴

Tujuan pembelajaran IPS akan tercapai jika didukung dengan pembelajaran yang efektif.⁵ Dengan kondisi yang seperti itu, seorang guru harus mampu membuat bahan ajar yang mampu menarik perhatian siswa serta dapat mendorong siswa untuk lebih gemar dan semangat dalam mempelajari IPS. Guru bisa menggunakan metode maupun strategi yang bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari IPS. Bahan ajar yang begitu banyak ragamnya bisa dipilih dan disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan sekolah.

Di dalam materi IPS SD dan MI kelas V terdapat materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Indonesia memiliki beragam suku, budaya, tari-tarian, pakaian adat sampai rumah adat. Setiap daerah memiliki budaya sendiri, dan di Indonesia sendiri memiliki beribu-ribu pulau dari Sabang sampai Merauke. Banyaknya keanekaragaman budaya di Indonesia ini membuat siswa kesulitan dalam menghafal serta memahami budaya di Indonesia.

Berdasarkan observasi di MIN Gedog Kota Blitar dengan wawancara langsung terhadap guru kelas V mata pelajaran IPS :

“Proses pembelajaran IPS di sini hanya menggunakan buku paket saja mbak. Cara penyampaian gurunya juga hanya dengan ceramah. Anak-anak sendiri juga kurang tertarik dengan IPS, soalnya dalam pembelajarannya

⁴ *Tujuan pembelajaran IPS di SD* (<http://www.scribd.com/doc/97044924/Tujuan-Pembelajaran-IPS-Di-SD>, diakses 30 Juni 2013)

⁵ Lailul Khusniah, “Implementasi *Cooperative Learning Model Numbered Heads Together* Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Di MI Yaspuri Kota Malang”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2009, hlm. 20

kan IPS harus rajin-rajin membaca sedangkan anak-anak sendiri juga kurang senang membaca”.⁶

Sehubungan dengan permasalahan di atas, upaya peningkatan pembelajaran dengan pengembangan bahan ajar yang lebih efisien dirasa sangatlah penting. peneliti ingin mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Bahan ajar yang dirasa cocok dengan materi ini yaitu pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

Dengan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar pada mata pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia?

⁶ Hasil wawancara dengan guru IPS kelas V MIN Gedog Kota Blitar

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis multimedia berbasis multimedia kelas V yang digunakan guru dan siswa sebagai pegangan sehingga dapat membantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.
3. Menjelaskan pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi konstruktif terhadap lembaga pendidikan. Adapun secara detail, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengelola pendidikan, di sekolah/ madrasah sebagai komponen penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dan pengaturan lingkungan belajar siswa sangat bermanfaat dalam sebuah pembelajaran dimana seiring dengan modernisasi dan kemajuan zaman yang semakin canggih dan mudah dalam melakukan segala hal yang sedikit demi sedikit dapat mengikis kegemaran membaca dan belajar. Oleh karena itu, penggunaan media dan

pengaturan lingkungan belajar siswa sangat dianjurkan, guna untuk menarik siswa agar gemar belajar.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis multimedia dalam materi keanekaragaman budaya di Indonesia serta dapat menambah wawasan guru dalam memakai bahan ajar interaktif dengan menerapkannya pada tema dan pokok pembahasan lainnya yang cocok.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu tujuan utama belajar khususnya dalam pembelajarn IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi tersebut dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran.

c. Bagi Peneliti lain

Dengan adanya penelitian ini dapat memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya tentang pengembangan bahan ajar dan pengelolaanya dalam lingkungan belajar siswa, sehingga dapat mempermudah jalannya suatu proses kegiatan belajar mengajar.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa bahan ajar. Produk yang dihasilkan dari pengembangan bahan ajar ini diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa sebuah program (*software*) yang menampilkan teks, gambar, lagu serta video pada komputer.
2. Program (Software) yang digunakan dalam pengembangan yaitu *Adobe Flash*.
3. Materi yang disampaikan adalah materi keanekaragaman budaya di Indonesia pada kelas V SD/MI.
4. Bahan ajar ini dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan pengajar dan juga peserta didik dalam penggunaannya.
5. Bahan ajar ini dikembangkan dengan karakteristik yaitu untuk belajar membantu proses pembelajaran maupun belajar individual.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar untuk siswa kelas V SD/MI materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia secara khusus antara lain:

1. Memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya karena media ini memiliki karakteristik menarik dan variatif.

2. Memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri tanpa harus didampingi oleh guru.
3. Menjadikan siswa lebih tertarik dengan pembelajaran IPS terutama pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.
4. Memperkaya sumber belajar bagi guru dan siswa.
5. Menjadi masukan dalam menyusun bahan ajar berbasis multimedia.

G. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar ini hanya terbatas pada mata pelajaran IPS kelas V SD/MI dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

Adapun batasan dalam melakukan pengembangan yaitu sebagai berikut :

- a. Pengembangan bahan ajar hanya dibatasi pada bahan ajar IPS kelas V SD/MI materi keanekaragaman budaya di Indonesia semester 1.
- b. Pengembangan hanya dilakukan untuk sasaran siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.
- c. Bahan ajar ini hanya bisa dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer atau laptop.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam memahami istilah-istilah yang ada, maka penulis akan memberikan penegasan pembahasan dari istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut, sebagai berikut :

1. Pengembangan

Proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi

identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.⁷

2. Bahan ajar

Kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi.⁸

3. Multimedia : peneliti menggunakan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, gambar, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) internet sehingga pengguna dapat berkarya. *Adobe Flash* dibuat dengan bantuan komputer untuk menginput data.
4. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) : peneliti mengambil mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, karena berhubungan dengan sekelompok disiplin ilmu akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya.
5. Keanekaragaman budaya : peneliti mengambil tema keanekaragaman budaya di Indonesia, dalam mata pelajaran IPS di kelas V. Materi ini sesuai dengan bahan ajar yang akan di kembangkan oleh peneliti.

⁷ Fitratul Uyun, “ *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur’an Hadis dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas V MIN 1 Malang*”, Thesis, (Malang:Pascasarjana UIN Malang, 2010), hlm.36

⁸ Andi Prastowo, *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Jogjakarta: Diva Press. 2012); hlm. 329

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini akan disusun dalam enam bab yaitu bab I sampai bab VI, daftar putaka dan disertai dengan lampiran-lampiran.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi : (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan Pengembangan, (d) manfaat pengembanagn, (e) spesifikasi produk yang dikembangkan, (f) pentingnya penelitian dan pengembangan, (g) keterbatasan penelitian dan pengembangan, (h) definisi istilah, dan (i) sistematika penulisan.

Bab II yaitu kajian pustaka, yang di dalamnya berisi: (a) kajian terdahulu, (b) kajian teori yang terdiri dari 1) karakteristik pengembangan bahan ajar, 2) Tinjauan pembelajaran 3) bahan ajar multimedia, dan 4) mata pelajaran IPS.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisi: (a) pendekatan dan pengembangan, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, dan (d) uji coba produk.

Bab IV yaitu paparan data penelitian yang memaparkan hasil pengembangan berisi, (a) pengembangan bahan ajar berbasis multimedia, (b) tingkat kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia, dan (c) pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa.

Bab V yaitu pembahasan tentang (a) analisis pengembangan bahan ajar berbasis multimedia, dan (b) analisis hasil validasi ahli dan kemenarikan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

Bab VI yaitu penutup, bab ini berisi tentang (a) kesimpulan hasil pengembangan, dan (b) saran-saran terkait pengembangan bahan ajar.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis multimedia maupun tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif adalah :

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

Judul Skripsi	Persamaan	Perbedaan
Pengembangan bahan ajar IPA untuk meningkatkan pemahaman konsep materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan siswa kelas IV berbasis multimedia interaktif di SDN Ponggok 04 Blitar (Latifatul Jannah, Universitas Islam Negeri Malang)	Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia	Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar IPA
Pengembangan bahan ajar bahasa arab berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 12 Lamongan (Shohiful Amin, Universitas	Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia	Bahan ajar yang dihasilkan adalah bahan ajar bahasa arab untuk kelas VIII

Negeri Malang)		
Pengembangan bahan ajar optik geomateri berbasis multimedia interaktif dalam bentuk buku digital (Romeo Galistra, Universitas Negeri Malang)	Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia	Bahan ajar yang dihasilkan dalam bentuk buku digital
Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis adobe flash pada pokok bahasan inflasi dan indeks harga di SMA Laboratorium UM Kota Malang (Fuana Fua Lindisari, Universitas Negeri Malang)	Pengembangan multimedia pembelajaran	Produk yang dihasilkan pada pokok bahasan inflasi dan indeks harga untuk siswa SMA

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu di atas, belum ada penelitian pengembangan yang membahas tentang pengembangan bahan ajar berbasis multimedia pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian tentang pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ilmu pengetahuan sosial pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

B. Kajian Teori

1. Karakteristik Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Menurut National Centre for Competency Based Training, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.¹

Bahan ajar adalah materi belajar yang mempunyai sifat fisik (yang dapat diobservasi, bukan merupakan ide-ide atau konsep) yang dipergunakan untuk memudahkan proses belajar.²

Ada pula yang berpendapat bahwa bahan ajar adalah informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Pandangan-pandangan tersebut juga dilengkapi oleh Pannen yang mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari sumber lain dalam *website dikmenjur. net*, diperoleh pengertian yang lebih aplikatif bahwa bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi

¹ Andi Prastowo, Op-Cit, hlm. 16

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 112

atau substansi pembelajaran (teaching material) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Dari pandangan mengenai pengertian bahan ajar tersebut, dapat kita pahami bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya, buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.³

Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Sejalan dengan berbagai jenis aspek standar kompetensi, materi pembelajaran juga dapat dibedakan menjadi jenis materi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Materi pembelajaran aspek kognitif secara terperinci dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu : fakta, konsep, prinsip dan prosedur.

- 1) Materi jenis fakta adalah materi yang berupa nama-nama objek, nama tempat, nama orang, lambang, peristiwa sejarah, nama bagian atau komponen suatu benda, dan lain sebagainya.

³ Andi Prastowo, Op-Cit. hlm. 17

Contoh : Negara RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, Seminggu ada 7 hari.

- 2) Materi konsep adalah materi yang berupa pengertian, definisi, hakekat, inti isi definisi, identifikasi, klasifikasi, ciri-ciri khusus.

Contoh : Hukum adalah peraturan yang harus dipatuht-taati, dan jika dilanggar dikenai sanksi berupa denda atau pidana.

- 3) Materi jenis prinsip adalah materi yang berupa dalil, rumus, postulat adagium, paradigma, teorema.

Contoh : hukum permintaan dan penawaran (jika penawaran tetap permintaan naik, maka harga akan naik), *teorema pythagoras*, hukum newton dll.

- 4) Materi jenis prosedur adalah materi yang berupa langkah-langkah mengerjakan sesuatu secara urut, misalnya langkah-langkah menelpon, cara-cara pembuaatan telur asin atau cara-cara pembuatan bel listrik.

Contoh : Langkah-langkah menjumlahkan pecahan.

- a) Menyamakan penyebut
- b) Menjumlahkan pembilang dengan pembilang dari penyebut yang telah dismaakan.⁴

b. Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Pada prinsip pengembangan harus secara berurutan seperti dibawah ini :

⁴ Charles M Reigeluth, *Instructional Tjeories in action: Lessons Illustrating Selected Theories and Models* (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publ. 1987), hlm. 80

- 1) Mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak.
- 2) Pengulangan akan memperkuat pemahaman.
- 3) Umpan baik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman terhadap peserta didik.
- 4) Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan belajar.
- 5) Mencapai tujuan ibarat naik tangga, setahap demi setahap, akhirnya akan mencapai ketinggian tertentu.
- 6) Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong peserta didik untuk terus mencapai tujuan.⁵

c. Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar harus disesuaikan dulu dengan kurikulumnya dan setelah itu dibuat rancangan pembelajaran, seperti contoh di bawah ini :

- 1) Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain hand out, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto atau gambar, dan non cetak (*non printed*) seperti model atau maket.
- 2) Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.

⁵ Sofan Amri. Iif Khoiru Ahmadi, *op.cit*, hlm. 160

- 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) seperti video compact disk, film.
- 4) Bahan ajar multimedia interaktif (*interactrive teaching material*) seperti CAI (*computer assisted instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).⁶

d. Alur Analisis Penyusunan Bahan Ajar

1) Analisis SK-KD

Analisis SK-KD dilakukan untuk menentukan kompetensi-kompetensi mana yang memerlukan bahan ajar. Dari hasil analisis ini akan dapat diketahui berapa banyak bahan ajar yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis bahan ajar mana yang dipilih.

2) Analisis Sumber Belajar

Sumber belajar yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan bahan ajar perlu dilakukan analisis. Analisis dilakukan terhadap ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya. Caranya adalah menginventarisasi ketersediaan sumber belajar yang dikaitkan dengan kebutuhan.

3) Pemilihan Penentuan Bahan Ajar

Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik,

⁶ *Ibid*, hlm. 161

dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Sehingga bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kecocokan dengan KD yang akan diraih oleh peserta didik. Jenis dan bentuk bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebelumnya.⁷

e. Isi Bahan Ajar

Sebuah bahan ajar paling tidak mencakup antara lain :

- 1) Petunjuk belajar (petunjuk siswa/guru)
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Content atau isi materi pembelajaran
- 4) Informasi pendukung
- 5) Latihan-latihan
- 6) Petunjuk kerja, dapat berupa Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 7) Evaluasi
- 8) Respon atau balikan terhadap hasil evaluasi.⁸

2. Tinjauan Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Dalam arti sempit pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi

⁷ Depdiknas, *Pengembangan Bhan Ajar* (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas, 2008), hlm. 15-16

⁸ *Ibid*, hlm.8

individu dengan lingkungan dan pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut bukan karena pengaruh obat-obatan atau zat kimia lainnya dan cenderung bersifat permanen. Istilah pembelajaran berbeda dengan istilah pengajaran. Kata pengajaran lebih bersifat formal dan hanya ada dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas, sedangkan kata pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru dengan peserta didik di kelas secara formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan-kegiatan belajar peserta didik di luar kelas yang mungkin saja tidak dihadiri oleh guru secara fisik.⁹

Kata pembelajaran lebih menekankan pada kegiatan belajar peserta didik secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional, dan sosial, sedangkan kata pengajaran lebih cenderung pada kegiatan mengajar guru di kelas. Dengan demikian, kata pembelajaran ruang lingkupnya lebih luas dari pada kata pengajaran. Dalam arti luas pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik, peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.

Menurut Martinis dalam bukunya, pengertian pembelajaran yang berhubungan dengan sekolah adalah kemampuan dalam mengelola secara operasional dan edisien terhadap komponen tersebut

⁹ Zaenal arifin, Evaluasi Pembelajaran (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009) hlm. 10

menurut standar yang berlaku. Secara sederhana pengelolaan terhadap komponen dimaksud dapat memperlihatkan gambaran mutu pembelajaran yang dapat dikenali melalui tanda-tanda operasional berupa :

- 1) Lulusan sekolah relevan dengan kebutuhan masyarakat
- 2) Nilai akhir sebagai salah satu nilai ukur terhadap prestasi belajar siswa
- 3) Prosentase lulusan yang dicapai semaksimal mungkin oleh sekolah
- 4) Penampilan kemampuan dalam semua komponen pendidikan.¹⁰

b. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran

faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.¹¹

1) Faktor Intern

Faktor intern ini meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor jasmaniah

Faktor ini meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.

b) Faktor psikologis

¹⁰ Martinis Yamin dan bansu I. Ansari, *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*, (Jakarta Gaung Persada Press, 2006), hlm.22

¹¹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm.54

Ada beberapa faktor yang tergolong dalam faktor psikologis. Faktor-faktor tersebut yaitu : inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

2) Faktor Ekstern¹²

Faktor ekstern yang berpengaruh dalam belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

a) Faktor Keluarga

siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

a) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

b) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

¹²Slameto, Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm.60

3. Bahan Ajar Multimedia

a. Pengertian

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantaraan, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah atau televisi. Multimedia yang dimaksud disini adalah suatu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media seperti teks, grafik, suara, animasi, video dan sebagainya yang disampaikan dan dikontrol oleh sistem komputer secara interaktif.¹³

Bahan ajar multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi multimedia. Pembelajaran yang menggunakan multimedia ini sudah cukup di dunia pendidikan, tidak hanya di perguruan tinggi, melainkan juga di sekolah-sekolah. Bahan ajar berbasis multimedia paling sederhana dan banyak dipakai adalah bahan presentasi menggunakan *powerpoint*. Di samping itu, media interaktif juga sudah banyak dikembangkan.¹⁴

b. Manfaat Bahan Ajar Multimedia

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan member manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Manfaat diatas akan diperoleh

¹³ Titis zakiyatul laili, *Pengembangan Bahan Ajar Dasar Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Multimedia SMK Kelas XI.*, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program sarjana UM, 2012)

¹⁴ Rayandra Asyhar, "*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*", (Jakarta: Referensi Jakarta), hlm.12

mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu :

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.¹⁵

c. Karakteristik Bahan Ajar Multimedia

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

¹⁵ Titis zakiyatul laili, *Pengembangan Bahan Ajar Dasar Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Multimedia SMK Kelas XI.*, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program sarjana UM, 2012)

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang digunakan, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut :

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendali.¹⁶

4. Mata Pelajaran IPS

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu

¹⁶ Titis zakiyatul laili, *Pengembangan Bahan Ajar Dasar Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Multimedia SMK Kelas XI.*, Skripsi tidak diterbitkan (Malang: Program sarjana UM, 2012)

sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.¹⁷

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 social, maupun ilmu pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran IPS menjadi pelajaran yang aktif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).¹⁸

Bidang studi IPS mencakup pengetahuan, sikap dan nilai yang harus dikembangkan dalam diri siswa. Menurut Waney, semuanya itu harus dikembangkan berdasarkan dimensi siswa sebagai pribadi dan makhluk sosial serta sebagai warga negara Indonesia yang berkepribadian Pancasila. Untuk itu perlu Di kembangkan keribadian siswa melalui:¹⁹

- 1) Hubungan antara manusia dengan benda-benda disekitarnya, seperti: kendaraan, tumbuhan, rumah, hewan, dan sebagainya, yaitu bagaimana seorang anak dapat bersikap baik dengan barang-barang yang ada di sekelilingnya.
- 2) Hubungan antara sesama manusia

¹⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) hlm.171

¹⁸ Abm Enggar Wahyu, 2013. Penerapan Model Quantum Learning dan Rolplaying pada Materi Koperasi untuk meningkatkan prestasi siswa kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang, Skripsi Jurusan PGMI, S1 Tarbiyah UIN Maliki Malang.

¹⁹ Anisa Mukhoyyaroh. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas V C Mata Pelajaran IPS Di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar*. Skripsi. program studi: PGMI. UIN Malang. 2009

- 3) Hubungan antara manusia dengan masyarakat sekitarnya
- 4) Hubungan antara manusia dengan lingkungan alamnya
- 5) Hubungan manusia sebagai makhluk dengan Allah SWT

Telah dijelaskan juga dalam AL-Quran

إِنَّمَا الْمُؤْمِنُونَ إِخْوَةٌ فَأَصْلِحُوا بَيْنَ أَخَوَيْكُمْ وَاتَّقُوا اللَّهَ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

Artinya : Sesungguhnya orang-orang mukmin adalah bersaudara karena itu damaikanlah antara kedua saudaramu dan bertakwalah kepada Allah supaya kamu mendapat rahmat (QS. AL-Hujurat:10)²⁰

Di dalam ayat tersebut telah dijelaskan, dalam kehidupan sosial haruslah menjaga hubungan baik antara sesama manusia.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD/MI

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 social yang terjadi dalam masyarakat, siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan trampil mengatasi masalah yang terjadi

²⁰ Al-Quran, Surat Al-Hujurat: 10

sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.²¹

Tujuan pembelajaran IPS di SD/Mi antara lain adalah:

- 1) Mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
- 3) Membangun kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan kompetensi dalam masyarakat majemuk, baik secara nasional, maupun global.²²

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

²² Luthfiya Fathi Pusposari. *Pembelajaran IPS MI/SD* (Handout 5/2/2012)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Sugiyono dalam bukunya *Metode Penelitian Pendidikan*, metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Sedangkan menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²

Sedangkan penelitian pengembangan menurut (Seels & Richey, 1994) didefinisikan sebagai berikut : “Penelitian pengembangan sebagaimana dibedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, didefinisikan sebagai kajian secara sistemik untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.”³

Menurut Borg & Gall (1982), penelitian pengembangan dalam pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk, melainkan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 407

² Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hlm. 194

³ *Ibid.*, hlm. 195

menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan.⁴

Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis multimedia dengan menggunakan Adobe Flash, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan mengikuti pelajaran.

Produk ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti melalui pengembangan yang berorientasi pada produk berupa bahan ajar multimedia untuk kelas V yang difokuskan pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

B. Model Pengembangan

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model menyajikan sesuatu atau informasi yang kompleks atau rumit menjadi sesuatu yang lebih sederhana. Suatu model pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembangan, yang biasanya mengikuti

⁴ Ibid., hlm. 199

model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian.⁵

Menurut Punaji model pengembangan ada dua yaitu model konseptual dan model prosedural. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan atau menjelaskan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan dan keterkaitan antar komponennya.⁶

Sedangkan model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Model prosedural biasa kita jumpai dalam model rancangan sistem pembelajaran. Diantaranya adalah model Kaufman, Model Kemp, IDI, ADDIE, Dick & Carey, dan sebagainya.⁷

Dalam penelitian pengembangan ini, penulis mengacu pada pedoman penelitian pengembangan menurut Arief S. Sadiman dkk yang diadopsi dari model Borg and Gall dengan urutan penelitian sebagai berikut :⁸

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang mereka miliki sekarang

⁵ Styosari, Punaji. *Op. Cit.* hlm. 199-200

⁶ Setyosari, Punaji. *Op.Cit.*, hlm 200

⁷ Ibid;

⁸ Arief Sadiman, *Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya* (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 100

2. Merumuskan tujuan instruksional (*instruksional objective*) dengan operasional dan khas

Tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan kita. Tujuan dapat memberi arah tindakan yang kita lakukan. Tujuan ini juga dapat dijadikan acuan ketika kita mengukur apakah tindakan kita betul atau salah, atautkah tindakan kita berhasil atau gagal.

Tujuan dapat memberi arah kemana siswa akan pergi, bagaimana ia harus pergi kesana, dan bagaimana ia tahu bahwa ia telah sampai ke tempat tujuan. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Setelah tujuan instruksional jelas, setelah kita mengetahui kemampuan dan keterampilan apa yang diharapkan dapat dilakukan siswa, kita harus memikirkan bagaimana caranya supaya siswa memiliki kemampuan dan keterampilan tersebut. Bahan pelajaran apa yang harus dipelajari supaya tujuan instruksional tersebut tercapai

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Dalam setiap kegiatan instruksional, kita perlu mengkaji apakah tujuan instruksional dapat dicapai atau tidak pada akhir kegiatan

instruksional itu. Untuk keperluan tersebut kita perlu mempunyai alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

Alat pengukur keberhasilan siswa ini perlu dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum naskah program media ditulis atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Alat ini dapat berupa tes, penugasan, ataupun daftar cek perilaku

5. Menulis naskah media

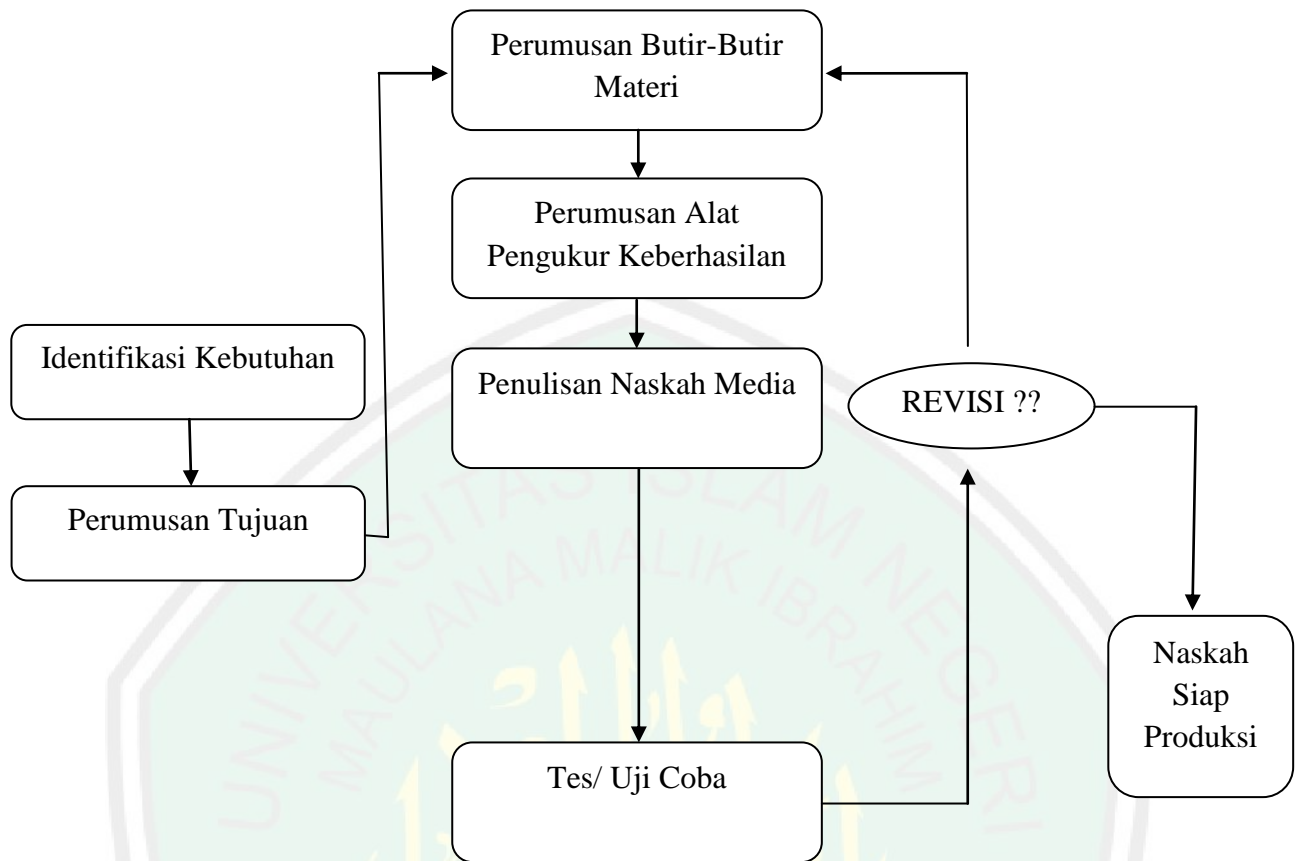
Dalam tahap ini pokok-pokok materi instruksional perlu diuraikan lebih lanjut untuk kemudian disajikan kepada siswa. Penyajian ini dapat disampaikan melalui media yang sesuai atau yang dipilih. Supaya materi instruksional tersebut dapat disampaikan melalui media itu, materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan dan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

6. Mengadakan tes dan revisi

Penilaian (evaluasi) ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak

Berdasarkan model pengembangan yang telah diutarakan oleh Sadiman dkk yang mengadopsi pada model Borg and Gall, maka akan diperoleh *flow chart* sebagai berikut :⁹

⁹ Ibid; hlm. 100



Gambar 3.1 Prosedural Pengembangan Bahan Ajar Borg and Gall

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini diperlukan prosedur kerja yang sistematis dan terarah sehingga diharapkan dapat terencana dengan baik. Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini mulai dari pemilihan materi sampai uji coba program.¹⁰

1. Menganalisis Kebutuhan Dan Karakteristik Siswa.

Pada tahap pertama dalam menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang dilakukan peneliti adalah mengkaji keadaan di kelas dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan bahan ajar berupa multimedia ini dibutuhkan. Pada tahap ini dilakukan observasi di kelas V

¹⁰ Novian Wahyu Setiabudi, *loc. Cit.* Hlm 91

MIN Gedog kota Blitar serta wawancara dengan ibu Eny Sholihah, SS sebagai guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diketahui bahwa :

“Proses pembelajaran IPS di sini hanya menggunakan buku paket saja mbak. Cara penyampaian gurunya juga hanya dengan ceramah. Anak-anak sendiri juga kurang tertarik dengan IPS, soalnya dalam pembelajarannya kan IPS harus rajin-rajin membaca sedangkan anak-anak sendiri juga kurang senang membaca”

Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Mayoritas guru IPS hanya menerapkan metode ceramah sehingga suasana belajar kurang efektif, efisien dan kurang menarik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditetapkan perlu diadakan pengembangan bahan ajar IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu berupa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

Untuk mengetahui karakteristik pembelajaran IPS di MI dan kaulifikasi kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah setelah mengikuti pelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V, maka perlu dikaji Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi yang berisi tentang Standar Kompetensi Dasar SD/MI. Selain itu juga harus memahami perkembangan kognitif anak.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak pada masa prarasional (7,0 – 11,0 tahun), anak sudah dapat melakukan berbagai tugas yang konkret. Ia mulai mengembangkan tiga macam operasi berpikir,

yaitu *Identifikasi* (mengetahui sesuatu), *negasi* (meningkari sesuatu), dan *reprokasi* (mencari hubungan timbal balik antara beberapa hal).¹¹

2. Merumuskan tujuan

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V MIN Gedog Kota Blitar. Tahap ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi didapat Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pelajaran IPS kelas V, yaitu sebagai berikut :

Tabel. 3.1
SK, KD, dan Tujuan Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia Kelas V Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.1.Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia 1.2.Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia 1.3.Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya

¹¹ Ibid., hlm. 24-25

	1.4.Mengenal keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia 1.5.Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia
--	--

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, teridentifikasi rumusan standart kompetensi dan kompetensi dasar yang selanjutnya dikembangkan indikator mata pelajaran IPS untuk SD/MI kelas V semester 1 tentang materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

Tabel 3.2
SK, KD, Indikator IPS Kelas V SD/MI Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.4.Mengenal keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia	1.4.1. Mengetahui dan mengenal keragaman dan budaya di Indonesia 1.4.2. Mengetahui dan mengenal keragaman suku dan budaya di setiap daerah di Indonesia

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Untuk dapat mengembangkan materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS, pada tahap ini tujuan yang telah dirumuskan tadi dianalisis lebih lanjut. Seperti halnya pada waktu kita merumuskan tujuan pembelajaran IPS kita bertanya kemampuan apa yang harus dimiliki siswa sebelum ia memiliki kemampuan apa yang harus dimiliki. Selanjutnya memilih bahan pembelajaran dan merumuskan butir-butir materi secara rinci.

Materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang dipelajari siswa kelas V SD/MI terdiri dari berbagai macam jenis pakaian adat, rumah adat, senjata adat, tari dan lagu tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan dilengkapi gambar yang menarik, diharapkan siswa akan semangat dalam proses pembelajaran.

4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan

Langkah selanjutnya adalah butir-butir materi dirumuskan, dilakukan pengembangan alat ukur keberhasilan. Dalam hal ini peneliti menggunakan *test before treatment* dan *test after treatment*.

Test before treatment merupakan test yang diberikan kepada siswa setelah pelajaran selesai disampaikan dengan cara mengajar biasa atau tanpa menggunakan media (tes sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia). Sedangkan *Test after treatment* merupakan test yang diberikan kepada siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda, yaitu

menggunakan bahan ajar berbasis multimedia (test sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia).

Selain kedua test yang diberikan kepada siswa, instrumen penelitian yang lainnya adalah berupa angket yang diberikan kepada guru, siswa dan validator yang terdiri dari dosen yang kompeten di bidang materi dan kompeten di bidang desain media. Angket-angket tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis multimedia sebagai bahan ajar pembelajaran IPS.

5. Menulis naskah media

Pada tahap ini, bahan ajar dirancang sesuai dengan apa yang akan dikembangkan, yaitu bahan ajar berbasis multimedia pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Desain bahan ajar disesuaikan dengan materi dan dirancang semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk belajar dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

6. Mengadakan tes dan revisi

Setelah bahan ajar berbasis multimedia IPS ini selesai dirancang, selanjutnya dilakukan test, yaitu test validator dan tes uji coba. Test validator dilakukan pada ahli isi dan ahli desain, dengan ahli isi adalah dosen IPS, serta ahli desain yaitu dosen yang berkompeten dalam bidang desain media. Uji validitas tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan untuk merevisi bahan ajar yang dihasilkan.

Bahan ajar yang sudah divalidasi, kemudian direvisi untuk perbaikan bahan ajar ketika digunakan untuk uji coba ke siswa. Setelah

bahan ajar di uji coba, dilakukan test lagi terhadap kelayakan bahan ajar berbasis multimedia sebagai bahan ajar IPS.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk sebagai dasar melakukan revisi bahan ajar berbasis multimedia. Untuk pengujian dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan proses sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

1. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah tahap konsultasi, tahap validasi ahli, serta tahap uji coba lapangan. Pada tahap konsultasi, pengembang melakukan konsultasi bahan ajar berbasis multimedia terdahulu kepada dosen pembimbing. Kemudian dosen pembimbing memberikan saran perbaikan yang sesuai. Pada tahap validasi ahli, pengembang melakukan validasi bahan ajar berbasis multimedia kepada :

- a. Validasi oleh ahli media,
- b. Validasi oleh ahli materi, dan
- c. Validasi oleh ahli pembelajaran.

Selanjutnya pengembang melakukan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap 34 siswa. Siswa tersebut adalah siswa kelas V di MIN Gedog Kota Blitar.

Hasil validasi yang diperoleh melalui penilaian dan tanggapan dari para ahli dengan mengisi angket dan memberikan masukan atau saran terhadap bahan ajar berbasis multimedia. Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya bahan ajar yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia adalah ahli media, ahli materi, guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V MIN Gedog Kota Blitar. Pemilihan MIN Gedog Kota Blitar sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu : 1) belum mempunyai bahan ajar berbasis multimedia, 2) siswa belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia dan 3) siswa belum sepenuhnya memahami materi dengan hanya menggunakan bahan ajar buku paket saja.

Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut :

a. Dosen validasi konten Media

Ahli desain bahan ajar berbasis multimedia ditetapkan sebagai penguji desain bahan ajar berbasis multimedia. Pemilihan ahli desain bahan ajar berbasis multimedia didasarkan pada pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam bidang desain multimedia.

b. Dosen validasi materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- 1) Dosen yang berkompeten dalam bidang pendidikan IPS MI
- 2) Memahami tentang materi IPS SD/MI
- 3) Mengetahui kurikulum IPS SD/MI

c. Ahli pembelajaran atau guru bidang studi IPS kelas V SD/MI

Ahli pembelajaran atau guru bidang studi memberikan tanggapan dan penilaian terhadap pengembangan bahan ajar berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Adapun kriteria guru IPS kelas V adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai guru yang berpengalaman mengajar IPS
- 2) Memahami pembelajaran IPS di SD/MI
- 3) Memahami kurikulum IPS SD/MI

d. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar. Uji coba lapangan diambil secara keseluruhan yang berjumlah 34 siswa.

3. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diambil dari penilaian, masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket yang

diberikan oleh para ahli. Sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dengan menyediakan pilihan jawaban tentang penilaian produk baik dari segi isi maupun desain dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk bahan ajar berbasis multimedia.

Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut penjelasannya:

- a. Penilaian desain pembelajaran dan isi/materi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
- b. Penilaian siswa terkait dengan kemenarikan bahan ajar berbasis multimedia.
- c. Hasil tes belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar hasil pengembangan (*pre-test* dan *post-test*).

Data kualitatif dikumpulkan melalui:

- a. Wawancara dengan guru IPS tentang informasi pembelajaran di MIN Gedog Kota Blitar.
- b. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari hasil penilaian para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran).

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data dari penelitian ini berupa angket, dan test perolehan hasil belajar. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan bahan ajar yang dikembangkan dan digunakan untuk melakukan revisi. Angket yang dibutuhkan dalam penelitian pengembangan ini antara lain:

- a. Angket penilaian atau tanggapan ahli media pembelajaran.

- b. Angket penilaian atau tanggapan ahli materi.
- c. Angket penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran IPS.
- d. Angket penilaian atau tanggapan melalui uji coba lapangan.

Sedangkan test perolehan hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui pencapaian hasil pemahaman siswa dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, analisis hasil tes.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan SK-KD untuk menyusun isi materi yang terdapat dalam bahan ajar berbasis multimedia yang akan dikembangkan. Hasil analisis tersebut kemudian dipakai sebagai dasar untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia.

b. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan saat uji coba. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, efektifitas dan kemenarikan hasil pengembangan bahan ajar, dan untuk

menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:¹²

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

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum Xi$ = jumlah jawaban tertinggi

Bahan ajar IPS yang dikembangkan dapat diketahui layak apabila mencapai kriteria minimal 69. Jika kriteria minimal tercapai maka bahan ajar IPS ini sudah dapat dikatakan valid dan dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, untuk memperoleh kesimpulan dari yang tercapai maka ditetapkan kriteria dalam skala likert sebagai berikut.¹³

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kategori
85-100	Sangat Layak, tidak perlu revisi.
69-84	Layak, tidak perlu revisi.
53-68	Cukup Layak, perlu revisi.
37-52	Kurang Layak, perlu revisi.
21-36	Tidak Layak, revisi total.

¹² Subali, dkk. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2012

¹³ *Ibid*

c. Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before-after*). Penggunaan desain eksperimen (*before-after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan remedial. Adapun desain eksperimen *before after* sebagai berikut.¹⁴



Gambar 3.2 Desain Eksperimen (*Before-After*)

Keterangan :

O₁ : Nilai sebelum perlakuan

O₂ : Nilai setelah perlakuan

X : Perlakuan

Pada uji coba lapangan, data dihimpun dengan menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan data kemampuan awal (*pre-test*) dan data kemampuan akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah

¹⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 414

menggunakan produk bahan ajar yang telah dikembangkan. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut dianalisis menggunakan rumus t-test. Rumus uji t dengan taraf signifikansi 0,05 sebagai berikut: ¹⁵

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

Md : Rata-rata dari gain antara *post-test* dan *pre-test*

d : Gain (selisih) skor *post-test* terhadap *pre-test* setiap subjek

n : Jumlah subjek

¹⁵ Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 131-132

BAB IV

PAPARAN DATA PENELITIAN

A. Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

1. Deskripsi Bahan Ajar Pengembangan

Bahan ajar hasil pengembangan penelitian ini adalah berupa bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V di MIN Gedog Kota Blitar. Bahan ajar yang telah dikembangkan oleh pengembnag ini berisi halaman depan, petunjuk penggunaan bahan ajar, materi, evaluasi dan profil pengembang.

a. Halaman depan

Halaman depan bahan ajar ini berisi judul bahan ajar yaitu “keanekaragaman budaya di Indonesia”. Judul bahan ajar tersebut ditayangkan dengan diiringi musik latar. Halaman didesain dengan gambar dan warna yang menarik agar siswa tertarik dan semangat dalam belajar.



Gambar 4.1. Cover Depan

b. Pengantar

Pada halaman ini berisi tentang menu-menu yang akan dipilih sebelum menggunakan bahan ajar berbasis multimedia ini. pada halamn ini juga disertai musik latar sebagai pengiring dalam penggunaan bahan ajar berbasis multimedia ini.



Gambar 4.2. Pengantar

c. Petunjuk

Pada bagian ini, berisi tentang petunjuk penggunaan media berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia.



Gambar 4.3. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

d. Materi

Bagian ini tentang paparan materi yang akan disampaikan yaitu keanekaragaman budaya di Indonesia. Pada halaman awal akan muncul peta yang menunjukkan pulau-pulau yang akan dijelajahi.

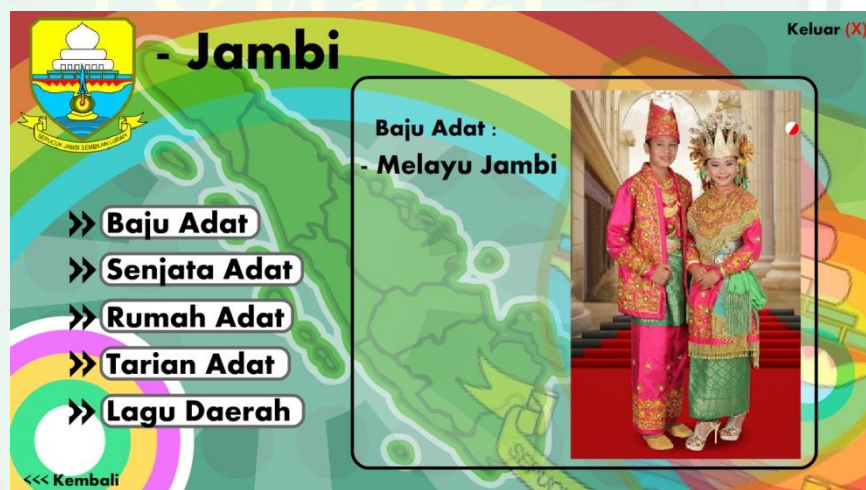


Gambar 4.4. Tampilan Awal Pada Materi



Gambar 4.5. Menu Pulau Pada Materi

Dalam pulau-pulau yang sudah dipilih akan muncul macam-macam budaya dari daerah yang telah dipilih.



Gambar 4.6. Materi Tiap Provinsi

e. Evaluasi

Bagian evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman budaya di Indonesia. Pada tahap evaluasi ini siswa diminta untuk menjawab soal-soal yang telah disediakan. Soal-soal dalam bahan ajar berbasis multimedia ini

berbentuk pilihan ganda. Di akhir evaluasi siswa akan mengetahui nilai atau score dari hasil menjawab soal dalam evaluasi tersebut.

Kuis Multimedia Interaktif Keluar (X)

Keanekaragaman Budaya di Indonesia

Nama :

Asal Sekolah :

Kelas :

Mainkan

<<< Kembali

Gambar 4.7. Evaluasi

4.

Clurit adalah senjata tradisional berasal dari daerah
...

- A Jawa Barat**
- B Madura**
- C Bali**
- D Sulawesi**

Gambar 4.8. Soal Dalam Evaluasi

f. Profil pengembang

Profil pengembang berisikan tentang data diri dari pengembang bahan ajar berbasis multimedia ini.



Gambar 4.8. Profil pengembang

2. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi bahan ajar diambil mulai tanggal 7 Agustus 2014 sampai tanggal 15 Agustus 2014, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji coba lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator ahli yang terdiri dari validator ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran guru bidang studi IPS kelas V SD/MI.

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. Berikut merupakan kriteria penskoran nilai angket yang digunakan dalam validasi ahli dan uji coba lapangan:

Tabel 4.1

**Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Media, Guru Bidang Studi
dan Siswa**

Skor				
1	2	3	4	5
Tidak Sesuai	Kurang Sesuai	Cukup Sesuai	Sesuai	Sangat Sesuai

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

a. Hasil Validasi Ahli Isi Materi Bahan Ajar

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli isi materi oleh ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2

**Hasil Validasi Ahli Isi Materi Terhadap Bahan Ajar Berbasis Multimedia
Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia**

No.	Aspek	Skor			Tingkat Kevalidan	Ket.
		x	x_i	P (%)		
1.	Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian materi dengan SK, KD dan indikator KTSP 2006	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Kemudahan siswa dalam memahami	4	5	80	Valid	Tidak

	materi dalam bahan ajar IPS					revisi
4.	Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5.	Siswa termotivasi terhadap materi yang disajikan dalam bahan ajar IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
6.	Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7.	Sistematika urutan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10.	Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		42	50	84 %	Valid	Tidak revisi

Berdasarkan data kualitatif hasil validator oleh ahli isi materi.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui prosentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{42}{50} \times 100\% \\ = 84\%$$

Dari perhitungan di atas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli isi materi keseluruhan mencapai 84%, maka skor ini termasuk dalam kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli isi materi oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3

Kritik Saran Ahli Materi IPS terhadap Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Nama Subyek Uji Ahli Isi	Kritik dan Saran
Ninja Panju Purwita, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Judul nama Provinsi cukup ditulis 1 kali saja - Penulisan kalimat pada evaluasi diperbaiki lagi

3) Revisi Produk

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

- Sebelum direvisi nama Provinsi ditulis 2 kali. Ditulis panjang dan dalam bentuk pendek.



- Jawa Timur JATIM

Nama : Jawa Timur
 Pulau : Jawa
 Ibukota : Surabaya
 Luas : 47.921,16 km²
 Populasi : 37.476.757 jiwa
 Kepadatan : 782,05 jiwa/km²
 Semboyan : Jer Basuki Mawa Beya (Kesuksesan - membutuhkan pengorbanan)
 Flora : Sedap malam (Polyanthes tuberosa)
 Fauna : Ayam Bekisar (Gallus varius)

Situs web resmi
<http://jatimprov.go.id>

>> Baju Adat
 >> Senjata Adat
 >> Rumah Adat
 >> Tarian Adat
 >> Lagu Daerah

Setelah direvisi nama Provinsi ditulis 1 kali.



- Jawa Timur Keluar (X)

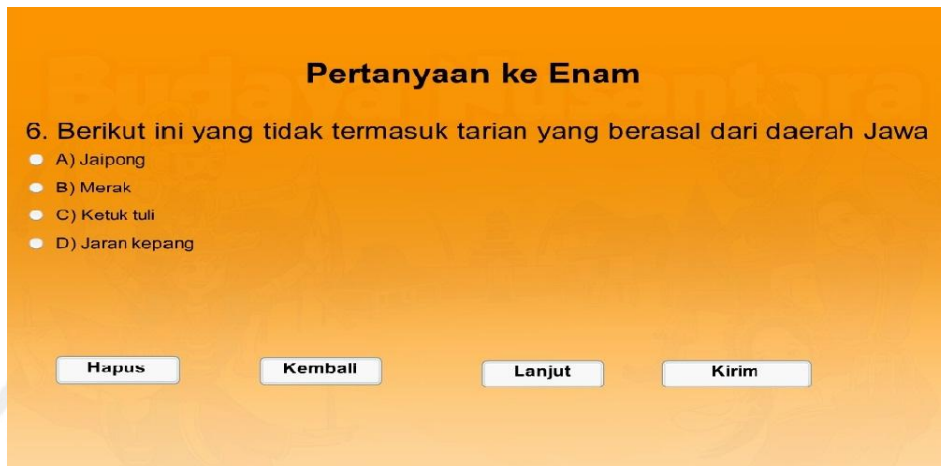
Nama : Jawa Timur
 Pulau : Jawa
 Ibukota : Surabaya
 Luas : 47.921,16 km²
 Populasi : 37.476.757 jiwa
 Kepadatan : 782,05 jiwa/km²
 Semboyan : Jer Basuki Mawa Beya (Kesuksesan - membutuhkan pengorbanan)
 Flora : Sedap malam (Polyanthes tuberosa)
 Fauna : Ayam Bekisar (Gallus varius)

Situs web resmi
<http://jatimprov.go.id>

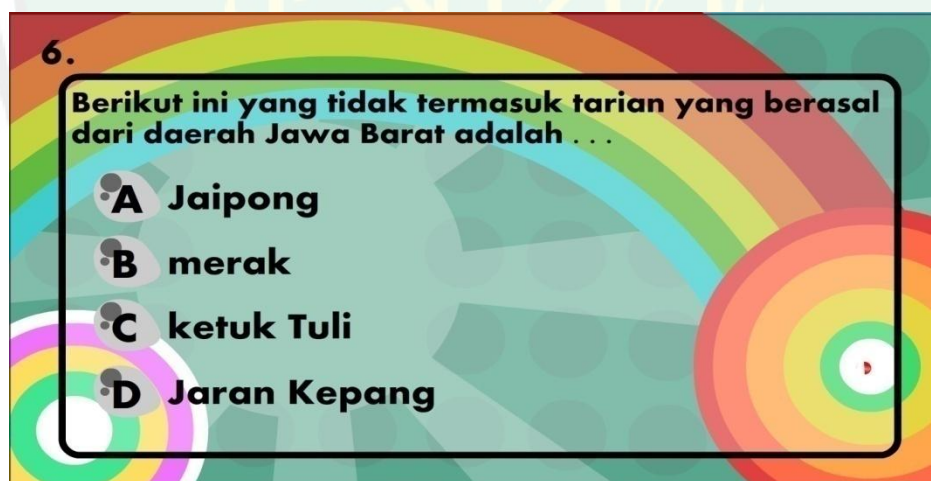
>> Baju Adat
 >> Senjata Adat
 >> Rumah Adat
 >> Tarian Adat
 >> Lagu Daerah

<<< Kembali

- Sebelum, direvisi, penulisan dalam evaluasi masih kurang lengkap.



Setelah direvisi, penulisan soal sudah diperbaiki dan dilengkapi.



b. Hasil Validasi Desain Bahan Ajar

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli desain bahan ajar berbasis multimedia oleh Ibu Dr. Samsul Susilowati, M.Pd, selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4

**Hasil Validasi Ahli Desain Terhadap Bahan Ajar Berbasis Multimedia
Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia**

No.	Aspek	Skor			Tingkat Kevalidan	Ket.
		x	x_i	P (%)		
1.	Kemenarikan desain cover bahan ajar IPS	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2.	Gambar animasi yang ditampilkan jelas	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan menarik	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4.	Gambar yang ditampilkan bervariasi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5.	Kesesuaian suara yang digunakan dengan tampilan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6.	Kesesuaian judul bab dengan pemilihan gambar pembuka	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7.	Jenis huruf yang digunakan sesuai	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8.	Kesesuaian desain dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Tingkat kemudahan dalam pengoperasian	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10.	Penggunaan spasi judul dan pengetikan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		40	50	80 %	Valid	Tidak revisi

Berdasarkan data kualitatif oleh ahli desain bahan ajar. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui prosentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% \\ = 80\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain bahan ajar keseluruhan mencapai 80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk kriteria valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi desain bahan ajar berbasis multimedia oleh bapak Mukhlis Fuadi, S.Kom, selengkapnya dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.5

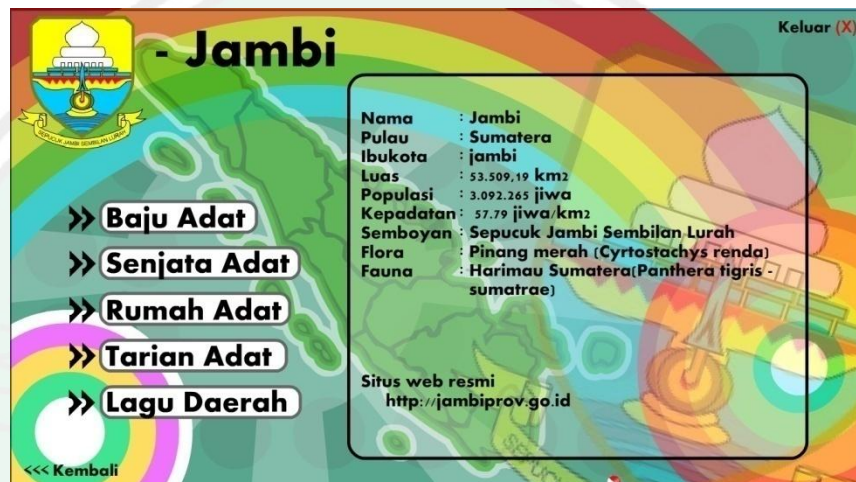
Kritik Saran Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Nama Subyek Uji Ahli Desain	Kritik dan Saran
Dr. Samsul Susilowati, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Kata-kata (penjelasan) pada slide tidak terlalu banyak - Data yang belum ditemukan penulisannya diganti dan font tidak harus berwarna hitam saja

3) Revisi Produk

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

- Sebelum direvisi, penjelasan pada slide terlalu banyak.



Setelah divalidasi, materi pada slide sudah dikurangi.



- Sebelum direvisi, warna font berwarna hitam



Setelah direvisi, warna font diubah menjadi merah.



c. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V

1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi guru mata pelajaran IPS oleh Ibu Eny Sholihah. SS selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar Berbasis
Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di
Indonesia

No.	Aspek	Skor			Tingkat Kevalidan	Ket.
		x	x_i	P (%)		
1.	Tingkat kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian materi dengan SK, KD dan Indikator KTSP 2006	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian ruang lingkup yang disajikan dalam bahan ajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4.	Inti pembelajaran berfokus pada siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5.	Tingkat pengoperasian sesuai dengan kemampuan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6.	Siswa termotivasi terhadap materi yang disajikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7.	Gambar, suara dan video sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8.	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi

10.	Tingkat kelengkapan materi yang terdapat dalam bahan ajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Analisis Keseluruhan		43	50	86 %	Sangat Valid	Tidak revisi

Berdasarkan data kualitatif oleh guru mata pelajaran IPS. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui prosentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya :

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial keseluruhan mencapai 86%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat valid.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli desain pengembangan media pembelajaran oleh ibu Eny Sholihah, SS selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran IPS Terhadap Bahan Ajar Berbasis
Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya di
Indonesia

Nama Subyek Uji Ahli Pembelajaran	Kritik dan Saran
Eny Sholihah, SS	-

3) Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian uji coba guru mata pelajaran IPS maka produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia tidak perlu melakukan revisi atau perbaikan-perbaikan.

B. Tingkat Kemenarikan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Dari data yang diperoleh dari hasil pengisian angket oleh siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar yang berjumlah 34 siswa dijelaskan dalam lampiran XI. Berikut ini adalah persentase tingkat pencapaian kemenarikan bahan ajar dengan menggunakan angket:

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

$$= \frac{1487}{1700} \times 100\%$$

$$= 87,4\%$$

Keterangan:

P = persentase tingkat pencapaian

$\sum x$ = total jawaban responden

$\sum x_i$ = jumlah jawaban tertinggi

100 = bilangan konstan

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian angket berdasarkan uji coba lapangan oleh siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar secara keseluruhan mencapai 87,4%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat menarik atau sangat efektif. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan ini menarik.

C. Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengaruh penggunaan bahan ajar terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*. Nilai Pre-Test dan Post-Test dapat dilihat pada lampiran X. Penyajian data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dari siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar pada uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan, mendapat hasil rata-rata *pre-test* 80,58 dan hasil rata-rata *post-test* 89,73.

Berdasarkan data di atas, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari masing-masing test berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Post-test* lebih

bagus dari pada nilai *Pre-test*. Jadi ada perubahan setelah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

Dari data *Pre-test* dan *Post-test* tersebut dianalisis menggunakan uji-t dua sampel (Paired T Test) dengan taraf signifikan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya suatu perlakuan yang dikenakan pada objek penelitian. Adapun langkah-langkah untuk menganalisis dengan uji-t yaitu sebagai berikut:

Langkah 1: Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat.

H_a = Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

H_o = Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

Langkah 2 : Menentukan hasil statistik pada pre-test dan post-test dengan rumus uji t

Dari hasil *post-test* dan *pre-test*, mendapat data selisish antara skor *post-test* terhadap *pre-test* setiap subjek 339, dan jumlah subyek sebanyak 34. Jika ditulis dengan rumus uji t sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{n} = \frac{339}{34} = 9,97$$

Keterangan :

Md = Rata-rata dari gain antara *post-test* dan *pre-test*

d = Gain (selisih) skor *post-test* terhadap *pre-test* setiap subjek

n = Jumlah subjek

Langkah 3 : Menghitung tes rata-rata

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{9,97}{\sqrt{\frac{5410 - \frac{3380,29}{n}}{1122}}}$$

$$t = \frac{9,97}{\sqrt{1,80}}$$

$$t = \frac{9,97}{1,34}$$

$$t = 7,44$$

Jadi diperoleh $t_{hitung} = 7,44$

Langkah 4 : Menentukan kaidah pengujian

- Untuk derajat kebebasan (Db) = $N-1$
 $= 34-1$
 $= 33$
- Taraf signifikansi (α) = 0,05
- Maka $t_{tabel} = 1,697$
- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima)

Langkah 5 : Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

- Ternyata : $t_{hitung} > t_{tabel}$
- Atau : $7,44 > 1,697$
- Maka : H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 6 : Kesimpulan

H_a = Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia. **DITERIMA**

H_0 = Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar IPS siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia. **DITOLAK**

Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar berbasis multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia kelas V SD/MI ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya bahan ajar yang memiliki kriteria sebagai bahan ajar IPS, khususnya bahan ajar yang berbasis multimedia. Dengan demikian hasil pengembangan produk bahan ajar ini dimaksudkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar berbasis multimedia tersebut.

Dalam pembelajaran berbasis multimedia, peserta didik dapat mempelajari materi ajar yang ada dalam CD/VCD interaktif dilengkapi dengan kuis untuk latihan. Di sini, pendidik menyusun bahan ajar dalam bentuk modul atau buku, kemudian dikonversi ke dalam bentuk atau format digital. Menggunakan CD interaktif, peserta didik dapat menggunakan secara berulang-ulang, individual atau kelompok hingga materinya dapat dipahami. Peserta didik juga dapat melakukan evaluasi terhadap pencapaian belajar melalui kuis yang disediakan secara interaktif. Sebagaimana jenis bahan ajar lainnya, prinsip utama dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Sebagaimana jenis bahan ajar lainnya, prinsip utama dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia harus sesuai dengan sasaran dan tujuan pembelajaran serta materi ajar. Bahan ajar tersebut

juga dapat berinteraksi dengan peserta didik dengan maupun tanpa bantuan guru. Artinya bahan ajar tersebut dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik.¹

Penggunaan bahan ajar multimedia dalam kegiatan pembelajaran juga dapat memenuhi berbagai macam karakteristik belajar siswa yang berbeda-beda antar siswa satu dengan siswa lainnya dalam satu kelas. hal ini sesuai dengan prinsip multimedia yaitu prinsip perbedaan individual.² Sehingga diharapkan bahan ajar berbasis multimedia sebagai bahan ajar yang mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan keefektifan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran juga akan dapat mudah tercapai.

Prosedur pengembangan bahan ajar ini melalui beberapa tahapan, yaitu :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa (menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan)
2. Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional khas
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
4. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
5. Menulis naskah media
6. Mengadakan tes dan revisi

¹ Rayandra Asyhar, *op.cit.*, hlm.173

² Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm.119

Produk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini telah dilakukan penelitian dengan ahli materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli desain pembelajaran, guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial dan siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar sebagai pengguna bahan ajar berbasis multimedia ini.

Hasil pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia berbentuk CD pembelajaran. Bahan ajar berbasis multimedia ini, dimaksudkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran serta memotivasi siswa dalam belajar. Selain untuk siswa, bahan ajar berbasis multimedia ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khususnya materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

B. Analisis Hasil Validasi Ahli Dan kemenarikan Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia ini telah divalidasi oleh ahli isi materi, ahli desain pembelajaran dan ahli pembelajaran bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas V SD/MI serta telah digunakan dalam uji coba lapangan. Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditasan serta pedoman untuk merevisi media buku bergambar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 5.1
Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase³

Presentase (%)	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
85 – 100	Sangat valid	Tidak revisi
69 – 84	Valid	Tidak revisi.
53 – 68	Cukup valid	Revisi Sebagian
37 – 52	Kurang valid	Revisi
21 – 36	Sangat kurang valid	Revisi total

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

- a. Skor 1 untuk sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
- b. Skor 2 untuk kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
- c. Skor 3 untuk cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
- d. Skor 4 untuk tepat,sesuai, jelas, menarik, mudah.

³ B. Subali, Indayani dan L. Handayani, “ Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar” Jurnal, (Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, 2011)

- e. Skor 5 untuk sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Paparan data hasil validasi isi materi terhadap bahan ajar berbasis multimedia berdasarkan tabel 4.2 adalah sebagai berikut:

- a. Kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis multimedia ini dapat memenuhi kebutuhan siswa.
- b. Kesesuaian materi dengan SK, KD dan indikator KTSP 2006, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa SK, KD dan indikator sesuai.
- c. Kemudahan siswa dalam memahami materi dalam bahan ajar IPS, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dimudahkan dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini.
- d. Kejelasan materi sesuai dengan kompetensi, mendapat penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan materi dalam bahan ajar berbasis multimedia ini sesuai dengan kompetensi.
- e. Siswa termotivasi terhadap materi yang disajikan dalam bahan ajar IPS, mendapat penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS khususnya materi keanekaragaman budaya di Indonesia.

- f. Inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran, bahan ajar yang digunakan fokus pada siswa.
- g. Sistematika urutan materi, mendapat penilaian 80%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa sistematika urutan materi dalam bahan ajar ini sudah sesuai.
- h. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami, mendapat penilaian 80%. Bahan ajar ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa. Sejumlah hasil penelitian menyatakan bahwa faktor nature dan nature (pembawaan dan lingkungan). Perbedaan kecakapan anak ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti faktor kecerdasan, pembawaan, lingkungan, fisik, terutama organ bicara dan sebagainya.⁴ Kecakapan berbahasa anak berbeda, sehingga penggunaan bahasa yang sederhana akan mudah dimengerti semua anak dengan kemampuan yang berbeda.
- i. Kesesuaian gambar dengan materi, mendapat penilaian 80%. Dalam hal ini menunjukkan bahwa gambar dan materi dalam bahan ajar berbasis multimedia ini sudah sesuai. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap

⁴ Desmita, Psikologi Perkembangan Peserta Didik, 2009. (Bandung:PT. Remaja Rosdakarya)
Hlm.55

benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.⁵ Sehingga dengan adanya gambar dalam sebuah bahan ajar sanagta dibutuhkan oleh siswa.

- j. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia, mendapat penilain 80%. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia ini pembelajaran akan lebih efektif.

Dengan penilaian ahli isi materi ilmu pengetahuan sosial dapat dihitung persentase tingkat kevalidan media buku bergambar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{42}{50} \times 100 \%$$

$$= 84 \%$$

Berdasarkan hasil nilai ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh persentase 84%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi layak/valid. Hal ini menunjukkan bahwa menurut ahli isi materi bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia sudah layak untuk digunakan.

⁵ Ashar Arsyad. Media Pendidikan. (Jakarta: Rajawali Pers 2009). Hlm.76

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Bahan Ajar Berbasis Multimedia

Paparan data hasil validasi ahli desain bahan ajar berbasis multimedia berdasarkan tabel 4.4 sebagai berikut:

- a. Kemenarikan desain cover bahan ajar IPS, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa desain cover bahan ajar berbasis multimedia ini sudah menarik.
- b. Gambar animasi yang ditampilkan jelas, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar animasi dalam bahan ajar sudah jelas.
- c. Tampilan dan kombinasi warna yang digunakan menarik, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan dan kombinasi warna yang digunakan sudah menarik. Warna memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan, perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu.⁶
- d. Gambar yang ditampilkan bervariasi, mendapat penilaian 80%. Ini menunjukkan bahwa gambar yang ditampilkan sudah bervariasi.
- e. Kesesuaian suara yang digunakan dengan tampilan, mendapat penilaian 80%. Ini menunjukkan bahwa suara yang digunakan sesuai.

⁶ Ibid, hlm. 112

- f. Kesesuaian judul bab dengan pemilihan gambar pembuka, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa judul bab dengan gambar sudah sesuai.
- g. Jenis huruf yang digunakan sesuai, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa jenis huruf yang digunakan dalam bahan ajar ini sudah sesuai.
- h. Kesesuaian desain dengan materi, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa antara desain dengan materi yang disampaikan sudah sesuai.
- i. Tingkat kemudahan dalam pengoperasian, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini tingkat pengoperasiannya tidak sulit.
- j. Penggunaan spasi judul dan pengetikan materi, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam bahan ajar ini penggunaan spasi, dan pengetikan materi sudah sesuai.

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

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

$$P = \frac{40}{50} \times 100 \%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil persentase 80%. Persentase pencapaian tersebut berada pada tingkat layak atau valid. Dari hasil penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut ahli desain pembelajaran, bahan ajar berbasis multimedia ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Gedog Kota Blitar

Paparan data hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS kelas V MIN Gedog Kota Blitar berdasarkan tabel 4.6.

- a. Tingkat kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi bahan ajar dengan tingkat kebutuhan siswa sudah sesuai.
- b. Kesesuaian materi dengan SK, KD dan Indikator KTSP 2006, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dengan SK, KD dan indikator sudah sesuai.
- c. Kesesuaian ruang lingkup yang disajikan dalam bahan ajar, mendapat penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup yang disajikan dalam bahan ajar sudah sesuai.
- d. Inti pembelajaran berfokus pada siswa, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa inti pembelajaran dalam bahan ajar berfokus pada siswa.

- e. Tingkat pengoperasian sesuai dengan kemampuan siswa, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan bahan ajar ini.
- f. Siswa termotivasi terhadap materi yang disajikanmendpaat penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bahan ajar ini membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar IPS khususnya materi keanekaragaman budaya di Indonesia.
- g. Gambar, suara dan video sesuai dengan materi, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar, suara dan video sesuai dengan materi bahan ajar.
- h. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa bahsa yang digunakan mudah difahami oleh siswa.
- i. Tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia, mendapat penilaian 100%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini, pembelajaran lebih efektif.
- j. Tingkat kelengkapan materi yang terdapat dalam bahan ajar, mendapat penilaian 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar ini sudah lengkap.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar berbasis multimedia sebagai berikut:

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

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil diatas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 86%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat layak atau sangat valid. Hal ini dapat disimpulkan bahwa menurut guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

4. Analisis Tingkat Kemenarikan Hasil Validasi Siswa Kelas V MIN Gedog

Kota Blitar

- a. Bahan ajar ini dapat memudahkan kalian dalam belajar, mendapat nilai 87,7%.
- b. Penggunaan bahan ajar ini dapat memberikan semangat dalam belajar IPS, mendapat nilai 87,5%.
- c. Materi yang ada dalam bahan ajar ini mudah difahami mendapat nilai 81,2%.
- d. Bahan ajar ini menarik untuk dipelajari, mendapat nilai 80%.

- e. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini mudah difahami, mendapat nilai 96,4%.
- f. Kesesuaian jenis huruf dan ukuran huruf dalam bahan ajar ini, mendapat nilai 93,5%.
- g. Dalam bahan ajar ini, adakah kata-kata yang sulit, mendapat nilai 89,4%.
- h. Kemenarikan gambar dalam bahan ajar ini, mendapat nilai 85,2%.
- i. Suara dan video dalam bahan ajar ini menarik, mendapat nilai 89,4%.
- j. Adakah kesulitan dalam mempelajari bahan ajar ini, mendapat nilai 82,9%.

Dari penilaian uji coba lapangan dapat dipersentasekan tingkat kevalidan bahan ajar berbasis multimedia sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{1487}{1700} \times 100\% \\
 &= \mathbf{87,4\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian angket berdasarkan uji coba lapangan oleh siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar secara keseluruhan mencapai 87,4%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria sangat efektif. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan ini menarik.

C. Analisis Pengaruh Bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V

Pengaruh penggunaan bahan ajar terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari perolehan nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan lampiran X tentang hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* yaitu 80,58 dan nilai rata-rata *post-test* yaitu 89,73. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post-test* lebih besar dari nilai rata-rata *pre-test*. Dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

Perolehan hasil belajar siswa juga didukung oleh hasil perhitungan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil uji t menunjukkan bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, atau $7,44 > 1,697$. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis multimedia mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu untuk keberhasilan pendidikan.⁷ Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-

⁷Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. hlm. 61

perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berfikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.⁸

Pada penelitian terdahulu oleh Titis zakiyatul laili, dengan adanya bahan ajar multimedia, dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.⁹ Sehingga siswa akan lebih bersemangata dalam belajar dan tujuan dalam pembelajaran pun akan tercapai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.

⁸ Wahid Murni, Alfin Mustikawan, Ali Ridho. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Nuha Litera 2010) hlm. 18

⁹ Titis Zakiyatul Laili, Op Cit.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas V di MIN Gedog Kota Blitar dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di MIN gedog Kota Blitar dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa pembelajaran IPS di MIN Gedog Kota Blitar hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan LKS saja. Keterbatasan bahan ajar yang digunakan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran siswa.
2. Pengembangan bahan ajar ini menghasilkan bahan ajar IPS berbasis multimedia dengan materi keanekaragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas V. Bahan ajar ini dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Bahan ajar ini telah divalidasi oleh beberapa ahli. Dari hasil penilaian dari validator dan siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar, bahan ajar berbasis multimedia ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi.

3. Bahan ajar berbasis multimedia yang dikembangkan ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan . Kevalidan dan kemenarikan dapat dilihat dari hasil penilaian para validator. Dalam penilaian ahli materi penilaian sebesar 84% yang artinya bahan ajar berbasis multimedia ini layak tidak perlu revisi. Berdasarkan penilaian ahli desain, diperoleh hasil penilaian sebesar 80% yang artinya bahan ajar berbasis multimedia ini layak tidak perlu revisi. Berdasarkan penilaian guru mata pelajaran IPS, diperoleh hasil penilaian sebesar 86% yang artinya bahan ajar berbasis multimedia ini sudah sangat layak, tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil uji coba lapangan pada siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar memperoleh hasil 87,7% yang artinya bahan ajar berbasis multimedia ini sangat layak dan tidak perlu revisi.
4. Berdasarkan uji coba lapangan terhadap bahan ajar IPS berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V SD/MI, perolehan hasil belajar diukur menggunakan pre-test dan post-test. Nilai rata-rata pre-test sebesar 80,58 dan nilai rata-rata post-test sebesar 89,73. Bila dihitung menggunakan uji t akan mendapatkan hasil $t_{hitung} = 7,44$ dan $t_{tabel} = 1,697$. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar IPS berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar.

B. Saran

Bahan ajar IPS berbasis multimedia materi keanekaragaman budaya di Indonesia yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran IPS kelas V SD/MI. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar IPS berbasis multimedia ini. saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah/madrasah dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Disarankan kepada guru SD/MI untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi, salah satunya yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang dapat membuat siswa termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dapat menggunakan bahan ajar berbasis multimedia

b. Bagi siswa

Disarankan bagi siswa, dengan adanya bahan ajar berbasis multimedia ini dapat digunakan siswa dalam belajar secara mandiri tanpa adanya bantuan dari guru atau orang tua.

c. Bagi peneliti lain

Bahan ajar yang telah dikemabngkan ini hanya terbatas pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia, oleh karena itu peneliti atau pengembang selanjutnya dapat mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia dengan materi lain yang lebih lengkap, menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Ashar. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta
- B. Subali, Indayani dan L. Handayani. 2012. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak Untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal. Surabaya : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Direktorat Jenderal Manajemen pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menengah Atas
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Khusniah, Lailul. 2009. *Implementasi Cooperative Learning Model Numbered Heads Together Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Di MI Yaspuri Kota Malang*. Skripsi : Program Studi PGMI. UIN Malang
- Laili, Titis zakiyatul. 2012. *Pengembangan Bahan ajar Dasar Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Multimedia SMK Kelas XI*. Skripsi : Program Sarjana Universitas Negeri Malang
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Mukhoyyarah, Anisa. 2009. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kela V C Mata pelajaran IPS Di SDI Wahid Hasyim Kabupaten Blitar*. Skripsi : Program Studi PGMI. UIN Malang
- Murni, Wahid. Alfin Mustikawan. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Nuha Litera
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arief. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktik*. Jakarta : Perpustakaan Nasional Dalam terbitan KDT
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Uyun, Fitriatul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Quran Hadis Dengan Pendekatan Hermeneutik Bagi Kelas V MIN 1 Malang*. Thesis : Program Studi PGMI. UIN Malang

- Wahyu, Abm Enggar. 2013. *Penerapan Model Quantum Learning Dan Rolpaying Pada Materi Koperasi Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas IV SDN Jatimulyo 3 Malang*. Skripsi : program Studi PGMI. UIN Malang
- Yamin, Martinis. Bansu I. Ansari. 2006. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Rahmatin Muntoha
NIM : 10140093
Fak/Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, ME
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA PADA
SISWA KELAS V DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

No	Tanggal	Hal Yang Dikonsultasikan	Paraf
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Malang, 8 September 2014

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah

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





KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email :psg_uinmalang@ymail.com

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/742/2014
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : **Izin Penelitian**

15 April 2014

Kepada
Yth. MIN Gedog Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Rahmatin Muntoha
NIM : 10140093
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2013/2014
Judul Skripsi : **Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas V Di MIN Gedog Kota Blitar**

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip





KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI GEDOG
Jln. Kol. Sugiono No. 4 Kota Blitar Telp. (0342) 804838
Kode Pos 66132

SURAT KETERANGAN

Nomor: Mi.15.37.1/PP.01/199 /2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MOH. YUSRON EFFENDI, S.Pd,M.M
NIP : 19630616 198902 1 003
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menerangkan bahwa nama yang tercantum di bawah ini :

Nama : RAHMATIN MUNTOHA
NIM : 10140093
Semester : Genap, 2013/2014
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah mengadakan observasi penelitian dalam rangka penyusunan skripsi di MIN Gedog Kota Blitar mulai tanggal 18 Agustus 2014 sampai dengan 20 Agustus 2014 dengan judul skripsi : "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya di Indonesia pada Siswa Kelas V di MIN Gedog Kota Blitar" Tahun Pelajaran 2014/2015.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Blitar, 23 Agustus 2014
Kepala MIN Gedog Kota Blitar



MOH. YUSRON EFFENDI, S.Pd,M.M
NIP. 19630616 198902 1 003

INSTRUMEN VALIDASI KONTEN/ISI MATERI**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA PADA SISWA KELAS V DI MIN GEDOG KOTA BLITAR****A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi keanekaragaman budaya di Indonesia kelas V MI, maka peneliti bermaksud menggunkan validasi bahan 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 bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan teroma kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama :
.....

NIP :
.....

Instansi :
.....

Pendidikan :
.....

Alamat :
.....

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Pilihlah salah satu angka pada jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian / Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

C. Pertanyaan

1. Bagaimana tingkat kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

2. Bagaimana tingkat kesesuaian materi dengan SK, KD dan indikator KTSP 2006?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
--------------	---------------	--------------	--------	---------------

3. Apakah bahan ajar IPS ini memudahkan siswa dalam memahami materi?

1	2	3	4	5
Tidak memudahkan	Kurang memudahkan	Cukup memudahkan	Memudahkan	Sangat memudahkan

4. Apakah kejelasan materi sesuai dengan kompetensi?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

5. Apakah siswa termotivasi terhadap materi yang disajikan dalam bahan ajar IPS?

1	2	3	4	5
Tidak termotivasi	Kurang termotivasi	Cukup termotivasi	Termotivasi	Sangat termotivasi

6. Apakah inti pembelajaran berfokus pada siswa?

1	2	3	4	5
Tidak berfokus	Kurang berfokus	Cukup berfokus	Berfokus	Sangat berfokus

7. Bagaimanakah kesesuaian sistematika urutan materi?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

8. Apakah bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

9. Bagaimana kesesuaian gambar dengan materi?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

10. Bagaimana keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia?

1	2	3	4	5
Tidak efektif	Kurang efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat efektif

D. Saran, Kritik dan Komentar

Malang,2014

Validator

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN BAHAN AJAR**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA PADA SISWA KELAS V DI MIN GEDOG KOTA BLITAR****A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dalam pembelajaran IPS materi keanekaragaman budaya di Indonesia di kelas V MI/SD, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan 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 desain. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain.

Nama :
.....

NIP :
.....

Instansi :
.....

Pendidikan :
.....

Alamat :
.....

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon untuk memahami pertanyaan dalam angket.
2. Pilihlah salah satu angka pada jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian / Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

C. Pertanyaan

1. Bagaimanakah kemenarikan desain cover bahan ajar IPS?

1	2	3	4	5
Tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

2. Apakah gambar animasi yang ditampilkan dalam bahan ajar pembelajaran IPS jelas?

1	2	3	4	5
Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Jelas	Sangat jelas

3. Apakah tampilan dan kombinasi warna yang digunakan dalam pembelajaran IPS ini menarik?

1	2	3	4	5
Tidak menarik	Kurang menarik	Cukup menarik	Menarik	Sangat menarik

4. Apakah gambar yang ditampilkan bervariasi?

1	2	3	4	5
Tidak bervariasi	Kurang bervariasi	Cukup bervariasi	Bervariasi	Sangat bervariasi

5. Bagaimanakah kesesuaian suara (sound) yang digunakan dengan tampilan media pembelajaran?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

6. Bagaimanakah kesesuaian judul bab dengan pemilihan gambar pembuka dalam bahan ajar IPS?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

7. Apakah jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa kelas V SD/MI?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

8. Bagaimanakah kesesuaian desain media dengan materi pembelajaran?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

9. Bagaimana tingkat kemudahan dalam mengoperasikan bahan ajar IPS?

1	2	3	4	5
Tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

10. Bagaimana penggunaan spasi judul dan penyetikan materi?

1	2	3	4	5
Tidak tepat	Kurang tepat	Cukup tepat	Tepat	Sangat tepat

D. Saran, kritik dan komentar

Malang,.....2014

Validator

NIP.

**INSTRUMEN VALIDASI BAHAN AJAR AHLI PEMBELAJARAN
BIDANG STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS V**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA PADA SISWA KELAS V DI MIN GEDOG KOTA BLITAR**

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V materi keanekaragaman budaya di Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis multimedia di MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi bahan ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud diatas, peneliti mohon kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai pelaksana pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas V, tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan 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

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Pilihlah salah satu angka pada jawaban yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

Skala Penilaian / Tanggapan				
1	2	3	4	5

Keterangan :

- a. Skor 1 untuk tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak mengukur kemampuan.
- b. Skor 2 untuk kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang mengukur kemampuan.
- c. Skor 3 untuk cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup mengukur kemampuan.
- d. Skor 4 untuk jelas, sesuai, relevan, sistematis, memotivasi, mengukur kemampuan.
- e. Skor 5 untuk sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat mengukur kemampuan.

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Bagaimanakah tingkat kesesuaian materi dengan tingkat kebutuhan siswa?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

2. Bagaimanakah kesesuaian materi dengan SK, KD dan Indikator KTSP 2006?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai
--------------	---------------	--------------	--------	---------------

3. Bagaimanakah kesesuaian ruang lingkup yang disajikan dalam bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

4. Apakah inti pembelajaran yang dirancang berfokus pada siswa?

1	2	3	4	5
Tidak fokus	Kurang fokus	Cukup fokus	Fokus	Sangat fokus

5. Apakah tingkat pengoperasian bahan ajar sesuai dengan kemampuan siswa?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

6. Apakah siswa termotivasi terhadap materi yang disajikan dalam penggunaan bahan ajar IPS?

1	2	3	4	5
Tidak memotivasi	Kurang memotivasi	Cukup memotivasi	Memotivasi	Sangat memotivasi

7. Apakah gambar, suara dan video yang disajikan sesuai dengan materi?

1	2	3	4	5
Tidak sesuai	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Sangat sesuai

8. Apakah bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami?

1	2	3	4	5
Tidak mudah	Kurang mudah	Cukup mudah	Mudah	Sangat mudah

9. Bagaimana tingkat keefektifan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia?

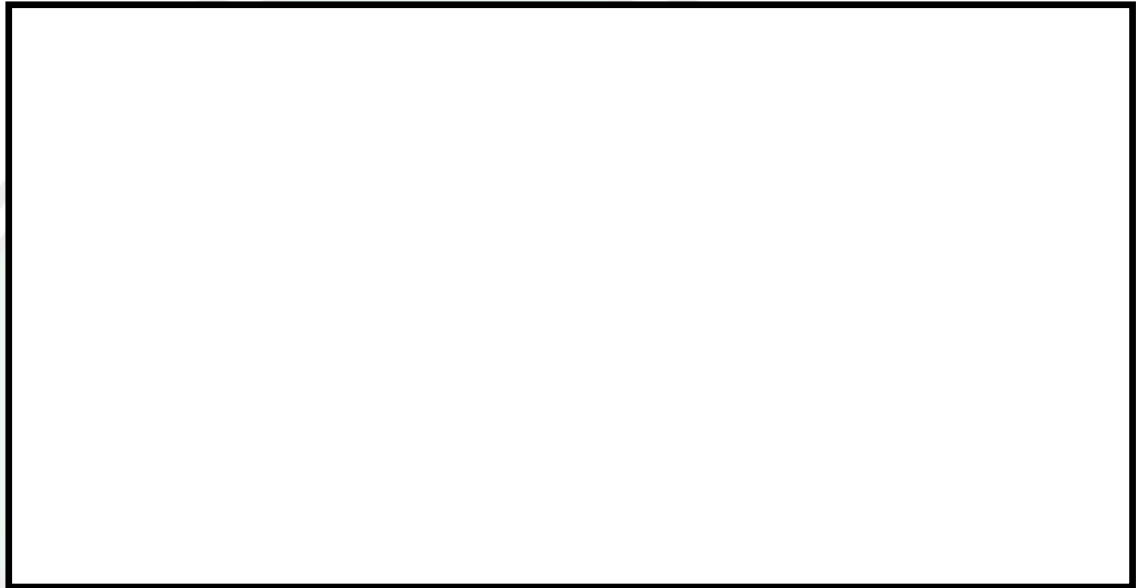
1	2	3	4	5
Tidak efektif	Kurang efektif	Cukup efektif	Efektif	Sangat efektif

10. Bagaimana tingkat kelengkapan materi yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan?

1	2	3	4	5
Tidak lengkap	Kurang lengkap	Cukup lengkap	Lengkap	Sangat lengkap

D. Saran, Kritik dan Komentar

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



Blitar.....2014

Validator

NIP.

Penilaian Uji Coba Lapangan Untuk Siswa

A. Pengantar

Adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada bahan ajar lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di rumah, salah satunya yaitu bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Bahan ajar berbasis interaktif ini dapat membantu adik-adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik-adik akan diberi contoh bahan ajar berbasis multimedia interaktif secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembauatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial untuk siswa kelas V materi keanekaragaman budaya di Indonesia, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud diatas, peneliti mohon kesediaan adik-adik sebagai siswa kelas V agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan bahan ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik-adik sebagai pemakai media belajar.

Nama :

.....

Kelas :

.....

Sekolah :

.....

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik-adik lihat dan pelajari 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-adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Apakah bahan ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan kalian dalam belajar?
 - a. Sulit
 - b. Kurang mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Mudah
 - e. Sangat mudah
2. Apakah dengan penggunaan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar kalian?
 - a. Tidak memberi semangat
 - b. Kurang memberi semangat
 - c. Cukup member semangat
 - d. Memberi semangat
 - e. Sangat memberi semangat
3. Apakah kalian dapat memahami materi pelajaran yang ada dalam bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Sulit
 - b. Kurang faham
 - c. Cukup Faham
 - d. Faham
 - e. Sangat faham

4. Menurut adik, apakah bahan ajar yang dikembangkan ini menarik untuk dipelajari?
 - a. Tidak menarik
 - b. Kurang menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Menarik
 - e. Sangat menarik
5. Apakah bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini mudah difahami?
 - a. Sulit
 - b. Kurang faham
 - c. Cukup faham
 - d. Faham
 - e. Sangat faham
6. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini?
 - a. Tidak sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Cukup sesuai
 - d. Sesuai
 - e. Sangat sesuai
7. Selama mempelajari bahan ajar ilmu pengetahuan sosial, apakah kalian menemui kata-kata yang sulit?
 - a. Sering menemukan
 - b. Jarang menemukan
 - c. Cukup banyak menemukan
 - d. Menemukan
 - e. Tidak menemukan
8. Apakah gambar dalam bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini menarik?
 - a. Tidak menarik
 - b. Kurang menarik

- c. Cukup Menarik
 - d. Menarik
 - e. Sangat menarik
9. Apakah suara dan video dalam bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini jelas dan menarik?
- a. Tidak jelas dan menarik
 - b. Kurang jelas dan menarik
 - c. Cukup jelas dan menarik
 - d. Jelas dan menarik
 - e. Sangat jelas dan menarik
10. Dalam mempelajari bahan ajar ilmu pengetahuan sosial apakah kalian menemui kesulitan?
- a. Sering menemukan
 - b. Jarang menemukan
 - c. Cukup menemukan
 - d. Menemukan
 - e. Tidak menemukan

TERIMA KASIH

Uji Kompetensi Siswa

Nama :

Kelas :

Sekolah:

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

1. Unsur dari kebudayaan nasional adalah . . .
 - a. Internasional
 - b. Asing
 - c. Daerah
 - d. Suku Bangsa
2. Berikut ini yang tidak menyebabkan adanya keanekaragaman suku bangsa adalah . . .
 - a. Perbedaan ras daerah
 - b. Perbedaan latar belakang sejarah
 - c. Perbedaan agama dan kepercayaan
 - d. Persamaan tujuan hidup
3. Sikap kita terhadap budaya daerah harus saling . . .
 - a. Menghormati
 - b. Membandingkan
 - c. Menjelek-jelekan
 - d. Mengabaikan
4. Berikut ini yang merupakan suku bangsa di Sumatera Barat adalah . . .
 - a. Melayu, Aceh dan Batak
 - b. Batak, minangkabau dan Toba
 - c. Minangkabau, Mentawai dan Melayu
 - d. Aceh, Minangkabau dan Serawak
5. Berikut ini yang termasuk tarian yang berasal dari daerah Jawa Tengah adalah . . .
 - a. Jaipong
 - b. Piring
 - c. Saman
 - d. Serimpi
6. Suku bangsa yang mendiami Papua adalah . . .
 - a. Asmat
 - b. Dayak
 - c. Minahasa
 - d. Bacan
7. Suku Sasak banyak mendiami daerah . . .
 - a. Kalimantan Barat
 - b. Nusa Tenggara Barat
 - c. Nusa Tenggara Timur
 - d. Kalimantan Timur

8. Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia adalah . . .
 - a. Bahasa daerah
 - b. Adat istiadat
 - c. Kesenian daerah
 - d. Gaya hidup
9. Clurit adalah senjata tradisional yang berasal dari daerah . . .
 - a. Jawa Barat
 - b. Madura
 - c. Bali
 - d. Sulawesi
10. Rumah adat Provinsi Bengkulu adalah . . .
 - a. Limas
 - b. Sesat
 - c. Panggung
 - d. Gadang
11. Baju inong adalah pakaian tradisional dari daerah . . .
 - a. Jambi
 - b. Aceh
 - c. Kalimantan Timur
 - d. Bengkulu
12. Alat musik yang berasal dari daerah Jawa Barat adalah . . .
 - a. Angklung
 - b. Kolintang
 - c. Sasando
 - d. Tifa
13. Suwe ora jamu adalah lagu daerah yang berasal dari daerah . . .
 - a. Jawa Barat
 - b. Jawa Timur
 - c. Jawa Tengah
 - d. Madura
14. Tari piring adalah tarian tradisional dari daerah . . .
 - a. Sumatera Barat
 - b. Sumatera Utara
 - c. Sumatera Selatan
 - d. Jambi
15. Bahasa daerah biasanya digunakan dalam . . .
 - a. Percakapan sehari-hari
 - b. Upacara kemerdekaan
 - c. Instansi pemerinatahan
 - d. Pergaulan nasional

B. Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Alat musik angklung berasal dari daerah
2. Senjata tradisional rencong berasal dari Provinsi
3. Suku Mandar, bugis dan toraja adalah suku bangsa yang mendiami daerah
4. Rumah adat dari Sumatera Barat adalah
5. Lagu daerah Kalimantan Selatan adalah lagu

Uji Kompetensi Siswa

Nama :

Kelas :

Sekolah:

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

- Sikap kita terhadap budaya daerah adalah . . .
 - Saling menghormati
 - Saling membandingkan
 - Saling menjelekkkan
 - Saling mengabaikan
- Alat musik angklung berasal dari daerah. . .
 - Jawa timur
 - Sumatera barat
 - Jawa barat
 - Sulawesi barat
- Berikut ini yang termasuk tarian yang berasal dari daerah Jawa Tengah adalah . . .
 - Jaipong
 - Piring
 - Saman
 - Serimpi
- Rumah Panjang adalah rumah adat daerah . . .
 - Sumatera selatan
 - Jambi
 - Papua
 - Jawa tengah
- Suku bangsa yang mendiami Papua adalah . . .
 - Asmat
 - Dayak
 - Minahasa
 - Bacan
- Senjata tradisional daerah Jawa timur adalah . . .
 - Keris
 - Badik
 - Celurit
 - Karih
- Berikut ini yang tidak termasuk bentuk kebudayaan yang ada di Indonesia adalah . . .
 - Bahasa daerah
 - Adat istiadat
 - Kesenian daerah
 - Gaya hidup
- Potong bebek angsa adalah lagu daerah asal. . .
 - Lampung
 - Bali
 - Nusa tenggara timur
 - Maluku
- Rumah adat Provinsi Bali adalah . . .
 - Limas
 - Panggung

- b. Candi bentar
d. Gadang
10. Baju perang adalah pakaian tradisional dari daerah . . .
a. DKI Jakarta
c. Kalimantan barat
b. Aceh
d. Bengkulu
11. Pisau belati adalah senjata dari daerah. . .
a. Kalimantan
c. Papua barat
b. Bangka belitung
d. Sulawesi utara
12. Suwe ora jamu adalah lagu daerah yang berasal dari daerah . . .
a. Jawa Barat
c. Jawa Tengah
b. Jawa Timur
d. Madura
13. Tari piring adalah tarian tradisional dari daerah . . .
a. Sumatera Barat
b. Sumatera Utara
c. Sumatera Selatan
d. Jambi
14. Bahasa daerah biasanya digunakan dalam . . .
a. Percakapan sehari-hari
b. Upacara kemerdekaan
c. Instansi pemerinatahan
d. Pergaulan nasional
15. Tarian yang berasal dari Maluku adalah . . .
a. Tari Jaipong
c. Tari bambu gila
b. Tari selamat datang
d. Tari saman

B. Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Alat musik angklung berasal dari daerah
2. Senjata tradisional rencong berasal dari Provinsi
3. Suku Badui adalah suku bangsa yang mendiami daerah
4. Rumah adat dari Jawa Barat adalah
5. Lagu Tanduk Majeng berasal dari daerah

Nilai Pre-Test dan Post-Test

No.	Nama Siswa	Nilai		Gain (y-x)	d ²
		Pre-Test (x)	Post-Test (y)		
1.	Eko Protugus	65	95	30	900
2.	Adinda Rizka Putri	70	95	25	625
3.	Agil Prayoga Restu Khanafi	70	80	10	100
4.	Ahmad Iqbal Rosyid	90	100	10	100
5.	Aldimas Prasetyo Aji	70	85	15	225
6.	Alfin Muhammad Farid A	75	95	20	400
7.	Almas Arya Anggara	86	95	9	81
8.	Amalinda Syarfina Husna	70	80	10	100
9.	Arina Rosyada	75	100	25	625
10.	Bintan Baqia Rusyda K	69	90	21	441
11.	Deanifa Hidayatul Fitria	85	90	5	25
12.	Hayinah Maltufah	90	95	5	25
13.	Hizby Muhammad A	86	95	9	81
14.	Indira Yuniar Fatika Sari	89	100	11	121
15.	Indra Setiawan	83	95	12	144
16.	Khanifatu Zulaikha	80	90	10	100
17.	M. Muzaky Ma'sum	85	95	10	100
18.	Moh. Abdul Aziz	75	80	5	25
19.	Muhammad Faisal Hakim	80	95	15	225
20.	Muhammad Rizky Pratama	85	90	5	25
21.	Nada Triwahyuni	85	90	5	25

22.	Naida Nurbawati	96	100	4	16
23.	Nazila Isyfi Ramadani	80	80	0	0
24.	Oktalia Ardiansari	85	100	15	225
25.	Pramudya Ananda	83	75	-8	64
26.	Rhea Istiono	87	90	3	9
27.	Rizka Putri Devi	86	85	-1	1
28.	Rizky Ahmad Baihaqi	75	90	15	225
29.	Salsabela Azzahra	70	75	5	25
30.	Tegar Ramadana Putra	80	80	0	0
31.	Wahyu Tsalis Oktarianti	76	85	9	81
32.	Yunita Wulan Sari	75	90	15	225
33.	Fitria Dwi Marselina	90	95	5	25
34.	Yunia Niswatul Muniroh	75	86	11	121
Jumlah		2722	3051	339	5410

Data Penilaian Bahan Ajar Berbasis Multimedia

No. Subyek (siswa)	Aspek Penilaian										$\sum N$	$\sum X_i$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	43	50	86
2	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	43	50	86
3	4	4	4	3	5	5	5	4	5	4	43	50	86
4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	44	50	88
5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	43	50	86
6	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	44	50	88
7	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	44	50	88
8	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	46	50	92
9	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	44	50	88
10	4	4	3	4	5	5	4	4	4	4	41	50	82
11	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	45	50	90
12	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	44	50	88

13	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	44	50	88
14	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	42	50	84
15	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	43	50	86
16	4	5	3	3	5	5	5	5	4	4	43	50	86
17	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	45	50	90
18	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	43	50	86
19	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	46	50	92
20	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	44	50	88
21	5	5	3	5	5	5	4	5	5	3	45	50	90
22	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	43	50	86
23	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	44	50	88
24	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	44	50	88
25	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	45	50	90
26	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	44	50	88
27	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	44	50	88
28	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	44	50	88

29	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	44	50	88
30	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	42	50	84
31	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	43	50	88
32	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	44	50	88
33	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	44	50	88
34	5	5	4	4	5	4	4	5	3	4	43	50	86
ΣX	149	148	138	136	164	159	152	145	152	141	1487	1700	2972
ΣX_i	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	1700	1700	34
%	87,7	87,5	81,2	80	96,4	93,5	89,4	85,2	89,4	82,9	87,4	100	87,4



Keterangan :

1. Bahan ajar ini dapat memudahkan kalian dalam belajar.
2. Penggunaan bahan ajar ini dapat memberikan semangat dalam belajar IPS.
3. Materi yang ada dalam bahan ajar ini mudah difahami.
4. Bahan ajar ini menarik untuk dipelajari.
5. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar ini mudah difahami.
6. Kesesuaian jenis huruf dan ukuran huruf dalam bahan ajar ini.
7. Dalam bahan ajar ini, adakah kata-kata yang sulit.
8. Kemenarikan gambar dalam bahan ajar ini.
9. Suara dan video dalam bahan ajar ini menarik.
10. Adakah kesulitan dalam mempelajari bahan ajar ini.

Responden :

1. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Eko Protugus
2. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Adinda Rizka Putri
3. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Agil Prayoga Restu Khanafi
4. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Ahmad Iqbal Rosyid
5. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Aldimas Prasetyo Aji
6. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Alfin Muhammad Farid Amjar
7. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Almas Arya Anggara
8. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Amalinda Syarfina Husna
9. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Arina Rosyada
10. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Bintang Baqia Rusyda Kamila
11. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Deanifa Hidayatul Fitria

12. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Hayinah Maltufah
13. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Hizby Muhammad Al Karim
14. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Indira Yuniar Fatika Sari
15. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Indra Setiawan
16. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Khanifatu Zulaikha
17. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama M. Muzaky Ma'sum
18. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Moh. Abdul Aziz
19. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Muhammad Faisal Hakim
20. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Muhammad Rizky Pratama Putra
21. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Nada Triwahyuni
22. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Naida Nurbawati
23. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Nazila Isyfi Ramadani
24. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Oktalia Ardiansari
25. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Pramudya Ananda
26. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Rhea Istiono
27. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Rizka Putri Devi
28. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Rizky Ahmad Baihaqi
29. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Salsabela Azzahra
30. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Tegar Ramadana Putra
31. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Wahyu Tsalis Oktarianti
32. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Yunita Wulan Sari
33. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Fitria Dwi Marselina
34. Siswa kelas V MIN Gedog Kota Blitar bernama Yunia Niswatul Muniroh

