

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI**

MALANG

SKRIPSI

Oleh:

**Ni'matul Izza
NIM 12140017**



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

Mei, 2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN
SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI**

MALANG

SKRIPSI

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

Oleh:

**NI'MATUL IZZA
NIM 12140017**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BEBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TEMA BERBAGAI PEKERJAAN SUBTEMA JENIS-JENIS
PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI

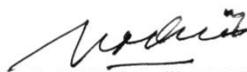
Oleh

NI'MATUL IZZA

12140017

Telah Disetujui Pada Tanggal 18, Juni 2017

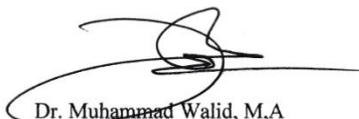
Dosen Pembimbing



Dr. H. Moh Padil, M. Pd.I

NIP. 196512051994031003

Mengetahui Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A

NIP. 197308232000031002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TEMA BERBAGAI PEKERJAAN SUBTEMA JENIS-JENIS
PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Ni'matul Izza (12140017)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 24, Mei 2017 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan

Panitian Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

H. Ahmad Sholeh. M.Ag

197608032006041001

Sekretaris Sidang

Dr. H. Moh Padil. M. Pd. I

196512051994031003

Pembimbing

Dr. H. Moh Padil. M. Pd. I

196512051994031003

Penguji Utama

Dr. Muhammad Walid. M.A

19730823 200003 1 002

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan nikmat dan karunia-Nya. Shalawat yang tak kunjung henti dari hati dan lisanku kepada Nabi Muhammad SAW. Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk kedua orang tua saya sebagai motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangi saya. Terima kasih atas semua pengorbanan yang engkau berikan untukku selama ini.

HALAMAN MOTTO

**TUGAS SAYA BUKAN UNTUK BERHASIL, TAPI TUGAS
SAYA UNTUK MENCOBA 😊**



Dr. H. Moh. Padil, M, Pd.I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 24 Mei 2017

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

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

Nama : Ni'matul Izza

NIM : 12140017

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I

NIP. 196512051994031003

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 24 Juli 2017



Ni'matul Izza

Ni'matul Izza

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin, segala puji bagi Allah SWT pencipta langit seisinya, pemberi nikmat yang tak terhitung jumlahnya, dan penabur rizki bagi setiap hamba-Nya. Karena rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN SUBTEMA JENIS-JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI MALANG” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat beriringkan salam marilah kita sampaikan kepada tauladan umat yang menjadi *role model* bagi generasi-generasi setelahnya. Beliau lah junjungan kita umat Islam, Nabi akhir zaman, Nabi Muhammad SAW.

Selanjutnya, kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan melakukan study S-1, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam terselesaikannya karya ilmiah ini. Diantaranya :

1. Prof. Dr. H. Mujia Rahardjo, M.Si selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Muhammad Walid, M.A selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

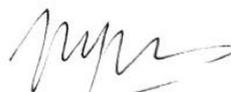
4. Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Segenap Bapak/Ibu guru, Staf Karyawan MI Yaspuri Malang yang telah membantu mendukung kegiatan dengan memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan selama kegiatan penelitian.
6. Segenap siswa-siswi MI Yaspuri Malang khususnya kelas IV yang telah membantu banyak terhadap proses penelitian.

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

Sebagai manusia biasa, tentu dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat bagi yang membacanya, dan kepada lembaga pendidikan guru untuk membentuk generasi masa depan yang lebih baik. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Malang, 24 July 2017

Penulis,



Ni'matul Izza
NIM : 12140017

PEDOMAN TRANSLITERASI

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

A. Huruf

| | | | | | |
|---|------|---|------|---|-----|
| ا | = a | ز | = z | ق | = q |
| ب | = b | س | = s | ك | = k |
| ت | = t | ش | = sy | ل | = l |
| ث | = ts | ص | = sh | م | = m |
| ج | = j | ض | = dl | ن | = n |
| ح | = h | ط | = th | و | = w |
| خ | = kh | ظ | = zh | ه | = h |
| د | = d | ع | = ‘ | ء | = , |
| ذ | = dz | غ | = gh | ي | = y |
| ر | = r | ف | = f | | |

B. Vocal Panjang

Vokal (a) panjang= \hat{a}

Vokal (i) panjang= \hat{i}

Vokal (u) panjang= \hat{u}

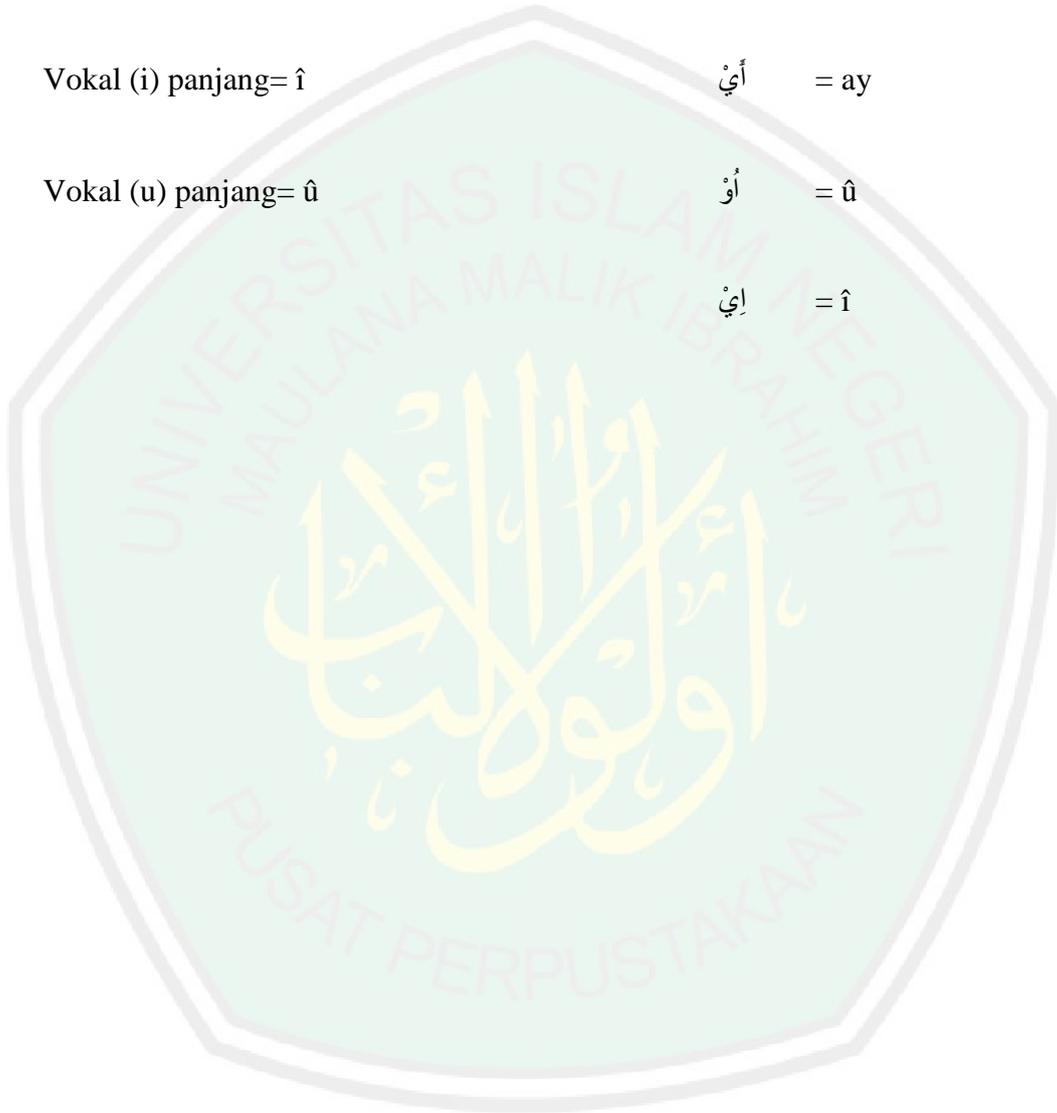
C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = \hat{u}

إِي = \hat{i}



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Orientasi Penelitian | 10 |
| Tabel 3.1 Kriteria Validasi | 45 |
| Tabel 4.1 Kriteria Pensekoran | 55 |
| Tabel 4.2 Kriteria Pensekoran Validasi | 55 |
| Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli materi | 57 |
| Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Ahli Materi | 58 |
| Tabel 4.5 Revisi Produk Ahli Materi | 58 |
| Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media | 59 |
| Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Ahli media | 61 |
| Tabel 4.8 Revisi Produk Ahli Media | 62 |
| Tabel 4.9 Hasil Penilaian Guru | 63 |
| Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Ahli Pembelajaran | 64 |
| Tabel 4.11 Data Kemenarikan | 65 |
| Tabel 4.12 Hasil Angket Pretest Kelas Kontrol | 68 |
| Tabel 4.13 Hasil Angket Posttest Kelas Kontrol | 69 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Pretest Eksperimen | 70 |
| Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Posttest Eksperimen | 71 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------|----|
| Gambar 4.1 Tampilan layout | 49 |
| Gambar 4.2 Beranda | 49 |
| Gambar 4.3 Petunjuk | 50 |
| Gambar 4.4 RPP | 51 |
| Gambar 4.5 Materi | 51 |
| Gambar 4.6 Materi | 51 |
| Gambar 4.7 Materi | 52 |
| Gambar 4.8 Materi | 52 |
| Gambar 4.9 Video | 52 |
| Gambar 4.10 Evaluasi | 53 |
| Gambar 4.11 Evaluasi | 53 |
| Gambar 4.12 Daftar Pustaka | 54 |
| Gambar 4.13 Profil | 54 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Angket Ahli Disain

Lampiran II Angket Ahli Materi

Lampiran III Angket Ali pembelajaran

Lampiran IV Uji lapangan

Lampiran V Bukti Konsultasi Skripsi

Lampiran VI Surat Izin Penelitian

Lampiran VII Surat keterangan penelitian

Lampiran VIII Dokumentasi Penelitian

Lampiran VIII Daftar Riwayat Hidup



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| MOTTO | vi |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | vii |
| SURAT PERNYATAAN | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xvi |
| DAFTAR ISI | xvii |
| ABSTRAK | xx |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Pengembangan | 6 |
| D. Manfaat Pengembangan | 6 |
| E. Asumsi Pengembangan | 8 |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan | 8 |
| G. Spesifikasi Produk | 9 |
| H. Orientasi Penelitian | 10 |
| I. Definisi Operasional | 11 |
| J. Sistematika Pembahasan | 12 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 15 |
| 1. Pengertian media pembelajaran | 15 |
| 2. Klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran | 15 |

| | |
|---|----|
| 3. Pengembangan media pembelajaran | 18 |
| 4. Kriteria pemilihan media | 19 |
| 5. Multimedia interaktif | 20 |
| 6. Pengertian pembelajaran tematik | 22 |
| 7. Karakteristik pembelajaran tematik | 23 |
| 8. Ruang lingkup tema | 24 |
| 9. Pengertian ilmu pengetahuan sosial | 25 |
| 10. Karakteristik dan tujuan IPS | 26 |
| 11. Motivasi belajar | 27 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| A. Jenis Penelitian | 33 |
| B. Model Pengembangan | 34 |
| C. Prosedur Pengembangan | 38 |
| D. Uji Coba | 41 |

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

| | |
|---|-----------|
| A. DESKRIPSI MEDIA AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF | 48 |
| B. PENYAJIAN DATA VALIDASI | 55 |
| 1. Hasil validasi ahli materi | 56 |
| 2. Hasil validasi ahli media | 59 |
| 3. Hasil validasi ahli pembelajaran | 62 |
| 4. Data siswa | 65 |
| 5. Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar | 68 |

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

| | |
|---|-----------|
| A. Analisis Disain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Autoplay Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV | 80 |
| 1. Hasil disain media ajar | 80 |
| B. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Autoplay Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV | 83 |
| 1. Analisis ahli isi | 83 |
| 2. Analisis disain ahli media | 84 |
| 3. Analisis hasil validasi media pembelajaran | 85 |
| 4. Analisis kemenarikan media ajar | 86 |
| C. Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Autoplay Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV | 90 |

BAB VI KESIMPULAN

| | |
|--|----|
| A. Kesimpulan Bahan Pengembangan | 92 |
| B. Saran | 93 |



ABSTRAK

Izza, Ni'matul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam pembelajaran. Melalui media ajar, diharapkan siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan keterampilan siswa, serta sebagai upaya membiasakan siswa bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan. Media ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah media ajar berbasis multimedia interaktif dengan tema berbagai pekerjaan. Materi ini menjelaskan tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ajar berbasis multimedia interaktif berbagai pekerjaan dengan objek penelitian siswa kelas IV MI Yaspuri Malang.

Jenis penelitian ini adalah Reserch and Development, yang mengacu pada model Borg and Gall. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Yaspuri Malang. Untuk mengetahui adanya pengaruh bahan ajar berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa di gunakan pre-test dan post-test control group design.

Hasil dari penelitian media ajar berbasis multimedia interaktif berbagai pekerjaan dalam mata pelajaran IPS memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli media mencapai 92%, ahli mata pelajaran mencapai 90%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 96,3%. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $2,555 \geq 2,107$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media ajar layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, berbagai pekerjaan, kelas IV SD/MI.*

ABSTRACT

Izza, Ni'matul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV MI Yaspuri Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Moh. Padil, M. Pd.I

Development of interactive multimedia based teaching media, is one of tools to help understanding students in learning. Through teaching media, students are expected to be motivated and cultivate student skills, as well as efforts to familiarize students work hard to gain knowledge. Teaching media that can support the learning process is an interactive multimedia-based teaching media with various work themes. This material explains the various types of jobs. The purpose of this research is to develop multimedia teaching media based on various interactive work with research object of fourth grade students MI Yaspuri Malang. purpose of this research is to develop multimedia teaching media based on various interactive work with research object of fourth grade students MI Yaspuri Malang.

This type of research is Reserch and Development, which refers to the Borg and Gall model. The sample in this research is fourth grade student of MI Yaspuri Malang. To know the influence of multimedia-based instructional materials to students' learning motivation in use pre-test and post-test control group design.

The result of the interactive multimedia teaching-based teaching of various jobs in IPS subjects meets the criteria is very valid with the result of the material expert test reaches the 90% level, the media expert reaches 92%, the subjects reaches 90%, and the field trial results reaches 96, 3%. In manual t-test with significance level 0,05 obtained result t arithmetic \geq t table that is $2,555 \geq 2,107$ meaning Ho rejected and Ha accepted. Thus, there is a significant difference to the developed teaching materials. This indicates that the product developed has high qualification of the validity level, so that the teaching medium is suitable for learning.

Keywords: development, teaching media, interactive multimedia, various jobs, grade IV SD / MI.

المستخلص

العزة، نعمتا ٢٠١٧ تطوير التعليم التفاعلي الوسائط المتعددة وسائل الإعلام بناء على العديد من مالانج. أطروحة. برامج IV MI Yaspuri الدرجة الموضوعات المهمة الموضوع الفرعي نوع العمل إعداد المعلمين الابتدائية. كلية تربيه والتعليم. جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرد H. Moh. Padil ،M. Pd.I

تطوير التفاعلية وسائل الاعلام التعلّم القائم على الوسائط المتعددة، هي واحدة من الوسائل للمساعدة في فهم تعلم الطلاب. من خلال وسيلة للتدريس، ويتوقع من الطلبة أن يكون الدافع وتنمية مهارات الطلاب، فضلا عن الجهود المبذولة لتعريف الطلاب العمل بجد لاكتساب المعرفة. الموارد وسائل الاعلام التي يمكن أن تدعم عملية التعلّم وسائل الاعلام التدريس القائم على الوسائط المتعددة التفاعلية مع موضوع متنوعة من الوظائف. هذه المادة يصف مجموعة متنوعة من عبقرية من نوع الوظائف. وكان الغرض من هذه الدراسة هو تطوير وسائل الإعلام التدريس التفاعلية القائمة على الوسائط المتعددة مجموعة متنوعة من الوظائف بهدف بحث الصف الرابع مالان.

والتنمية، والذي يشير إلى نموذج للبرج وغال. العينة في هذا البحث RESERCH هذا النوع من البحث هو مالانج. لتحديد تأثير المواد التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة بشكل IV MI Yaspuri هي الدرجة تفاعلي على الدافع الطلاب في استخدام ما قبل الاختبار وبعد الاختبار تصميم المجموعة الضابطة

نتائج التدريس القائمة على البحوث وسائل الإعلام والوسائط المتعددة التفاعلية مختلف وظائف في الدراسات الاجتماعية تلبية معايير صالحة جدا نتائج الاختبار المسألة وتوصل خبراء على مستوى صحة 90٪، وسائل الإعلام تصل 92٪، وبلغت الموضوعات خبير 90٪، ووصل إلى نتائج التجارب الميدانية 96، 3٪. في مع مستوى الدلالة 0.05 النتائج $t \leq 2.555$ الجدول ر تم الحصول عليها من $t \leq 2.107$ اليدوي اختبار يعني هو رفض وقبلت ها. وبالتالي، ليس هناك فرق كبير في المواد التعليمية المتقدمة. هذا يدل على أن المؤهلة على مستوى عال من الصلاحية، بحيث تستخدم وسائل الإعلام Liki المنتجات التي وضعت ميمي، التدريس لائقة في التعلّم

كلمات البحث: التنمية، الوسائل التعليمية، والوسائط المتعددة التفاعلية، ومجموعة متنوعة من الوظائف، IV SD / MI. والطبقة

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.¹ Dalam pembelajaran perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat, berbagai permasalahan yang ada dapat dipecahkan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan ini juga membawa masyarakat kedalam persaingan global yang semakin ketat, sehingga memaksa suatu bangsa harus berusaha mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar mampu berperan dalam persaingan global.

Terdapat tiga komponen utama yang saling berpengaruh dalam pembelajaran. Ketiga komponen tersebut adalah (1) kondisi pembelajaran, (2) metode pembelajaran (3) hasil pembelajaran.² Terkait tentang ketiga komponen tersebut maka guru harus mampu memadukan dan mengembangkannya, supaya kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapainya tujuan pembelajaran, dan mendapatkan hasil yang maksimal. Oleh karena itu dengan bekal kemampuan dan keterampilan

¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 17

² Muhaimin, dkk. *Paradigm pendidikan islam*. (Bandung: PT. Rosdakarya, 2004), HLM. 146

yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Untuk mencapai kualitas pembelajaran tersebut, maka keterampilan guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan harus ditingkatkan.

Pembelajaran di kelas semakin berkembang. Dimulai dari pembelajaran secara tradisional menuju sistem pembelajaran modern, yang memiliki ciri-ciri dengan kemajuan zaman. Dalam tahap-tahap perkembangan itu, terdapat perubahan-perubahan dalam sistem pembelajaran dengan semua aspek dan unsur-unsurnya. Dasar perkembangan ini ialah dilihat dari segi historis, orientasi pembelajaran, tujuan pembelajaran, kurikulum yang dipergunakan, proses belajar siswa, disiplin kelas, metode mengajar, hubungan sekolah dan masyarakat, serta komunikasi.

Saat ini, pendidikan di Indonesia menetapkan kurikulum 2013 digunakan sebagai acuan pembelajaran di sekolah. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).³ Berdasarkan kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dari kelas I sampai kelas IV. Dengan tema pada pembelajaran tematik terpadu ini akan memberikan banyak -keuntungan diantaranya, siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema, siswa mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata

³ Majid Abdul, "Pembelajaran Tematik Terpadu," (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014) hlm 28

pelajaran dalam tema yang sama dan pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam.

Memilih atau menentukan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kondisi Kompetensi Dasar (KD), tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran, sifat dari materi yang akan diajarkan, dan tingkat kemampuan peserta didik. Di samping itu, setiap model pembelajaran mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru.

Bidang pendidikan adalah salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar dapat membantu guru memperkaya wawasan siswa. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh yang baik terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan

sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Namun, pendidikan di Indosnesia masih banyak kekurangan, seperti kurang memerhatikan media yang digunakan oleh guru. Pada hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah menunjukkan bahwa media yang dipakai selama proses pembelajaran tematik terpadu adalah media cetak buku kurikulum 2013. Hal ini dibuktikan pada saat wawancara dengan bu Evrida Eka Putri guru kelas IV di Sekolah MI Yaspuri Malang beliau mengatakan:⁴

“banyak permasalahan yang di hadapi seorang guru sendiri dan seorang murid.seorang guru sangat kesulitan membuat media karena waktu yang kurang dan kreativitas guru masih kurang jika dari murid yaitu dalam proses pembelajaran menggunakan media cetak (buku kurikulum 2013) diantaranya, 1) tujuan muatan tidak tercapai dalam 1 kali pertemuan pembelajaran karena terbatasnya waktu, 2) siswa tidak fokus terhadap materi muatan, 3) bagi guru kesulitan untuk membahas PR karena dibatasi, 4) Siswa yang kurang aktif (sulit memahami) menambah beban ke materi selanjutnya”

Dengan permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena yang mereka lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu penugasan yang dilakukan oleh guru tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dan permasalahan yang ada yaitu seorang guru sangat terkendala media ajar yang digunakan dengan itu peneliti

⁴ Hasil wawancara guru kelas IV MI Yaspuri Malang pada tanggal 12 Oktober 2016, pukul 10.00 WIB

membuat Media Pembelajaran Interaktif untuk subtema jenis-jenis pekerjaan. Media Interaktif ini dibuat untuk membantu media pembelajaran guru dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran Interaktif ini berisi tentang informasi pentingnya menjaga lingkungan, macam-macam jenis-jenis pekerjaan, video, soal latihan untuk pemahaman siswa.

Adapun pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall dengan 10 langkah yang sistematis di dalamnya. Penulis memilih model ini karena langkah-langkah yang ada pada model yang ditawarkan Borg & Gall ini lebih rinci, sistematis, dan bersifat deskriptif. Banyak pengembangan yang berhasil memunculkan produk baru berupa perangkat pembelajaran yang efektif.

Dengan Media ini yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar mengenai Jenis-jenis pekerjaan di Indonesia. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan multimedia interkatif pada tema berbagai pekerjaanku subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV di sekolah MI Yaspuri Malang.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang perlu dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana disain media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV MI Yaspuri Malang?
2. Bagaimana kelayakan validasi media pembelajaran multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV MI Yaspuri Malang?
3. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Yaspuri Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan ruusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan disain media pembelajaran berbasis media pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV MI Yaspuri Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan validasi isi media pembelajaran berbasis media pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan di kelas IV MI Yaspuri Malang.
3. Untuk menjelaskan multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Yaspuri Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Autoplay* pada tema tentang pekerjaanku subtema jenis-jenis pekerjaan antara lain:

1. Manfaat Teoritis,

- a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khsanah Ilmu Pengetahuan di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Madsarasah Ibtidaiyyah, dan secara khusus memberikan langkah-langkah bagi pengembang media pembelajaran prodi PGMI.
- b. Mendorong guru berkembang secara profesional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik di kelas dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang muncul di kelasnya secara profesional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, sebagai refrensi media pembelajaran SD Yasuri Malang pada saat pembelajaran untuk menggunakan media sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memberikan motivasi seorang guru dalam upaya mengembangkan media ajarnya sendiri.

- c. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagaimana melakukan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran dengan memberikan strategi alternatif penerapan berkomunikasi dalam proses pembelajaran berbicara serta memberikan masukan dalam menyusun media pembelajaran berdasarkan pendekatan komunikatif.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dalam penyusunan media *Autoplay* didesain sebaik mungkin dan semenarik mungkin, sehingga pembelajaran akan lebih aktif dan lebih menyenangkan.
 - b. Siswa lebih terarah dalam mengetahui konsep dengan menggunakan media ajar yang telah dikembangkan.
- ##### **2. Keterbatasan Pengembangan**
- a. Pengembangan media *Autoplay* tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan berisi tentang materi jenis-jenis pekerjaan.
 - b. Pengembangan media *Autoplay* ini dipergunakan oleh guru dan siswa kelas IV.
 - c. Pengembangan media *Autoplay* terbatas pada model Borg and Gall.
 - d. Pengembangan media *Autoplay* terbatas pada tingkat keefektifan.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Dalam pembelajaran tematik kita mengenal dengan belajar menggunakan tema. Pembelajaran tematik juga dikenal dengan pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa pelajaran bahkan lintas maupun rumpun mata pelajaran yang diikat dengan tema-tema tertentu. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang perilaku masyarakat atau tentang lingkungan sosial. Oleh karena itu siswa diharapkan mampu menguasai konsep tersebut, terutama pada materi berbagai pekerjaan.

Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran kelas IV MI Yaspuri Malang, pada tema “Berbagai Pekerjaan” subtema “Jenis-jenis pekerjaan. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti guna membentuk kepekaan, membangun ide, melatih dan membina kreativitas siswa agar siswa lebih mampu meningkatkan hasil belajar.

G. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan dihasilkan yakni media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan berupa sebuah program (software) yang menampilkan teks, gambar, lagu, serta video pada computer.
2. Materi yang di sampaikan adalah materi dengan tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD/MI.

3. Spesifikasi wujud fisik prodak yang dihasilkan berupa CD interaktif, dimana dalam media tersebut menggunakan gambar animasi sehingga dapat digunakn sebagai media pendukung pembelajaran.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 orientasi peneitian

| No | Nama Peneliti, Judul, Penerbit, Tahun | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|---|--|---|---|
| 1. | Pengembangan Multimedia Pembelajaran SAINS pokok bahasan sumber daya alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik, Nur Yanita, 2010 | Pengembangan Media pembelajaran Interaktif | Menghasilkan produk berupa CD interaktif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan | Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan soal latihan untuk pemahaman siswa dalam proses belajarnya |
| 2. | Penerapan pembelajaran multimedia berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) dalam meningkatkan pemahaman materi belajar IPS di kelas VI MIN Kauman Utara Jombang, Anang S,2011 | Media pembelajaran interaktif | Produk berupa audio visual bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa | Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan soal latihan untuk pemahaman siswa dalam proses belajarnya |

| | | | | |
|----|--|-------------------------------|--|---|
| 3. | Pengembangan bahan ajar IPA kelas 4 dengan metode praktikum dan media CD pembelajaran di SDN Janti II Sidoarjo, Nuril Nuzulia, 2012. | Media pembelajaran interaktif | Menghasilkan produk berupa buku dan media CD yang mampu meningkatkan keefektifan, keefisienan dan kemenarikan pembelajaran | Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan soal latihan untuk pemahaman siswa dalam proses belajarnya |
|----|--|-------------------------------|--|---|

I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran tentang definisi ini, maka peneliti memberikan penegasan definisi operasional pada judul skripsi ini. Adapun definisi operasional dalam batasan-batasan yang berkaitan dengan kajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam satu wujud tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar yang telah tersedia menjadi bahan ajar yang lebih efektif.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga

dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁵ Sehingga dalam media pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai alat dan bahan untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.⁶ Dengan kata lain multimedia interaktif adalah sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan kombinasi video, audio dan visual.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam proposal ini akan disusun dalam tiga bab yaitu:

Bab pertama mengemukakan uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi kajian pustaka yang membahas tentang kajian terdahulu dan dari kajian yang terdiri dari teori pengembangan multimedia interaktif.

⁵ Usman, Asnawir, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 11

⁶ Daryanto, "Media Pembelajaran", (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 53

Bab ketiga berisi tentang metode penelitian yang berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk. Desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik analisis data

Dalam pembelajaran tematik kita mengenal dengan belajar menggunakan tema. Pembelajaran tematik juga dikenal dengan pembelajaran terpadu atau terintegrasi yang melibatkan beberapa pelajaran bahkan lintas maupun rumpun mata pelajaran yang diikat dengan tema-tema tertentu.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik adalah pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang perilaku masyarakat atau tentang lingkungan sosial. Oleh karena itu siswa diharapkan mampu menguasai konsep tersebut, terutama pada materi berbagai pekerjaan.

Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran kelas IV MI Yaspuri Malang, pada tema “Berbagai Pekerjaan” subtema “Jenis-jenis pekerjaan. Media pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti guna membentuk kepekaan, membangun ide, melatih dan membina kreativitas siswa agar siswa lebih mampu meningkatkan hasil belajar.

Pengklasifikasian sebagaimana yang telah dibahas pada uraian terdahulu menjelaskan karakteristik atau ciri-ciri spesifik masing-masing

media berbeda satu dengan lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan. Kita dapat mengetahui karakteristik media menurut tinjauan ekonomisnya, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan kontrolnya oleh uji coba.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁷ Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran

Menurut Rudi Bretz mengklasifikasikan ciri utama media pada unsur pokok yaitu: suara, visual, dan gerak. Untuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu: gambar visual, garis (liner graphic), dan simbol. Dia juga membedakan media siar dan media rekam, sehingga terdapat delapan klasifikasi media:⁸

a. Media audio visual gerak

⁷ Daryanto, "Media Pembelajaran," (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 4

⁸ Usman, Asnawir, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 27

- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media visual semi gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak

Sedangkan menurut Oemar H. Malik, ada empat klasifikasi media pengajaran, yaitu:

- a. Alat-alat visual yang dapat dilihat,
- b. Alat-alat yang bersifat auditif atau yang hanya bisa didengar,
- c. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar,
- d. Dramatisasi.

Namun menurut Gagne, ada tujuh macam klasifikasi media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, gambar cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, mesin belajar. Tujuh macam pengklasifikasian media tersebut kemudian di kaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkat hierarki belajar yang di kembangkannya yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh prilaku belajar, memberi kondisi-kondisi external, menuntut cara berfikir, memasukan alih ilmu, menilai prestasi dan memberi umpan balik.

Berdasarkan beberapa pengklasifikasian di atas dapat ditarik kesimpulan secara umum media pembelajaran ada lima yaitu: media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis komputer, media berbasis manusia.

Pengklasifikasian sebagaimana yang telah dibahas pada uraian terdahulu menjelaskan karakteristik atau ciri-ciri spesifik masing-masing media berbeda satu dengan lainnya sesuai dengan tujuan dan maksud pengelompokan. Kita dapat mengetahui karakteristik media menurut tinjauan ekonomisnya, lingkup sasaran yang diliput, kemudahan kontrolnya oleh si pemakai dan sebagainya. Juga dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, percakapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Seperti dikemukakan oleh Kemp merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Sebagaimana yang juga dikatakan oleh Arief S. Sadiman bahwa klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.⁹

⁹ Kalsifikasi Media Pembelajaran, <http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/05/makalah-klasifikasi-dan-karakteristik.html>, diakses pada tanggal 16 Maret 2015 jam 14.23

3. Pengembangan media pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidik formal atau pendidik non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Namun dalam kurikulum tidak menyatakan dengan tegas atau boleh maupun yang tidak boleh digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran diyakini sebagai salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama:¹⁰

- a. Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
- b. Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- c. Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihanwarna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.

¹⁰ Leong, Marlon, Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm 3

- d. Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubadzir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.

4. Kriteria pemilihan media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu, beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain¹¹ :

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.

¹¹ Usman, Asnawir, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 15

- c. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil.
- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

5. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berguna untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pilihan untuk proses belajar siswa. Multimedia cenderung menggunakan lebih dari satu unsur dalam penggunaannya sehingga multimedia dapat menarik minat dan motivasi kepada penggunanya. Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu CTR (computer technology research), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 0% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilaksanakan sekaligus.

Menurut Hofstetter (2001), kata multimedia dalam dunia computer adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan *link*¹² dan *tool*¹³ yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹⁴

Manfaat dari multimedia interaktif ini, yaitu:¹⁵

- a. Proses pembelajaran lebih menarik,
- b. Jumlah waktu dalam proses pembelajaran dapat dimaksimalkan,
- c. Kualitas siswa dapat ditingkatkan,
- d. Proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

Selain itu karakteristik multimedia interaktif ini memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio dan visual, bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, serta bersifat mandiri dalam memberi kemudahan dan kelengkapan isi.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan kejenuhan serta kurang

¹² *Link* adalah yang menghubungkan pemakai dan informasi.

¹³ *Tool* adalah menyediakan tempat bagi pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pemakai itu sendiri.

¹⁴ Leong, Marlon, Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009), hlm 1

¹⁵ Daryanto, "*Media Pembelajaran*," (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 53

komunikatif dalam penyampaian materi pelajaran di dalam kelas. Sehingga ada beberapa kualitas media pembelajaran yaitu

- a. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi solusi peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.
- b. Bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas dan keinovasian dalam mendesain pembelajaran.
- c. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan atau sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

6. Pengertian pembelajaran tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Tema yang dipilih harus sesuai dengan pokok pikiran atau gagasan pokok sesuai konten atau pemahaman siswa. Sehingga dengan tahapan yang sesuai akan mengacu pada perkembangan siswa, karakteristik cara belajar siswa, konsep belajar dan kegiatan pembelajaran siswa di kelas awal SD/MI.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran peng

sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pada tahapan ini lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif.¹⁶

7. Karakteristik pembelajaran tematik

Model pembelajaran tematik di SD/MI memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa, pusat pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung, tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasn tema yang paling dekat dengan kehidupan siswa.

¹⁶ Majid Abdul, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014), hlm 178

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, konsep ini diambil dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran sehingga siswa mampu memahami konsep-konsep secara utuh. Hal ini diperlukan siswa untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel, bersifat luwes karena guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, serta dapat mengaitkan dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar.
- f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan dengan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, selain diharapkan untuk berfikir secara rasional dan aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran tematik ini siswa diharapkan menikmati proses pembelajaran dikelas dengan nyaman dan menyenangkan.

8. Ruang lingkup tema

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Depdiknas, 2007)¹⁷ :

¹⁷ Majid Abdul, "Pembelajaran Tematik Terpadu," (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014) hlm 99

Tema merupakan alat atau wadah untuk mengedepankan berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Sehingga tema ini diperlukan untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Jika tema yang dipilih tidak sesuai konsep yang tersedia maka pembelajaran yang dilakukan tidak akan mencapai hasil yang maksimal. Serta pemilihan tema harus sesuai dengan pemahaman siswa.

9. Pengertian ilmu pengetahuan social (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial atau dalam bahasa Inggris yaitu *social studies* adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek hubungan manusia dan lingkungan sosialnya.¹⁸ Ilmu ini berbeda dengan seni dan humaniora karena menekankan pada metode ilmiah dalam mempelajari manusia serta perilaku manusia. Tujuan ilmu sosial adalah membantu generasi muda mengembangkan kemampuan pengetahuan dan keputusan yang rasional sebagai warga masyarakat yang beraneka ragam budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling berketergantungan.

Suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan adaptasi dan modifikasi dari konsep keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki

¹⁸ *Ilmu Pengetahuan Sosial*, <http://www.endartougik.blogspot.co.id/2014/12/tujuan-dan-manfaat-ips.html>, Kamis 18 Desember 2014, ugik endarto, 23.41

kepekaan terhadap masalah sosial.¹⁹ Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya. IPS juga membahas mengenai hubungan antara manusia dan lingkungan. Dimana siswa di didik dan tumbuh berkembang sebagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitar.

10. Karakteristik dan tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Mata pelajaran IPS di SD/MI memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut :²⁰

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, kewarganegaraan, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan.

¹⁹ *Pengertian IPS*, <http://www.kajian-teori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>, hetty rusyanti on 24 Februari 2013

²⁰ Akhmad sudrajat.files.wordpress.com/2008/07/model-ips-terpadu.pdf(diakses 26 agustus 2015 19:45 wib)

- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Tujuan mata pelajaran IPS SD/MI adalah sebagai berikut diantaranya :²¹

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal nasional dan global.

11. Motivasi Belajar

- a. Pengertian motivasi

Motivasi adalah penggerak tingkah laku ke arah suatu tujuan dengan didasari adanya sesuatu kebutuhan, ada dua prinsip yang dapat digunakan untuk meninjau motivasi, yaitu:

- 1) Motivasi di pandang sebagai suatu proses dalam diri individu. Pengetahuan tentang proses ini sksn membantu kita menjelaskan kelakuan yang kita amati dan untuk memperkirakan kelakuan-kelakuan lain pada seseorang.
- 2) Kita menentukan karakteristik proses ini dengan melihat petunjuk- petunjuk dari tingkah lakunya. Apakah petunjuk- petunjuk ini tepat, bergantung kepda observasi kita. Dan apakah petunjuk- petunjuk itu dapat dipercaya, dapat dilihat kegunaannya dalam memperkirakan dan menjelaskan tingkah laku lainnya.

b. Motivasi dalam belajar

Crow dan Crow berpendapat tentang motivasi belajar, belajar harus diberi motivasi dengan berbagai cara sehingga minat yang dipentingkan dalam belajar itu dibangun dari minat yang telah ada pada diri anak.

Kegiatan belajar akan tercipta apabila minat atau motivasi belajar yang ada dalam diri peserta didik itu akan memperkuat motivasi ke arah tingkah laku tertentu (belajar). Minat itu dapat ditumbukan dengan cara:

- 1) Membangkitkan suatu kebutuhan, yaitu kebutuhan untuk menghargai sesuatu keindahan, untuk mendapat penghargaan, dan sebagainya.

- 2) Menghubungkan- menghubungkan dengan pengalaman yang lampau.
- 3) Memberikan kesempatan untuk mendapat hasil yang baik. *Knowing succes like succes* atau mengetahui sukses yang baik diperoleh individu itu, sebab sukses akan menimbulkan rasa puas.

c. Jenis- jenis motivasi belajar

1) Motivasi intristik

Motivasi intristik adalah motivasi yang tercakup didalam situasi belajar dan memenuhi kebutuhan dan tujuan- tujuan murid. Motivasi ini sering disebut juga motivasi murni, motivasi yang sebenarnya, yang timbul dari dalam diri anak sendiri, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan lain sebagainya. Motivasi intristik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri anak dan berguna dalam situasi fungsional. Dalam hal ini pujian, hadiah atau yang sejenisnya tidak di perlakukan karena tidak menyebabkan peserta didik bekerja atau belajar untuk mendapat pujian atau hadiah itu.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor- faktor dari luar belajar seperti angka, kredit, ijazah

tingkatan, hadiah, mendali, pertentangan dan persaingan. Bersikap negatif adalah cemooh, sindiran tajam, dan hukuman. Motivasi ekstrinsik ini tetap diperlukan di sekolah, sebab pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat peserta didik atau sesuai dengan kebutuhan.

d. Fungsi motivasi

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan.
- 2) Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik
- 3) Mengerakkan seperti mesin mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu perbuatan.

e. Prinsip motivasi dalam belajar

Kenneth H. Hovver mengemukakan prinsip-prinsip motivasi sebagai berikut:

- 1) Pujian lebih efektif daripada hukuman
- 2) Semua peserta didik mempunyai kebutuhan-kebutuhan psikologis tertentu yang harus mendapat kepuasan.
- 3) Motivasi yang berasal dari individu lebih efektif daripada motivasi – motivasi yang dipaksakan dari luar.
- 4) Pemahaman yang jelas terhadap tujuan-tujuan yang akan merangsang motivasi.
- 5) Tugas-tugas yang diberikan oleh diri sendiri akan menimbulkan minat yang lebih besar untuk mengerjakan daripada apabila tugas-tugas itu dipaksakan oleh guru.

- 6) Pujian yang datang dari luar kadang-kadang diperlukan dan cukup efektif untuk merangsang minat yang sebenarnya.
 - 7) Teknik dan prosedur mengajar yang bermacam efektif untuk memelihara minat peserta didik.
- f. Nilai motivasi dalam pengajaran
- 1) Motivasi menentukan tingkat keberhasilan atau kegagalan perbuatan belajar peserta didik.
 - 2) Pengajaran yang bermotivasi pada hakikatnya adalah pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, dorongan, motivasi, dan minat yang ada pada peserta didik.
 - 3) Pengajaran motivasi menurut kreativitas dan imajinasi pada guru untuk berusaha secara sungguh-sungguh mencari cara-cara yang relevan dan serasi guna membangkitkan dan memelihara motivasi peserta didik.
 - 4) Berhasil atau gagalnya membangkitkan dan menggunakan motivasi dalam pengajaran erat kaitannya dengan pengaturan disiplin kelas.
 - 5) Asas motivasi menjadi salah satu bagian yang integral dari pada asas mengajar.²²
- g. Faktor pendukung dan penghambat motivasi
- 1) Faktor pendukung

²² A. Tabrani Rusyan. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung; Remaja Karya, 1989, hlm. 106-121

Faktor yang menumbuhkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

- a) Kemampuan siswa yang memadai dalam pelajaran.
 - b) Situasi dan kondisi belajar kondusif dan unsur dinamisme dalam pembelajaran.
 - c) Bila tujuan intern dengan kebutuhan peserta didik pada mata pelajaran itu.
 - d) Adanya pikiran positif bahwa mata pelajaran itu sangat berguna di masa mendatang.
 - e) Cita- cita dan aspirasi siswa disertai dengan upaya guru dalam membelajarkan siswa.²³
- 2) Faktor penghambat
- a) Dari siswa sendiri, yaitu siswa yang lemah dalam mata pelajaran sehingga sering kehilangan harga diri karena gagal memecahkan masalah dengan tepat dan peserta didik merasa terpaksa dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
 - b) Materi dan sarana prasarana, dari segi materi siswa sering diajarkan materi yang tidak sesuai dengan tingkah atau umur, hal itu akan berdampak saat siswa menghadapi ujian karena soal yang tidak dimengerti. Dan sarana prasarana,yaitu siswa tidak nyaman dengan ruang belajar

²³ Saiful Bahri, Djamarah *Psikologi Belajar*, Jakarta; Bineka Cipta 2002, hlm 115

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Devolepment*) yang berorientasikan pada produk yang dikembangkan dalam bidang pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan dan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran maupun hasilnya.²⁴ Sebagaimana menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dengan mengarah pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan dari media teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman materi serta membuat siswa lebih semangat dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Produk yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada

²⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*(Bandung: Alfabeta, cv. 2011) Hlm. 297.

produk” berupa media pembelajaran *autoplay* untuk siswa kelas IV yang difokuskan pada subtema jenis-jenis pekerjaan.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan penelitian ini adalah metode pengembangan prosedural yang dikenalkan oleh Borg & Gall, sebagai berikut:²⁵

1. Penelitian dan pengembangan informasi awal

Penelitian dan pengembangan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal.

2. Perencanaan

Perencanaan mencakup menemukan tujuan khusus untuk menentukan urutan dan bahan uji coba skala kecil. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberi informasi materi yang tepat untuk mengembangkan produk agar mencapai tujuan yang ingin dicapai.

3. Pengembangan format produk awal

Pengembangan format awal mencakup persiapan bahan-bahan pembelajaran dan alat evaluasi. Format pengembangan produk dapat berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam rancangan sistem pembelajaran yang dilengkapi dengan video.

Draf atau produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli

²⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta, Kecana, 2012), hal 291

atau orang-orang yang mempunyai keterampilan yang dibutuhkan. Sebelum produk diuji cobakan di lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.

4. Uji coba awal

Uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah yang melibatkan 6-12 subyek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan atau melakukan revisi produk awal.

5. Revisi produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.

6. Uji lapangan

Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diuji cobakan lagi kepada subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan dilakukan 5-15 sekolah yang melibatkan 50-500 subyek. Hasil uji coba dikumpulkan dan dianalisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi produk

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok

atau subyek lebih besar, ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji lapangan

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji coba lapangan. Uji coba lapangan melibatkan 10-30 sekolah yang melibatkan 40-200 subyek. Hasil uji coba dikumpulkan dan dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk akhir.

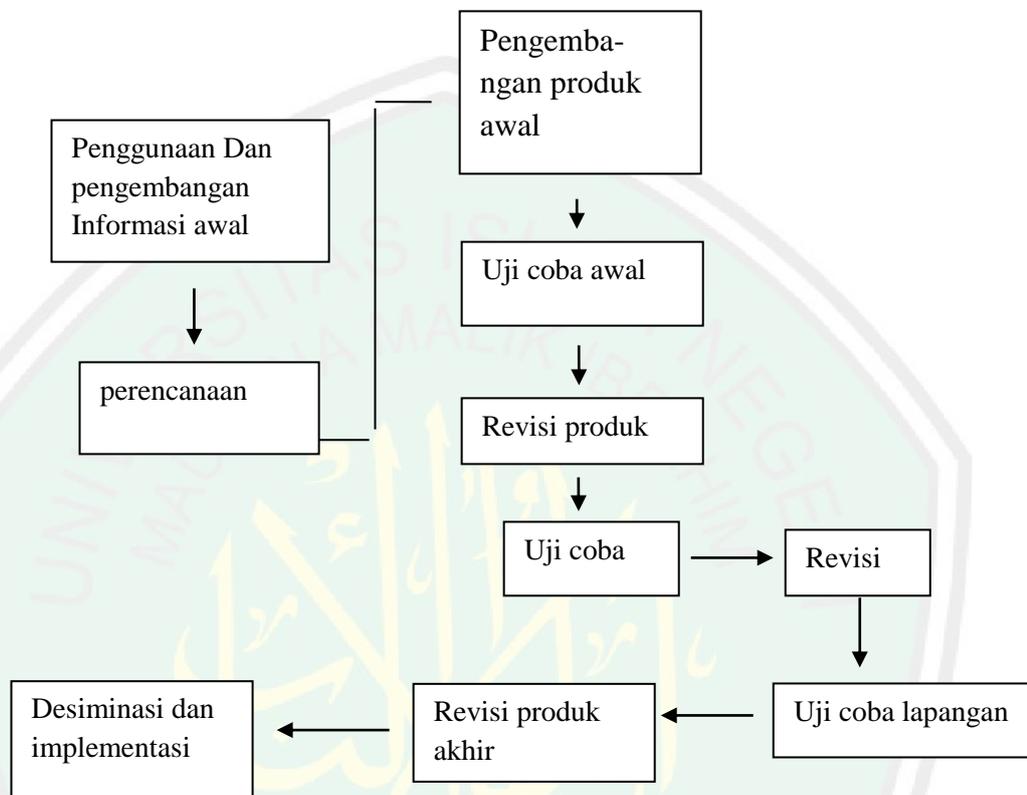
9. Revisi produk akhir

Revisi yang dikerjakan berdasarkan uji coba lapangan yang lebih luas, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok atau subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

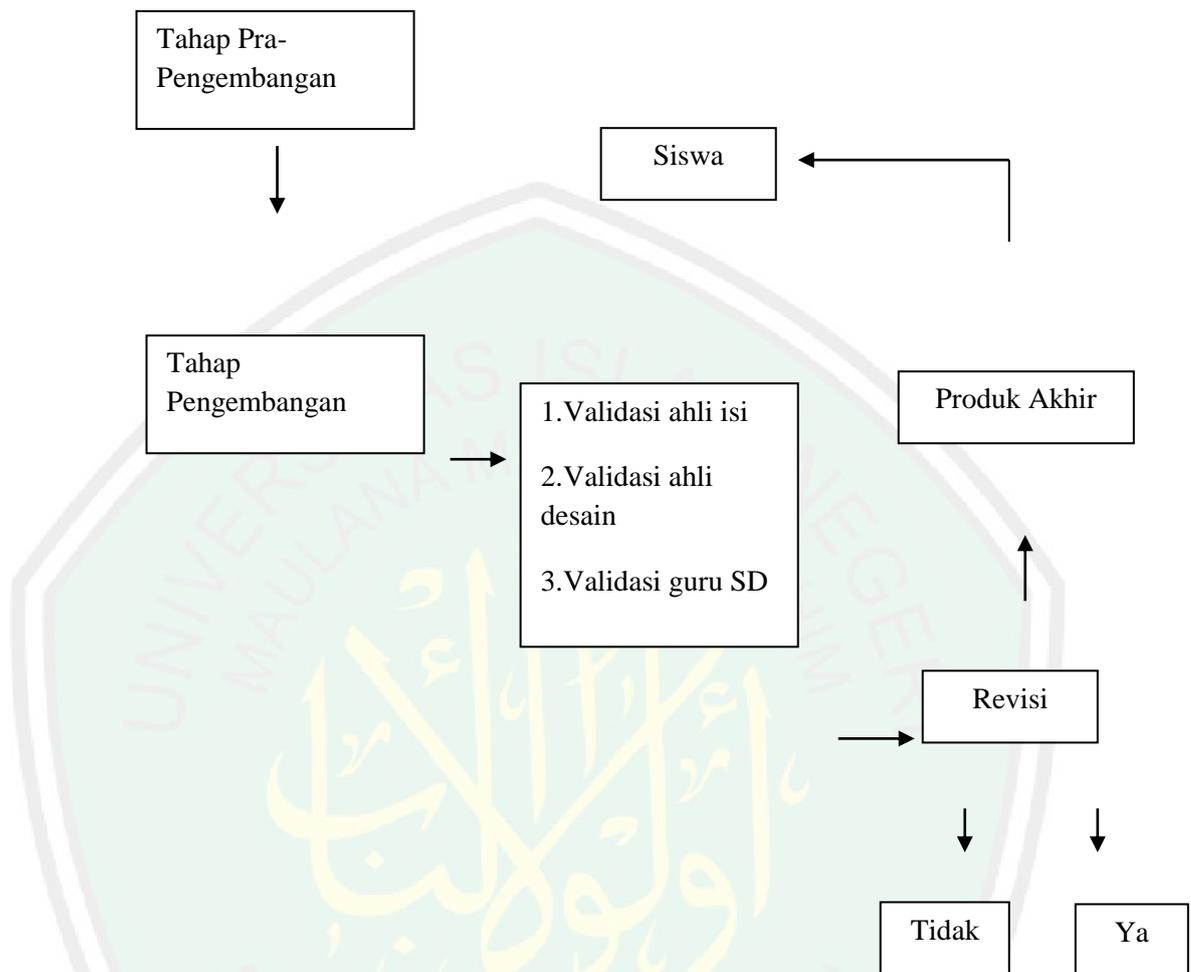
10. Deseminasi dan implementasi

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada pengguna melalui forum atau dalam bentuk compact disk.

Berdasarkan langkah-langkah pengembanagan Borg dan Gall dapata digambarkan sebagai berikut:



Berdasarkan batasan masalah yang ada, penelitian ini dilakukan pada tahap pengembangan media pembelajaran untuk menghimpun data tentang kondisi yang ada dan uji coba terbatas untuk menentukan kelayakan *autoplay* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan. Dari model penelitian yang dilakukan Borg & Gall tersebut, peneliti melakukan langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar ini dengan empat tahap yaitu tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan, tahap validasi, tahap revisi produk. Berikut bagan pengembangan yang diadaptasi adalah:



C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui empat tahap:

1. Tahap pra pengembangan produk

Tahap ini mempelajari dan meneladani karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media ajar yang direncanakan. Selain itu untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk

merancang media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:

a. Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Pada tahap ini ditentukan jumlah KI dan KD yang akan dikembangkan kedalam media ajar. Adapun KI dan KD yang dipilih adalah memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

b. Melakukan study lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik siswa kelas IV SD Yaspuri Malang, serta menganalisis kesulitan belajar siswa dan mengetahui kebutuhan media ajar. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, diperoleh informasi bahwa masih belum adanya media pembelajaran khususnya pada subtema jenis-jenis pekerjaan. Pada materi ini, guru menugaskan siswa untuk membaca materi yang tersedia dalam buku tematik kurikulum 2013, sehingga cara belajar siswa tidak mengalami peningkatan.

c. Pengumuman dan pemilihan bahan

Pada tahap ini pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Materi

yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan jenis-jenis pekerjaan di Indonesia, gambar yang akan dijadikan contoh dalam media ajar yang dikembangkan.

d. Menyusun kerangka media ajar

Penyusunan kerangka media ajar untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran dari kompetensi tentang jenis-jenis pekerjaan.

2. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru bidang studi dan beberapa pihak pengembangan bahan ajar ini melewati serangkaian proses yaitu sebagai berikut:

- a. Menyiapkan materi yang berkenaan dengan materi berbagai pekerjaan di SD/MI
- b. Melakukan penataan isi dan struktur isi bahan ajar yang telah disusun,
- c. Membuat langkah-langkah penyusunan media sesuai dengan materi,
- d. Membuat evaluasi.

3. Tahap validasi

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk berupa media ajar. Pada tahap ini melibatkan tiga kelompok meliputi ahli, guru dan siswa. Validasi produk yang pertama dilakukan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni materi, ahli media dan praktisi/guru. Dari hasil penilaian validasi ahli dan praktisi kemudian produk direvisi. Kemudian dilakukan uji lapangan sehingga dapat diketahui kelayakan media berbasis *autoplay*.

4. Tahap revisi

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari para ahli. Apabila bahan ajar yang sudah dikembangkan sudah dikatakan valid maka peneliti tidak melakukan revisi dan produk siap untuk diuji cobakan, jika masih belum valid maka peneliti melakukan penelitian ulang.

D. Uji Coba

Setelah produk itu direvisi dan menghasilkan produk yang relevan untuk pembelajaran, maka produk tersebut sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Maka kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan oleh pengembang, yakni ujicoba pemakaian. Kegiatan uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV MI Yaspuri Malang pada tema berbagai pekerjaan dengan subtema jenis-jenis pekerjaan. Selama proses pengujian ini, media

pembelajaran berupa multimedia interaktif mendapat penilaian dari para guru MI Yaspuri Malang. Hal ini dilakukan untuk perbaikan lebih lanjut. uji coba pemakaian ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dari pengembangan media pembelajaran ini. bagian ini terdiri dari:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba penelitian ini dibagi dua tahap, yaitu validasi ahli isi dan validasi disain. Data yang diperoleh dari validasi ahli akan ditindak lanjuti untuk memperbaiki produk kemudian akan diujicobakan pada tahap uji coba di ruang kelas.

2. Subyek Uji Coba

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

3. Jenis Uji Coba

Data yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah hasil angket yang diberikan kepada validator dan guru. Data tersebut akan mendapat reaksi, penilaian dan kesan.

4. Instrument Pengumpulan Data

Dalam pengembangan ini teknik dalam pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara, angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru kelas di kelas IV MI Yaspuri Malang. Angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan guru berisi

pertanyaan yang berbeda. Angket kepada ahli media berisi pertanyaan tentang, bagaimana penampilan media tersebut, mulai dari halaman utama sampai dengan isi dan juga bagaimana tampilan yang terdapat pada media, apakah sudah menarik atau belum. Pertanyaan-pertanyaan yang tersaji untuk ahli materi lebih ditekankan pada isi materi, apakah materi tersebut sudah memberikan cukup informasi atau belum. Sedangkan angket untuk guru studi menggambarkan tentang kelayakan terhadap media tersebut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari objek uji coba, selanjutnya digunakan revisi. Sedangkan pedoman wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisa yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk adalah analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif dan analisis hasil tes.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari analisis tersebut kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran.

b. Analisis Deskriptif

Analisis dilakukan pada saat uji coba, data didapat dari angket terbuka dan angket penilaian tertutup untuk memberikan komentar berupa masukan dan saran yang membangun. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa *flashplyer*.

Data yang sudah terkumpul dapat dikelompokkan sesuai jenis data yaitu data kuantitatif yang berbentuk angka, dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol. Data yang berbentuk kata atau simbol akan dianalisis secara logis dengan cara mendiskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan dari validator. Sedangkan data yang berbentuk angka, akan dianalisis dengan prosentase, berikut rumusnya:²⁶

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan (yang dicari)

$\sum x$: Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

Dasar dari pedoman untuk menentukan tingkat kevaliditasan serta dapat pengambilan keputusan untuk merevisi pembelajaran digunakan konservasi skala tingkat pencapaian, karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian dan disesuaikan dengan

²⁶ Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara,2003),hlm.313

kategori yang telah ditetapkan. Berikut tabel kualifikasi pencapaian:

Table 3.1 kriteria validasi

| Presentase (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----------------|---------------------|-----------------|
| 84 – 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 68 – 84 | Valid | Tidak Revisi |
| 52 – 68 | Cukup Valid | Sebagian Revisi |
| 36 – 52 | Kurang Valid | Revisi |
| 20 – 36 | Sangat Kurang Valid | Revisi |

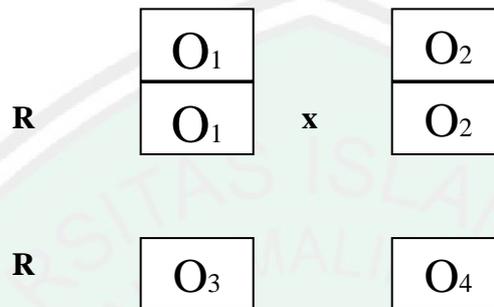
Berdasarkan penilaian di atas, media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian 68 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dari angket penilaian. Dalam pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengelola dan menginterpretasi dan dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai tujuan penelitian.²⁷ Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dengan dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before after*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan meningkatnya

²⁷ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2009) hlm 106

motivasi belajar siswa. Adapun desain eksperimen *before after* sebagai berikut:



Keterangan :

R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara random

O1: nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O2: nilai kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

O3: nilai kemampuan awal kelompok kontrol

O4: nilai post test kelas kontrol tanpa dilakukan perlakuan

X : media ajar multimedia interaktif autoplay (*treatment*)

pada uji coba lapangan, data himpunan menggunakan angket motivasi dan tes pencapaian hasil belajar sebagai tolak ukur efektivitas media pembelajaran. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*), anket motivasi sesudah menggunakan media multimedia interaktif. Dalam rangka untuk mengetahui perbandingan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni kelas IV MI Yaspuri Malang sebelum menggunakan produk

pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan multimedia interaktif. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t test. Adapun, rumus yang digunakan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:²⁸

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

Keterangan:

T : Uji-t

D : Diferent ($x_1 - x_2$)

d^2 : Variansi

N : Jumlah Sampel

²⁸ Subana dkk, Statistika Pendidikan (Bandug; Pustaka Setia, 2005), hlm 131

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini akan dipaparkan 3 hal terkait dengan data penelitian, diantaranya adalah (a) deskripsi media ajar berbasis *multimedia interaktif* (b) penyajian data validasi (c) hasil uji coba media ajar berbasis *autoplay*. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS, dan uji coba lapangan pada kelas IV MI Yaspuri Malang.

A. Deskripsi Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif

Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif pokok bahasan berbagai pekerjaan berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas IV MI Yaspuri Malang. Berikut deskripsi produk:

1. Cover

Bagian ini mencakup cover atau layout awal yang menampilkan identitas materi yang akan digunakan. Seperti nama mata pelajaran, kelas/semester, materi.



Gambar 4.1 Tampilan Layout Halaman Pertama

2. Beranda

Bagian ini merupakan tampilan home/beranda, atau halaman awal sebelum materi. Isinya berupa petunjuk atau icon pilihan untuk menuju slide selanjutnya. Awal tampilan kegiatan pembelajaran, dan bertujuan untuk memberikan informasi terkait dengan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 4.2 Tampilan beranda

3. Petunjuk penggunaan

Bagian ini merupakan penjelasan penggunaan media, petunjuk penggunaan icon yang ada. Dimana bagian ini akan mempermudah pengguna untuk menggunakan aplikasi.



Gambar 4.3 bagian petunjuk

4. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

RPP merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada silabus, sehingga dengan menggunakan RPP tersebut materi atau pembelajaran akan mudah mencapai tujuan yang sesuai dan yang diharapkan.

| Pembelajaran | Kompetensi dasar | Indikator |
|----------------|--|---|
| Pembelajaran 1 | <p>3.5 memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.</p> <p>4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi</p> | <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan kondisi geografis daerah tempat tinggal Menjelaskan hubungan jenis-jenis pekerjaan dengan kondisi geografis lingkungan tempat tinggal melalui |

Gambar 4.4 Tampilan RPP

5. Materi

Bagian-bagian dari isi adalah penjelasan materi jenis-jenis pekerjaan yang mendukung penjelasan dari materi. Bahan ajar yang dihasilkan berupa media ajar yang digunakan siswa sebagai panduan dalam eksperimen, sehingga isi dari media ajar ini sebagai berikut: pengertian bekerja, fungsi bekerja, sikap-sikap terpuji dalam bekerja, menjelaskan jenis-jenis pekerjaan, contoh pekerjaan, manfaat hasil menanam buah apel dan cara menanam. Membaca teks jenis-jenis pekerjaan.



Gambar 4.5 Tampilan materi



Gambar 4.6 Tampilan materi



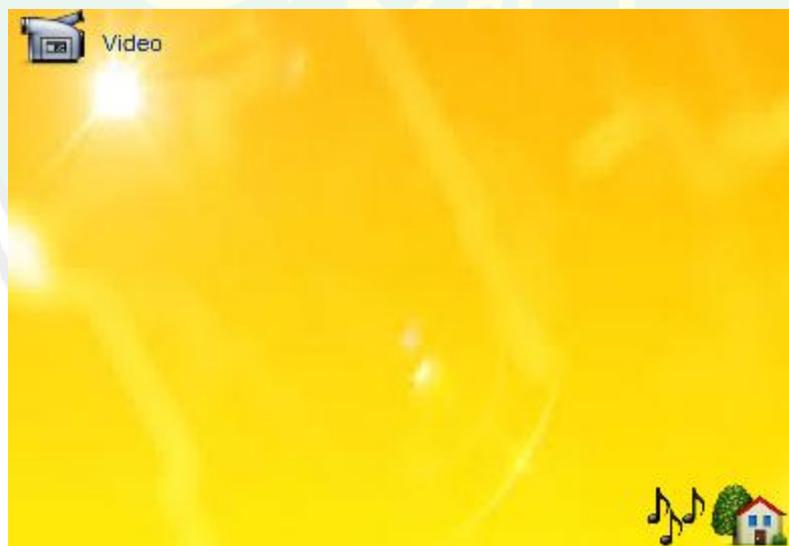
Gambar 4.7 Tampilan materi



Gambar 4.8 Tampilan materi

6. Video

Bagian menjelaskan tentang video jenis-jenis pekerjaan digunakan sebagai pelengkap dan penghibur tetap berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.



Gambar 4.9 Tampilan video

7. Evaluasi

Pada tampilan evaluasi ini berisikan tentang soal-soal jenis-jenis pekerjaan, serta untuk menguji pemahaman siswa tentang konsep yang telah dibahas.



Gambar 4.10 Tampilan evaluasi



Gambar 4.11 Tampilan evaluasi

8. Daftar pustaka

Berisi sumber referensi yang diambil oleh penyusun dari berbagai sumber, sebagai penguat dan sebagai bukti bahwa bahan ajar tersebut mempunyai dasar pemikiran

- a. <http://idekreatifguru.blogspot.co.id/2016/02/cara-mengajar-yang-menyenangkan-dan-tidak-membosankan.html>
- b. <https://i0.wp.com/gambarfoto.co/wp-content/uploads/2013/04/Gambar-Kartun-Imut-Muslimah.jpg?fit=300%2C300&ssl=1>
- c. <https://geniusfisika.files.wordpress.com/2015/04/action-8.jpg>
- d. <http://cdn2.tstatic.net/makassar/foto/bank/images/Kelamaan-Besuk-pasien.jpg>
- e. <http://www.pusatcinta.com/wp-content/uploads/2013/09/Tips-Berpacaran-dengan-Dokter1.jpg>
- f. https://www.google.co.id/search?q=pcdagang&biw=1366&bih=659&source=lnms&bm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjxoiHdtrRAhULpY8KHh4ZCb0Q_AUIBigB#imgre

Gambar 4.12 Tampilan daftar pustaka

9. Profil

Bagian ini menunjukkan identitas diri pembuat media atau sebagai tanda pengenalan pembuat media.



Gambar 4.13 Tampilan profil

B. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi bahan ajar diambil mulai tanggal 25 Januari dan berakhir pada tanggal 3 Maret 2017, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator ahli yang terdiri dari satu validator ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas IV MI Yaspuri malang. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.1 Kriteria Penskoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|------------|-------------------|------|
| SB | Sangat Baik | 5 |
| B | Baik | 4 |
| CB | Cukup Baik | 3 |
| KB | Kurang Baik | 2 |
| STB | Sangat Tidak Baik | 1 |

Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas IV

| Jawaban | Skor |
|---------|------|
| A | 4 |
| b | 3 |
| c | 2 |
| d | 1 |

Penyajian data dari analisis berupa angket ahli materi/isi, ahli media, dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli materi

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi mata pelajaran IPS pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.4, 4.5, 4.6.

a. Data kuantitati

Data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.3, 4.4, sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi IPS

| No | Pernyataan | x | xi | P (%) | Tingkat kevalidan | Keterangan |
|----|---|-----|------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Rumusan topik pada pengembangan multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak revisi |
| 2 | Relevansi indikator dengan kompetensi dasar pada multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak revisi |
| 3 | Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat valid | Tidak revisi |
| 4 | Kemenarikan/kesesuaian multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat valid | Tidak revisi |
| 5 | Ruang lingkup materi yang disajikan pada multimedia interaktif autoplay sesuai dengan tujuan pembelajaran | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak revisi |
| 6 | Kemudahan memahami materi melalui multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak revisi |
| 7 | Multimedia interaktif autoplay dapat memudahkan siswa dalam memahami materi | 5 | 5 | 100 | Sangat valid | Tidak revisi |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|-----|--------------|--------------|
| 8 | Multimedia interaktif autoplay dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya berbagai pekerjaan | 5 | 5 | 100 | Sangat valid | Tidak revisi |
| 9 | Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan pada multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak revisi |
| 10 | Kejelasan panduan penggunaan multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat valid | Tidak revisi |
| | Jumlah | 45 | 50 | 90% | Sangat valid | Tidak revisi |

b. Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

: Skor jawaban dari validator, oleh Ibu Nuril M.Pd sebagai ahli materi.

: Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

| Tingkat Validitas | F | % |
|-------------------|---|----|
| Sangat Valid | 5 | 50 |
| Valid | 5 | 50 |

Tabel menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 50% dan dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 3,4,7,8,10 Sedangkan 50% dinyatakan valid, yaitu pada item 1,2,5,6,9.

c. Revisi produk

Tabel 4.5 revisi produk ahli data

| No | Point yang Direvisi | Sebelum revisi | Sesudah Revisi |
|----|---|---|--|
| 1 | Slide 4 pada PPT no.3 dapat ditambah gambar dan keterangan penjelasan |  |  |



2. Hasil validasi ahli media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS tema berbagai pekerjaan subtema jeni-jenis pekerjaan kelas IV ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, 4.9, 4.10.

a. Data kuantitatif

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli media

| No | Pernyataan | x | xi | P(%) | Tingkat Valid | Keterangan |
|----|--|-----|------|------|---------------|--------------|
| 1 | Tampilan cover dalam media pembelajaran multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Ketepatan jenis huruf yang digunakan | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Kesesuaian gambar | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|-----|--------------|--------------|
| | dengan materi | | | | | |
| 5 | Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Sistem pengoperasian multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Video pendukung dalam multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Layout yang digunakan multimedia interaktif autoplay | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Keseragaman warna dalam multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Soal evaluasi yang mendukung multimedia interaktif autoplay | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| | Jumlah | 46 | 50 | 92% | Sangat Valid | Tidak Revisi |

b. Analisis data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi.

Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung

melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Keterangan:

X : skor jawaban dari validator, Ibu Ninja M,Pd sebagai ahli media bahan ajar

xi : skor jawaban tertinggi

P : presentase tingkat kevalidan

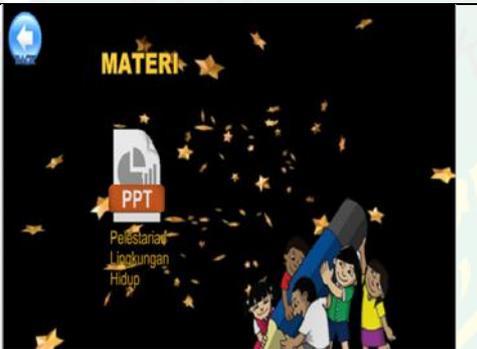
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media

| Tingkat Valid | F | % |
|---------------|---|----|
| Sangat Valid | 6 | 60 |
| Valid | 4 | 40 |

Tabel menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV yakni sebesar 60% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 2,3,5,6,9,10. Sedangkan 40% menyatakan valid, yaitu pada item 1,4,7,8.

c. Revisi produk

| No | Point yang Direvisi | Sebelum Revisi | Sesudah Revisi |
|----|---------------------|----------------|----------------|
| | | | |

| | | | |
|---|--|---|--|
| 1 | Page intro kurang jelas, tambahkan keterangan agar tidak monoton |  |  |
| 2 | Page materi terkesan terpisah, gunakan gambar sebagai pendukung |  |  |
| 3 | Tampilan warna lebih di seuaikan atau di padankan |  |  |

Tabel 4.8 revisi produk

3. Hasil validasi ahli pembelajaran IPS

Produk Pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran guru bidang studi IPS adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif

hasil validasi ahli materi IPS ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.11, 4.12, 4.13.

a. Data kuantitatif

Data Kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.11,4.12, 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penelitian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPS

| No | Pernyataan | \bar{X} | x_i | P(%) | Tingkat Valid | Keterangan |
|----|---|-----------|-------|------|---------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar. | 4 | 5 | 80 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar. | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Indikator. | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar. | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak revisi |
| 6 | Kejelasan paparan materi. | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa. | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 8 | Kesesuaian rangkuman materi dengan pembahasan. | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Ketepatan instrumen evaluasi yang | 4 | 5 | 80 | Valid | Tidak |

| | | | | | | |
|----|---|----|----|-----|--------------|--------------|
| | digunakan dapat mengukur kemampuan siswa. | | | | | Revisi |
| 10 | Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar. | 5 | 5 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| | Jumlah | 45 | 50 | 90% | Sangat Valid | Tidak Revisi |

b. Analisi data

Berdasarkan data kuantitatif hasil validator oleh ahli materi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data, dapat dihitung melalui persentase tingkat pencapaian berikut penjelasannya:

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

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

c.

Keterangan:

x : Skor jawaban dari validator, oleh Ibu Evrida Eka P, S.Pd sebagai ahli pembelajaran bidang studi IPS.

xi : Skor jawaban tertinggi.

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi tingkat Validasi Ahli Pembelajaran

| Tingkat Validitas | F | % |
|-------------------|---|----|
| Sangat Valid | 5 | 50 |
| Valid | 5 | |

| | | |
|--|--|----|
| | | 50 |
|--|--|----|

Tabel menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV yakni sebesar 50% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 2,3,5,7,10. Sedangkan 50% menyatakan valid, yaitu pada item 1,4,6,8,9.

4. Data siswa

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada 27 siswa kelas IV MI Yaspuri Malang sebagai kelas eksperimen. Paparan data kualitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan

Data kemenarikan

Tabel 4.11 Data Kemenarikan Produk

| Subyek siswa | Aspek Penilaian | | | | | | | | | | $\sum N$ | x_1 | % |
|--------------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----------|-------|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | | |
| 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 40 | 95 |
| 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 | 95 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 6 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 37 | 40 | 92 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 8 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 | 40 | 97 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------|------|-----|-----|----|-----|-----|----|-----|----|-----|------|-----|------|
| 10 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| 13 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 | 97 |
| $\sum x$ | 45 | 52 | 52 | 50 | 52 | 52 | 50 | 52 | 46 | 52 | 503 | 520 | 1252 |
| $\sum x_1$ | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 | 520 | 520 | 1400 |
| % | 86,5 | 100 | 100 | 96 | 100 | 100 | 96 | 100 | 88 | 100 | 96,7 | 100 | 89,4 |

Keterangan:

Aspek Penilaian 1 : Media ajar IPS dapat memudahkan siswa dalam belajar.

Aspek Penilaian 2 : Dengan penggunaan media ajar IPS dapat memberi semangat belajar.

Aspek Penilaian 3 : Siswa mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar IPS.

Aspek penilaian 4 : Bagaimana soal-soal pada media ajar IPS.

Aspek Penilaian 5 : Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat pada media ajar IPS.

Aspek Penilaian 6 : Selama mempelajari media ajar, apakah menemukan kata-kata sulit.

Aspek Penilaian 7 : Petunjuk yang terdapat dalam media ajar IPS.

Aspek Penilaian 8 : Bahasa yang digunakan dalam media ajar dapat dipahami.

Aspek Penilaian 9 : Soal-soal yang digunakan dalam pembahasan.

Aspek penilaian 10 : selama menggunakan media ajar IPS, apakah memerlukan bantuan orang lain seperti guru, teman, dan orang tua untuk mempelajarinya.

No. Subyek siswa : Responden siswa kelas eksperimen.

x_1 : Jumlah skor ideal dalam satu item.

$\sum N$: jumlah skor tiap responden/siswa.

$\sum x$: jumlah keseluruhan jawaban siswa.

$\sum x_i$: jumlah keseluruhan skor ideal semua item.

Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan

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

$$P = \frac{1252}{1400} \times 100\%$$

$$P = 89,4\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 89,4%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid atau sangat layak karena memudahkan siswa memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi siswa, dan menarik untuk dipelajari siswa.

5. Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar

Berikut penyajian data *pre-test* dan *pos-test* siswa kelas IV MI Yaspuri Malang pada ujilapangan akan disajikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil angket uji coba lapangan pre test kelas kontrol

| Nama | Nomor | | | | | | | | | $\sum x$ |
|------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 22 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 21 |
| 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 6 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 25 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 |

| | | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 23 |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 26 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 23 |
| 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 26 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 23 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 287 |

Tabel 4.13 Hasil penilaian uji coba lapangan post test kelas kontrol

| Nama | Nomor | | | | | | | | | $\sum x$ |
|------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 21 |
| 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 23 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 6 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 28 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 23 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 29 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 23 |
| 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 26 |

| | | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 23 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 309 |

Berdasarkan data tabel menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen adalah 287 dan nilai post test kelas eksperimen adalah 309.

Hal ini menunjukkan nilai post test lebih bagus dari pre test.

Tabel 4. 14 Hasil penilaian uji coba lapangan pre-test eksperimen

| Nama | Nomor | | | | | | | | | $\sum x$ |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 |
| 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 32 |
| 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 28 |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 29 |
| 6 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 29 |
| 7 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 9 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 21 |
| 10 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 23 |
| 11 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 12 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 28 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 23 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 289 |

Tabel 4.15 Hasil penilaian uji coba lapanagn post test eksperimen

| | Nama | | | Nomor | | | | $\sum x$ | | |
|--------|------|---|---|-------|---|---|---|----------|---|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 32 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 33 |
| 6 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 34 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 |
| 8 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 32 |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 28 |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 30 |
| 12 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 29 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 33 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 399 |

Berdasarkan data tabel menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen adalah 289 dan nilai post test kelas eksperimen adalah 399.

Hal ini menunjukkan nilai post test lebih bagus dari pre test.

A. Menentukan hipotesis

H_0 :tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif

H_a : terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif

Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

T : Uji-t

D : Diferent ($x_1 - x_2$)

d^2 : Variansi

N : Jumlah Sampel

Menentukan kriteria uji t :

1. H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka signifikan artinya H_a ditolak dan H_0 diterima.

Tabel 4.16 UJI T

| Nomer Responden | Nilai Post Test | | (X1- X2) | D | D^2 |
|-----------------|--------------------|-----------------------|----------|---|-------|
| | Kelas Kontrol (X1) | Kelas Eksperimen (X2) | | | |
| 1 | 23 | 32 | -9 | 9 | 81 |
| 2 | 21 | 30 | -9 | 9 | 81 |
| 3 | 21 | 30 | -9 | 9 | 81 |

| | | | | | |
|---------------|-----|-----|-----|----|-----|
| 4 | 23 | 31 | -8 | 8 | 64 |
| 5 | 23 | 33 | -10 | 10 | 100 |
| 6 | 28 | 34 | -6 | 6 | 36 |
| 7 | 22 | 27 | -5 | 5 | 25 |
| 8 | 23 | 31 | -8 | 8 | 64 |
| 9 | 29 | 32 | -4 | 4 | 16 |
| 10 | 23 | 28 | -5 | 5 | 25 |
| 11 | 26 | 30 | -4 | 4 | 16 |
| 12 | 24 | 29 | -5 | 5 | 25 |
| 13 | 23 | 33 | -9 | 9 | 81 |
| Jumlah | 309 | 399 | 91 | | 697 |

Uji t :

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

$$\bar{D} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{91}{13} = 7$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{\frac{697}{13(13-1)}}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{13(12)}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{\frac{697}{156}}}$$

$$t = \frac{7}{\sqrt{4,467}}$$

$$t = \frac{7}{2,73}$$

$$t = 2,555$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 2,555$

Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

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

$$db = N-1$$

$$= 13-1$$

$$= 12$$

Pada tabel = $t_{0,05 : 12} = 2,179$

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$T_{hitung} (2,555) > t_{tabel} (2,179)$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel}

maka:

H_0 : tidak terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif (ditolak)

Ha : terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dengan sesudah penggunaan multimedia interaktif (diterima)

Prosedur design media ajar ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

- a. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
- b. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan media ajar.
- c. Tahap uji produk dengan melakukan validasi para ahli dan guru mata pelajaran.
- d. Tahap revisi produk untuk penyempurnaan media ajar. Apabila media ajar sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan.

Setelah memenuhi prosedur design media ajar tersebut, dihasilkan media berbasis multimedia interaktif autoplay pada tema berbagaipekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV yang valid atau layak untuk digunakan. Materi IPS yang disajikan seluruh materi yang berkaitan dengan jeni-jenis pekerjaan sesuai dengan tema yang dan indikator yang telah di tentukan.

Peneliti memilih menggunakan media berbasis multimedia interaktif autoplay agar siswa mampu belajar dan menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri sesuai dengan yang diinginkan. Setelah menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri, tidak

semua siswa mampu memahami dengan baik materi yang diberikan, sehingga peneliti melengkapi materi dengan kasus dalam kehidupan sehari-hari sebagai acuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan menambahkan kehidupan sehari-hari ini dimaksudkan agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memudahkan memahami isi dari materi yang disampaikan, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan benar.

| Nomer Responden | Nilai Post Test | | (X1- X2) | D | D ² |
|-----------------|--------------------|------------------------|----------|----|----------------|
| | Kelas Kontrol (X1) | Kelas Eksprerimen (X2) | | | |
| 1 | 23 | 32 | -9 | 9 | 81 |
| 2 | 21 | 30 | -9 | 9 | 81 |
| 3 | 21 | 30 | -9 | 9 | 81 |
| 4 | 23 | 31 | -8 | 8 | 64 |
| 5 | 23 | 33 | -10 | 10 | 100 |
| 6 | 28 | 34 | -6 | 6 | 36 |
| 7 | 22 | 27 | -5 | 5 | 25 |
| 8 | 23 | 31 | -8 | 8 | 64 |
| 9 | 29 | 32 | -4 | 4 | 16 |
| 10 | 23 | 28 | -5 | 5 | 25 |
| 11 | 26 | 30 | -4 | 4 | 16 |
| 12 | 24 | 29 | -5 | 5 | 25 |
| 13 | 23 | 33 | -9 | 9 | 81 |
| Jumlah | 309 | 399 | 91 | | 697 |

Media berbasis multimedia interaktif autoplay juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi, sehingga gambar tersebut juga akan membantu mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Selain ringkasan materi yang berisi pengamatan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari, pengembang juga memberikan soal-soal evaluasi. Soal-soal evaluasi disesuaikan dengan materi dan lingkungan sekitar.

| | Nama | | | Nomor | | | | $\sum x$ | | |
|--------|------|---|---|-------|---|---|---|----------|---|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 32 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 33 |
| 6 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 34 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 |
| 8 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 31 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 32 |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 28 |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 30 |
| 12 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 29 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 33 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 499 |

| Nama | Nomor | | | | | | | | | $\sum x$ |
|--------|-------|---|---|---|---|---|---|---|---|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 22 |
| 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 21 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 21 |
| 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 20 |
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 23 |
| 6 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 25 |
| 7 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 22 |
| 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 23 |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 2 | 26 |
| 10 | 2 | 2 | 3 | 1 | 3 | 3 | 4 | 4 | 1 | 23 |
| 11 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 26 |
| 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 24 |
| 13 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 23 |
| Jumlah | | | | | | | | | | 287 |

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

Jadi, $t_{hitung} > t_{tabel}$

$$T_{hitung} (2,555) > t_{tabel} (2,179)$$

Pada tabel = $t_{0,05 : 12} = 2,179$

$$t = \frac{7}{\sqrt{4,467}}$$

$$t = \frac{7}{2,73}$$

$$t = 2,555$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 2,555$

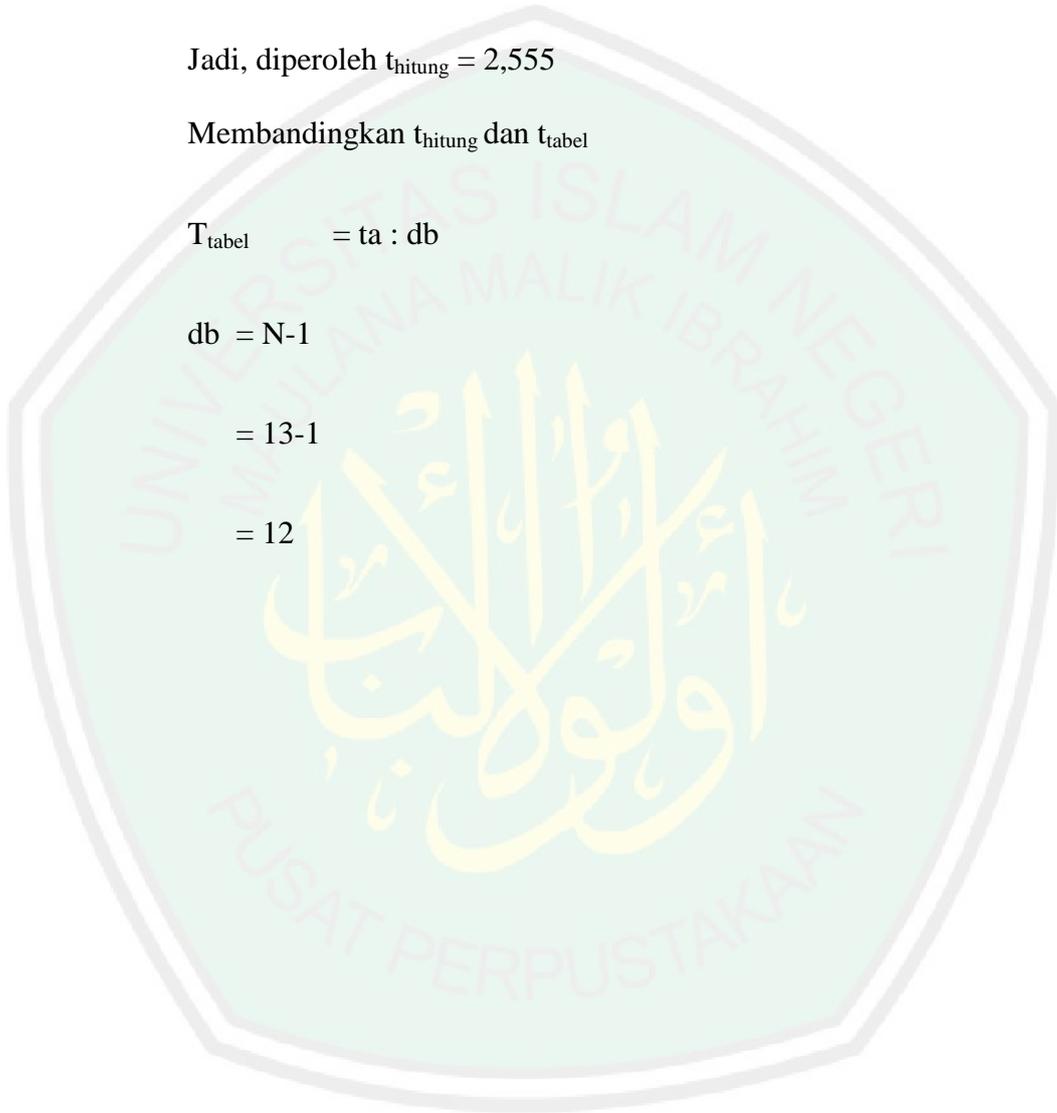
Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$T_{tabel} = t_{a : db}$$

$$db = N-1$$

$$= 13-1$$

$$= 12$$



BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Disain Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif Autoplay Pada Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV.

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media berbasis Autoplay sebagai acuan pembelajaran siswa dan guru kelas IV tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan MI Yaspuri Malang dalam memotivasi belajar siswa.

1. Hasil disain media ajar

Wujud akhir dari produk media ajar adalah media ajar berbasis multimedia interaktif autoplay pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV. Kehadiran produk design media ajar berbasis multimedia interaktif autoplay ini bertujuan untuk memenuhi ketersediaan bahan ajar yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada pembelajaran di SD/MI sesuai dengan kurikulum 2013 dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Design media ajar berbasis multimedia interaktif autoplay didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya sebuah media kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran terutama dengan berbasis multimedia interaktif autoplay pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV. Dengan demikian hasil design media ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya bahan ajar

yang dapat meningkatkan pembelajaran di SD/MI untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Prosedur design media ajar ditempuh melalui beberapa tahap diantaranya:

- e. Tahap pra pengembangan dengan melakukan penilaian kebutuhan dan analisis kurikulum.
- f. Tahap pengembangan dengan melakukan penyusunan media ajar.
- g. Tahap uji produk dengan melakukan validasi para ahli dan guru mata pelajaran.
- h. Tahap revisi produk untuk penyempurnaan media ajar. Apabila media ajar sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi dan produk siap untuk diimplementasikan.

Setelah memenuhi prosedur design media ajar tersebut, dihasilkan media berbasis multimedia interaktif autoplay pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV yang valid atau layak untuk digunakan. Materi IPS yang disajikan seluruh materi yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan sesuai dengan tema yang dan indikator yang telah di tentukan.

Peneliti memilih menggunakan media berbasis multimedia interaktif autoplay agar siswa mampu belajar dan menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri sesuai dengan yang diinginkan. Setelah menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri, tidak semua siswa mampu memahami dengan baik materi yang diberikan,

sehingga peneliti melengkapi materi dengan kasus dalam kehidupan sehari-hari sebagai acuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan menambahkan kehidupan sehari-hari ini dimaksudkan agar menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memudahkan memahami isi dari materi yang disampaikan, sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang baik dan benar.

Selain ringkasan materi yang berisi pengamatan atau kasus dalam kehidupan sehari-hari, pengembang juga memberikan soal-soal evaluasi. Soal-soal evaluasi disesuaikan dengan materi dan lingkungan sekitar. Media berbasis multimedia interaktif autoplay juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi, sehingga gambar tersebut juga akan membantu mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan.

Setelah siswa diberikan soal-soal evaluasi, pengembang memberikan refleksi dan penugasan. Refleksi dan penugasan diberikan pada akhir materi. Soal-soal ini dapat diberikan berupa tugas kelompok atau individu yang dapat dikerjakan di dalam kelas atau selama pembelajaran. Refleksi dan penugasan ini bertujuan mengingat kembali materi yang telah disampaikan dan digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa setelah menerima pembelajaran di sekolah.

Media ajar berbasis multimedia interaktif autoplay ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Selain itu juga siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah karena pada media ini sudah dilengkapi dengan langkah-langkah dan materi yang ada, sehingga siswa tidak salah dalam memahami materi yang ada. Hasil pengembangan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

B. Analisi validasi ahli terhadap media autoplay pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan kelas IV

Dalam pengembangan media ajar ini melalui validasi dari tiga ahli, yaitu: ahli isi, ahli desain, dan guru pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan dan untuk mengetahui masukan atau saran dari validator untuk memperbaiki dan menyempurnakan bahan ajar yang dikembangkan. Adapun analisis dari validasi ahli pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Analisis validasi ahli isi

Media pembelajaran berbasis multimedia autoplay pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan ini menurut ahli isi sudah valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan indikator dengan materi yang ada. Begitu juga dengan komponen isi pada media, sistematis uraian isi pembelajaran, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman materi dengan baik.

Menurut validator ahli isi, materi yang diberikan cukup sederhana, menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta nantinya akan memberikan hasil yang baik kepada siswa. Gambar-gambar yang ada juga akan membuat siswa merasa senang belajar menggunakan media multemedia interaktif autoplay pada materi IPS karena gambar yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa.

Bahasa yang digunakan dalam media ajar adalah bahasa yang sederhana, dimana bahasa dalam media tersebut mudah difahami oleh siswa. Selain itu, model huruf yang digunakan juga menarik dan ukurannya yang sesuai akan memudahkan siswa dalam membaca materi yang disampaikan. Sedangkan evaluasi yang digunakan menurut ahli materi sudah sesuai dengan materi dan kurikulum, evaluasi yang diberikan dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa.

2. Analisis hasil validasi ahli media

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase 92%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak digunakan. Penilaian ahli desain tersebut dilihat dari beberapa aspek, yang pertama adalah penilaian layout atau tampilan pada page intro, tampilan layout sudah menarik dan sesuai dengan isi materi karena menurut ahli desain warna yang digunakan sudah tepat dan menarik, gambar yang ada pada cover juga sudah

disesuaikan dengan materi buku, yaitu berbagai pekerjaan, penggunaan jenis huruf dan ukurannya dinilai sudah tepat sehingga media terlihat menarik untuk dipelajari.

Multimedia interaktif autoplay yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan video yang menerangkan mengenai jenis-jenis pekerjaan, serta gambar yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar siswa agar mudah untuk memahami.

3. Analisis hasil validasi media pembelajaran

Hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MI Yaspuri Malang diperoleh hasil prosentase 90%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media multimedia interaktif autoplay dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum 2013, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan indikator yang ada. Selain seluruh itu komponen isi pada media, ruang lingkup materi yang disajikan, sistematis uraian isi, kegiatan-kegiatan pembelajara dinilai sudah sesuai dan memadai untuk digunakan dalam pembelajaran dan tampilan layout yang sangat menarik bagi siswa SD kelas IV.

Sedangkan pemilihan materi IPS dinilai sudah sesuai dengan karakter siswa, karena materi yang sederhana akan memudahkan siswa untuk bisa menemukan pengalaman belajarnya. Autoplay dilengkapi

dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi, selain itu dilengkapi dengan video yang menarik perhatian siswa dalam proses belajarnya sehingga dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Bahasa yang digunakan dalam media ajar disesuaikan dengan bahasa yang mudah difahami oleh siswa sehingga ketika siswa membaca maksud dari materi yang disampaikan, ia akan mudah memahami isinya. Begitu juga dengan instrumen evaluasi yang ada, menurut ahli pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang disampaikan, sehingga siswa tidak akan kesulitan memahami maksud dari soal-soal evaluasi yang ada.

4. Analisis Kemenarikan Media Ajar

Penilaian angket uji lapangan diperoleh persentase 89,4%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik. Kemudahan media ajar pembelajaran IPS tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 86,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat memudahkan bagi siswa dalam belajar. Kemudahan media ajar multimedia interaktif autoplay dapat dilihat dari pendapat beberapa siswa bahwa media ajar tersebut tidak menyulitkan saat dipelajari dan mudah untuk memahaminya.

Multimedia interaktif autoplay tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan memberi semangat dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan

bahwa media ajar sangat menarik dan memberikan semangat kepada siswa. Penggunaan media multimedia interaktif autoplay ini dapat memberikan semangat belajar kepada siswa karena didesain sesuai dengan karakter siswa dan dengan gambar-gambar yang menarik sehingga siswa bersemangat saat belajar menggunakan media ajar materi berbagai pekerjaan.

Kemudahan memahami bahan pelajaran dalam multimedia interaktif autoplay, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kemampuan siswa. Kemudahan yang didapat siswa dalam memahami materi jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan multimedia interaktif autoplay ini materi yang disajikan dibuat dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV SD/MI dan contoh-contoh yang dapat memudah siswa untuk mengingat sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang ada pada materi berbagai pekerjaan.

Kemudahan dalam memahami soal-soal dalam media diperoleh penilaian dengan persentase 96%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal pada bahan ajar mudah dipahami oleh siswa. Soal-soal yang diberikan kepada siswa dibuat berdasarkan tingkat kemampuan siswa semua jawaban yang terdapat pada soal semua tertera pada materi yang sudah diajarkan dan ditulis dalam media multimedia interaktif autoplay, soal-soal yang disampaikan sesuai dengan materi dan berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa akan

lebih mudah untuk memahami maksud dari soal-soal yang disampaikan dan siswa dengan mudah menjawab soal dengan membaca dan memahami materi di awal pembelajaran.

Ketepatan jenis huruf dan ukuran huruf dalam multimedia interaktif autoplay diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sudah sangat tepat bagi siswa. Ketepatan pemakaian jenis dan ukuran huruf memudahkan siswa dalam membaca materi yang disampaikan, Jenis huruf yang dipaparkan dalam buku menggunakan huruf yang sering ditemukan siswa seperti huruf pada buku cerita anak sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami isi dari materi yang disajikan.

Kesulitan kata-kata yang ada dalam multimedia interaktif autoplay diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini memiliki kata-kata yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kata-kata yang digunakan dalam media ini jauh dari kata yang sulit untuk dipahami karena dalam proses pembelajaran siswa sangat antusias saat mempelajari dan tidak menemukan kata-kata yang sulit saat proses belajar berlangsung.

Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam media ajar diperoleh penilaian dengan persentase 96%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang terdapat dalam media ajar mudah untuk dilakukan. Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam multimedia interaktif autoplay ini karena petunjuk atau pedoman kegiatan yang disampaikan

dalam media didesain dengan sangat jelas sehingga memudahkan siswa untuk bekerja secara mandiri dan berkelompok untuk menemukan pengetahuan dan pengalaman belajarnya.

Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media ajar ini diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sangat mudah dipahami siswa. Di samping itu juga penggunaan bahasa yang sederhana dan tidak menggunakan bahasa yang sulit, membuat siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan.

Penggunaan soal-soal dalam buku ajar ini membantu siswa dalam memahami materi dan sesuai dengan isi materi diperoleh penilaian dengan persentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal pada media ajar ini sangat sesuai dengan materi sifat-sifat cahaya yang ada di lingkungan sekitar rumah maupun sekolah. Dengan mengkaitkan dan memberikan contoh dengan hal-hal yang ada di sekitar siswa maka siswa akan lebih cepat paham untuk mengingat dan mengaitkan karena mereka sering malakukan hal tersebut.

Penggunaan media ajar ini sangat membantu siswa untuk memahami materi secara mandiri diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif autoplay sangat mudah untuk dipahami dan dilakukan oleh siswa. Karena materi yang ada pada media ini sangat terkait denga kehidupan

siswa. Sehingga siswa mampu memahami secara mandiri maupun kelompok.

Selain hal-hal di atas kemenarikan dari media multimedia interaktif autoplay hidup yaitu didesain dengan warna dan gambar-gambar dan video yang sangat menarik serta menggunakan bahasa yang ringan agar siswa tertarik untuk mempelajari bahan ajar dan memberikan semangat dalam belajar. Gambar-gambar yang terdapat pada media di buat dengan gambar yang dekat dengan kehidupan siswa, selain itu gambar juga sesuai dengan materi yang ada, sehingga ada kemenarikan sendiri saat mempelajari materi dan tidak membosankan. Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa media multimedia interaktif autoplay mudah untuk digunakan dan dapat memberikan hasil yang baik kepada siswa.

C. Analisis pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif temaberbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelasIV MI Yaspuri Malang

Hakikatnya motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan

seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut²⁹ :

- a. Minat mengikuti proses belajar mengajar
- b. Semangat mengikuti proses belajar mengajar
- c. Kebiasaan/perhatian dalam mengikuti pembelajaran
- d. Menggunakan kesempatan diluar jam pembelajaran
- e. Belajar di rumah
- f. Klasifikasi hasil
- g. Keinginan untuk berprestasi
- h. Keinginan untuk mengulang.

Perkembangan motivasi siswa kelas IV MI Yaspuri Malang pada paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan berdasarkan tabel , kemudian dilakukan uji t untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pada tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif. Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif meningkatkan motivasi belajar siswa.

²⁹ Keke T. Aritonang, Motivasi, (forum.viva.co.id, dialkases tanggal 27 desember 2016 pukul 14.00)

BAB VI

KESIMPILAN

A. Kesimpulan Bahan Pengembangan

Hasil pengembangan produk yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan dilengkapi dengan konsep materi dan gambar materi macam macam pekerjaan. Produk yang dikembangkan juga telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan dikarenakan bahan ajar sesuai dengan KI-KD, sesuai dengan karakteristik siswa, bahasa yang digunakan mudah, dan juga bahan ajar memiliki kesesuaian warna, gambar dengan materi, ukuran dan jenis huruf yang menarik siswa agar lebih bersemangat belajar.
2. Tingkat kemenarikan multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi.
3. Dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berupa multimedia interaktif . Hal itu dikarenakan multimedia interaktif memiliki desain menarik sesuai karakteristik siswa, materi yang disajikan dalam media ajar ini diperluas dengan gambar yang sesuai dengan materi dimana siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Konsep-konsep yang ada, dikembangkan sesuai dengan materi,

sehingga siswa dapat membandingkan hasil pemikiran mereka dengan materi, dan akhirnya mendapatkan hasil yang baik. Selanjutnya siswa diberikan soal-soal evaluasi, refleksi dan penugasan yang merupakan pengukur kemampuan setelah melakukan pembelajaran tersebut, sehingga dengan menggunakan multimedia interaktif ini peningkatan motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

B. Saran

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar multimedia interaktif ini dikelompokkan menjadi 2 bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan pengembangan bahan ajar berupa multimedia interaktif pada tema berbagai pekerjaan subtema jenis-jenis pekerjaan pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis multimedia interaktif ini telah diuji cobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi praktisi pembelajaran bahan ajar berupa multimedia interaktif ini dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan materi.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan ini hanya terbatas pada materi jenis-jenis pekerjaan, oleh sebab itu perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran serta pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Bahan ajar berupa multimedia interaktif ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif* (Jakarta: Kencana, 2009)
- Muhaimin, dkk. *Paradigm pendidikan islam*. (Bandung: PT. Rosdakarya, 2004)
- Majid Abdul, "*Pembelajaran Tematik Terpadu*," (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014)
- Hasil wawancara guru kelas IV MI Yaspuri Malang pada tanggal 12 Oktober 2016, pukul 10.00 WIB
- Usman, Asnawir, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002)
- Daryanto, "*Media Pembelajaran*," (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012)
- Kalsifikasi Media Pembelajaran , [http:// multazam- einstein. blogspot. com /2013/05/makalah-klasifikasi- dan- karakteristik.html](http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/05/makalah-klasifikasi-dan-karakteristik.html), diakses pada tanggal 16 Maret 2015 jam 14.23
- Leong, Marlon, Mulyanta, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009)
- Pengertian IPS*, <http://www.kajianteori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>, hetty rusyanti on 24 Februari 2013
- Akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/07/model-ips-terpadu.pdf(diakses 26 agustus 2015 19:45 wib)
- A. Tabrani Rusyan. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung; Remajda Karya, 1989
- Saiful Bahri, Djamarah *Psikologi Belajar*, Jakarta; Bineka Cipta 2002,
- Mujiono dan Dimyanti. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta; Bhineka Cipta, 2006
- Keke T. Aritonang, *Motivasi*, (forum.viva.co.id, diakses tanggal 27 Desember 20015pukul 10.00)

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*,(Jakarta, Kecana, 2012),

Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara,2003)

Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2009)

Subana dkk, *Statistika Pendidikan* (Bandug; Pustaka Setia, 2005)





LAMPIRAN-LAMPIRAN

Instrumen Validasi Ahli Media

Format Penilaian Ahli Media

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Multimedia Interaktif Autoplay
Penyusun : Ni'matul Izza

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia interaktif autoplay yang telah dibuat sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media tersebut. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan multimedia interaktif autoplay ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia interaktif autoplay agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli media.

B. Identitas Ahli

Nama :

NIP :

Instansi :

Pendidikan :

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
3. Jika diperlukan kritik dan saran Bapak dapat ditulis pada lembar yang telah ditentukan
4. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

D. Keterangan

| Skala Penilaian/Tanggapan | | | | |
|---------------------------|-------------|------------|------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat tidak baik | Kurang baik | Cukup baik | Baik | Sangat Baik |

E. Lembar Penilaian

| No | Butir Pertanyaan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 1 | Tampilan cover dalam media pembelajaran multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 2 | Ketepatan jenis huruf yang digunakan | | | | | |
| 3 | Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran | | | | | |
| 4 | Kesesuaian gambar dengan materi | | | | | |
| 5 | Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali) | | | | | |
| 6 | Sistem pengoperasian multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 7 | Video pendukung dalam multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 8 | Layout yang digunakan multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 9 | Keseragaman warna dalam multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 10 | Soal evaluasi yang mendukung multimedia interaktif autoplay | | | | | |

F. Komentar

.....

.....

.....

.....

G. Saran

.....

.....

.....

.....

Malang, Maret 2017
 Validator

(.....)
 NIP.

Instrumen Validasi Siswa/Uji Lapangan

Instrumen Penilaian Bahan Ajar Untuk Siswa

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Multimedia interaktif autoplay
Penyusun : Ni'matul Izza

A. Pengantar

Adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih banyak buku penunjang pelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di rumah, salah satunya adalah media ajar. Media ajar ini merupakan bahan ajar yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial untuk siswa kelas IV pokok bahasan “Jenis-jenis pekerjaan,” maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dibuat sebagai salah satu media belajar. Untuk maksud diatas, peneliti memohon kesediaan adik sebagai siswa kelas IV agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai bahan ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik.

Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian Angket

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

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
2. Apakah dengan penggunaan media ajar autoplay ini dapat memberi semangat dalam belajar adik ?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Kurang memberi semangat
 - d. Tidak memberi semangat
3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media ajar autoplay ini ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Sulit
5. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar autoplay ini ?
 - a. Sangat mudah dibaca
 - b. Mudah
 - c. Kurang mudah dibaca
 - d. Sulit
6. Selama mempelajari media ini, apakah adik menemui kata-kata yang sulit ?
 - a. Tidak menemukan
 - b. Cukup banyak menemukan
 - c. Jarang menemukan
 - d. Sering menemukan
7. Bagaimana petunjuk yang terdapat dalam media ajar autoplay ini ?
 - a. Sangat mudah
 - b. Cukup mudah
 - c. Kurang mudah
 - d. Tidak mudah
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini bisa dipahami ?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami

9. Setelah membaca soal-soal latihan, bagaimana soal-soalnya ?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Cukup mudah dipahami
 - c. Kurang mudah dipahami
 - d. Tidak mudah dipahami
10. Selama menggunakan media ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua untuk mempelajarinya ?
 - a. Sangat memerlukan bantuan orang lain
 - b. Sering memerlukan bantuan orang lain
 - c. Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
 - d. Tidak memerlukan bantuan orang lain

TERIMA KASIH

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

Format Penilaian Ahli Pembelajaran Untuk Guru Kelas IV SD/MI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Multimedia interaktif autoplay
Penyusun : Ni'matul Izza

L. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia interaktif autoplay yang telah dibuat sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli pembelajaran media tersebut. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan multimedia interaktif autoplay ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia interaktif autoplay agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli pembelajaran.

M. Identitas Ahli

Nama :
NIP :
Instansi :
Pendidikan :

N. Petunjuk Penilaian

9. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dulu Ibu membaca dengan cermat.
10. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
11. Jika diperlukan kritik dan saran Ibu dapat ditulis pada lembar yang telah ditentukan
12. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

O. Keterangan

| Skala Penilaian/Tanggapan | | | | |
|---------------------------|-------------|------------|------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat tidak | Kurang baik | Cukup baik | Baik | Sangat Baik |

| | | | | |
|------|--|--|--|--|
| baik | | | | |
|------|--|--|--|--|

P. Lembar Penilaian

| No | Butir Pertanyaan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Kesesuaian rumusan topik pada pengembangan bahan ajar. | | | | | |
| 2 | Kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan bahan ajar. | | | | | |
| 3 | Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Indikator. | | | | | |
| 4 | Kesesuaian indikator yang disajikan dengan kompetensi dasar. | | | | | |
| 5 | Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran | | | | | |
| 6 | Kejelasan paparan materi. | | | | | |
| 7 | Ketepatan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa. | | | | | |
| 8 | Kesesuaian rangkuman materi dengan pembahasan. | | | | | |
| 9 | Ketepatan instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa. | | | | | |
| 10 | Kemudahan bahasa yang digunakan dalam bahan ajar. | | | | | |

Q. Komentar

.....

.....

.....

.....

R. Saran

.....

.....

.....

Malang, Maret 2017
 Validator

(.....)
 NIP.

Instrumen Validasi Ahli Materi

Format Penilaian Ahli Materi

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Multimedia interaktif autoplay
Penyusun : Ni'matul Izza

H. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis multimedia interaktif autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi multimedia interaktif autoplay yang telah dibuat sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi media tersebut. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan multimedia interaktif autoplay ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan multimedia interaktif autoplay agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli materi.

I. Identitas Ahli

Nama :
NIP :
Instansi :
Pendidikan :

J. Petunjuk Penilaian

5. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dulu Ibu membaca dengan cermat.
6. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai.
7. Jika diperlukan kritik dan saran Ibu dapat ditulis pada lembar yang telah ditentukan
8. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

K. Keterangan

| Skala Penilaian/Tanggapan | | | | |
|---------------------------|-------------|------------|------|-------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Sangat tidak baik | Kurang baik | Cukup baik | Baik | Sangat Baik |

E. Lembar Penilaian

| No | Butir Pertanyaan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Rumusan topik pada pengembangan multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 2 | Relevansi indikator dengan kompetensi dasar pada multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 3 | Kesesuaian materi yang disajikan pada multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 4 | Kemenarikan/kesesuaian multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 5 | Ruang lingkup materi yang disajikan pada multimedia interaktif autoplay sesuai dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 6 | Kemudahan memahami materi melalui multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 7 | Multimedia interaktif autoplay dapat memudahkan siswa dalam memahami materi | | | | | |
| 8 | Multimedia interaktif autoplay dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya berbagai pekerjaan | | | | | |
| 9 | Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan pada multimedia interaktif autoplay | | | | | |
| 10 | Kejelasan panduan penggunaan multimedia interaktif autoplay | | | | | |

F. Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

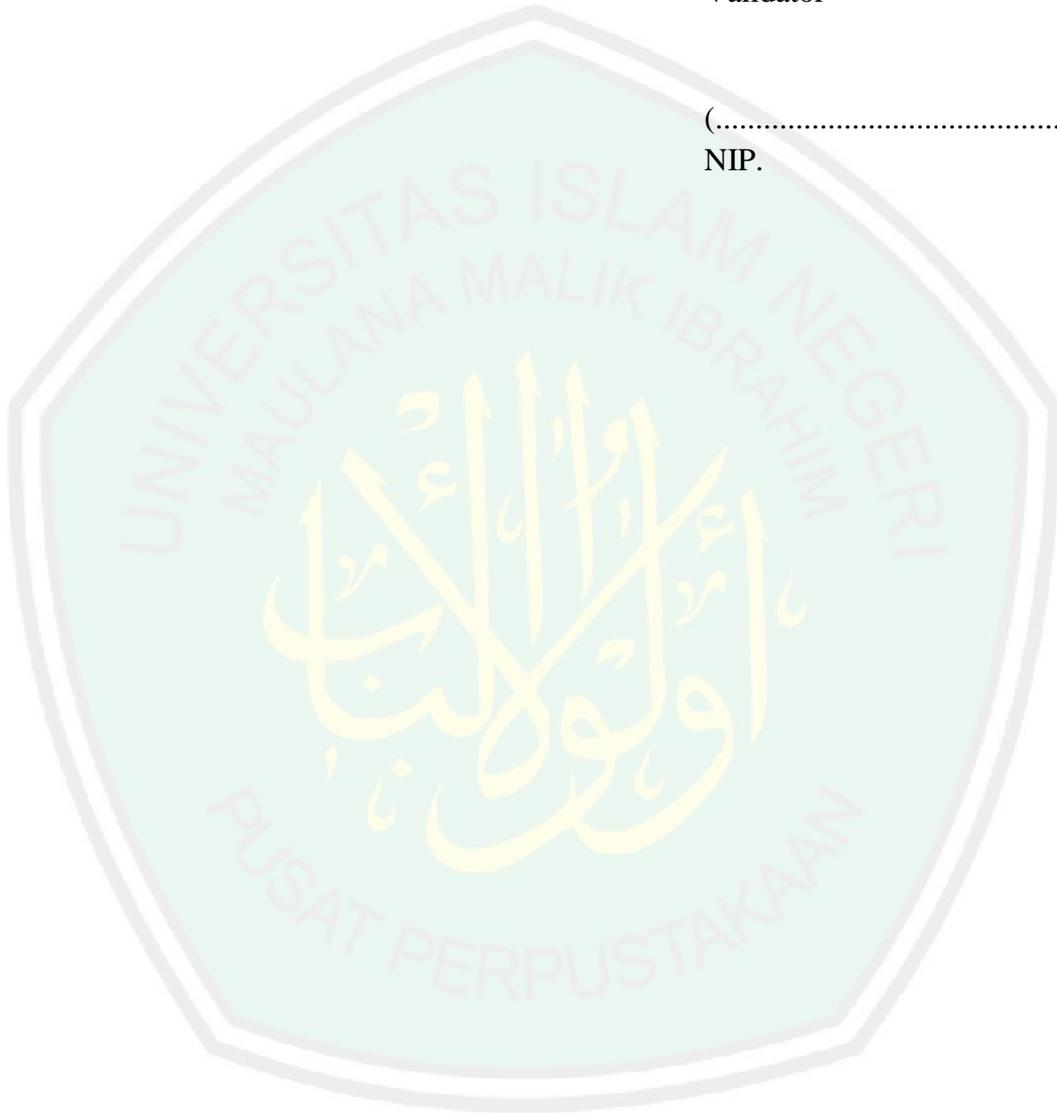
G. Saran

.....
.....
.....

Malang,
Validator

2017

(.....)
NIP.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Ni'matul Izza

TTL : Jombang, 20 September 1994

Alamat: Dsn. Putuk Ds. Klitih Kec. Plandaan Kab. Jombang

Email : nimatuizza@gmail.com

Telp : 081248686099

Jenjang Pendidikan

1. RA Ar-Roudhoh Pojok Klitih Plandaan Jombang tahun 2000
2. MIN Pojok Klitih Plandaan Jombang tahun 2006
3. MTS Al-Hikmah Pojok Klitih Plandaan Jombang tahun 2009
4. MAN Tambak Beras Jombang 2012
5. PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2017



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/67/2017 25 Januari 2007
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MI Yaspuri Malang
di
Malang

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 : Ni'matul Izza
NIM : 12140017
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Multimedia Interaktif Tema Berbagai
Pekerjaan Subtema Jeni-Jenis Pekerjaan
Kelas IV MI Yaspuri Malang

Lama Penelitian : Januari sampai dengan Maret (3 bulan)
diberi i: in untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

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

Wassalamu'a'aikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik,

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2 002

Tembusan :
1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



YAYASAN PENDIDIKAN "SUNAN GIRI" MALANG
SK. MENKUMHAM RI NO. AHU-5666.AH.01.04 Tahun 2012

"MI YASPURI"

Jl. Joyo Raharjo 240A Telp. 0341-565942 Malang 65144

NSM : 111235730035

NPSN : 60720785

SURAT KETERANGAN
No. 01/SUKET/MI.YPR/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : SAMSUL ANAM, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenar-benarnya, bahwa :

Nama : NI'MATUL IZZA
NIM : 12140017
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PGMI

Telah mengadakan Penelitian tentang Pengembangan Media Autoplay di MI YASPURI
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 3 Maret 2017
Yang menerangkan,

SAMSUL ANAM, S.Pd





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

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Nama : NI'MATUL 122A
NIM : 12190017
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TEMA
BERBAGAI PEKERJAAN SUBTEMA JENIS-
Dosen Pembimbing : JENIS PEKERJAAN KELAS IV MI YASPURI

| No. | Tgl/ Bln/ Thn | Materi Konsultasi | Tanda Tangan Pembimbing Skripsi |
|-----|---------------|---------------------|---------------------------------|
| 1. | 13-12-2016. | Revisi Proposal | |
| 2. | 4-1-2017 | Konsultasi BAB 1-3 | |
| 3. | 6-1-2017 | Konsultasi Produk. | |
| 4. | 10-1-2017 | Perbaikan Produk | |
| 5. | 29-2-2017 | Konsultasi BAB 4. | |
| 6. | 27-2-2017 | Perbaikan BAB 4.5/6 | |
| 7. | 2-3-2017 | Konsultasi 5-6 | |
| 8. | 23-3-2017 | acc. | |
| 9. | | | |
| 10. | | | |
| 11. | | | |
| 12. | | | |

Malang, 24 Mei 2017.
Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197306232000031002