

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS 3D AURORA PRESENTATION  
PADA TEMA LINGKUNGAN HIDUP SUBTEMA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN HIDUP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN KARANG BESUKI 3 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan oleh:**

**EVRIIDA EKA PUTRI**

**NIM 12140024**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS 3D AURORA PRESENTATION  
PADA TEMA LINGKUNGAN HIDUP SUBTEMA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN HIDUP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN KARANG BESUKI 3 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)*

**Diajukan oleh:**

**EVRIKA EKA PUTRI**

**NIM 12140024**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2016**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS 3D AURORA PRESENTATION PADA  
TEMA LINGKUNGAN HIDUP SUBTEMA PELESTARIAN LINGKUNGAN HIDUP  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KARANG  
BESUKI 3 MALANG

SKRIPSI

Oleh :

EVRIKA EKA PUTRI  
NIM 12140024

Telah disetujui Oleh :

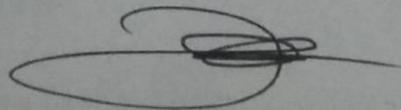
Dosen Pembimbing



Abdul Ghofur, M.Ag  
NIP. 1973014200501 1 004

Malang, 8 Agustus 2016

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031 002

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS 3D AURORA PRESENTATION  
PADA TEMA LINGKUNGAN HIDUP SUBTEMA PELESTARIAN  
LINGKUNGAN HIDUP DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS V SDN KARANG BESUKI 3 MALANG**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Evrida Eka Putri

NIM (12140024)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 November 2016 dan  
dinyatakan

LULUS

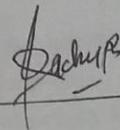
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Ujian

Ahmad Abtokhi, M.Pd

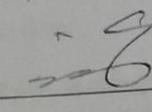
NIP.197610032003121004

: 

Sekretaris Sidang

Abdul Ghofur, M.Ag

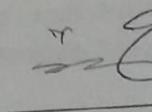
NIP.1973014200501 1 004

: 

Pembimbing

Abdul Ghofur, M.Ag

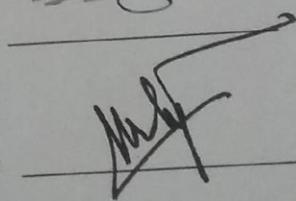
NIP.1973014200501 1 004

: 

Penguji Utama

Dr. H. Mulyono, MA

NIP.19660626200501 1 003

: 

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim

Matang



Dr. H. Nur An, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1002

## 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 Ayah (Moch. Amianto) Bunda (Rini Supiati) 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.

Sahabat-sahabat serta orang terbaik (Khorirotul Maftukha, Henny Syahfitri, Firma Liaanaharu, Nur Azizah, Nur zainab, Noviyah) yang selalu ada dan memberikan motivasi kepada saya agar lebih bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teman-teman senasib dan seperjuangan PGMI angkatan 2012 terima kasih atas kebersamaan, semangat dan doa'nya. Guru-guru, dosen-dosen dan ustadz-ustadzah yang telah mendidik dan memberikan ilmunya dengan hati dan tulus sayangnya kepadaku.

Tak lupa handai taulani yang telah menghimpun semangat untuk terus memotivasi penulis agar optimis menyambut hari esok dan bergandeng tangan bersama meraih cita dalam peradaban bangsa.

## HALAMAN MOTTO

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ ﴿٥٦﴾  
 وَهُوَ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيَّاحَ بُشْرًا بَيْنَ يَدَيْ رَحْمَتِهِ حَتَّىٰ إِذَا أَقَلَّتْ سَحَابًا ثِقَالًا سُقِنَاهُ لِبَلَدٍ مَّيِّتٍ فَأَنْزَلْنَا بِهِ الْمَاءَ فَأَخْرَجْنَا بِهِ مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ كَذَلِكَ نُخْرِجُ الْمَوْتَى لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ ﴿٥٧﴾

Artinya :

وَالْبَلَدُ الطَّيِّبُ يَخْرِجُ نَبَاتُهُ بِإِذْنِ رَبِّهِ وَالَّذِي خَبَتْ لَا يَخْرُجُ إِلَّا تَكْدًا كَذَلِكَ نُصَرِّفُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَشْكُرُونَ ﴿٥٨﴾

56. Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, sesudah (Allah) memperbaikinya dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak akan diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah amat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik.

57. Dan Dialah yang meniupkan angin sebagai pembawa berita gembira sebelum kedatangan rahmat-Nya (hujan); hingga apabila angin itu telah membawa awan mendung, Kami halau ke suatu daerah yang tandus, lalu Kami turunkan hujan di daerah itu, maka Kami keluarkan dengan sebab hujan itu pelbagai macam buah-buahan. Seperti itulah Kami membangkitkan orang-orang yang telah mati, mudah-mudahan kamu mengambil pelajaran.

58. Dan tanah yang baik, tanaman-tanamannya tumbuh subur dengan seizin Allah; dan tanah yang tidak subur, tanaman-tanamannya hanya tumbuh merana. Demikianlah Kami mengulangi tanda-tanda kebesaran (Kami) bagi orang-orang yang bersyukur.

(QS. Ar – A'raf : 56-58)

**Abdul Ghofur, M.Ag**

**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi

Malang, 8 Agustus 2016

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 : Evrida Eka Putri

NIM : 12140024

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Abdul Ghofur, M.Ag  
NIP. 1973014200501 1 004

## 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, 08 Agustus 2016



Evrida Eka Putri

## 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 Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat beriringan salam marilah kita sampaikan kepada tauladan umat yang menjadi *role model* bagi generasi-generasi setelahnya. Beliau adalah 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. Abdul Ghofur, M.Ag selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
5. Ninja Panju Purwita, M.Pd, Shalih Husni, S.Pd, Rulikah, S.Pd yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
6. Drs. Jamingan selaku kepala sekolah SDN Karang Besuki 3, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
7. Rulikah, S.Pd, selaku guru bidang studi IPS SDN Karang Besuki 3 Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
8. Ayahanda tecinta, Ibundaku sayang, adikku tercinta yang selalu memberikan yang terbaik dan berjuang tak kenal lelah untuk peneliti.
9. Segenap Bapak/Ibu guru, Staf Karyawan SDN Karang Besuki 3 yang telah membantu mendukung kegiatan dengan memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan selama kegiatan penelitian.
10. Segenap siswa-siswi SDN Karang Besuki 3 khususnya kelas V yang telah membantu banyak terhadap proses penelitian.

11. Semua teman-teman PGMI angkatan 2012-2013 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku bisa menjalani bangku perkuliahan dengan berbagai warna kehidupan.
12. Semua crew LanangCoffe, KingCoffe yang telah memberi penyemangat dalam penyelesaian skripsi terutama terimakasih wifi-nya, serta Achmad Nasrullah, S.Kom yang selalu memberi suport dan mendampingi dalam proses pengerjaan skripsi.

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, 08 Agustus 2016  
Penulis,

Evrida Eka Putri  
NIM : 12140024

## 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 = ‘	ع = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

### C. Vokal Diftong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إَيَّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian .....	11
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase .....	48
Tabel 4.1 Kriteria Pensekoran Ahli Materi, Ahli Pembelajaran dan Siswa .....	60
Tabel 4.2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi,Ahli Pembelajaran dan Siswa .....	60
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi IPS .....	61
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.5 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi .....	63
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media .....	64
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Media .....	66
Tabel 4.8 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Media .....	67
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPS .....	68
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Pembelajaran .....	70
Tabel 4.11 Data Kemenarikan Produk .....	71
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen .....	74
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol .....	75
Tabel 4.14 Nilai Pre-test Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	76
Tabel 4.15 Nilai Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	76
Tabel 4.16 Data Hasil Belajar (Gaint Score) .....	77
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Uji t .....	79

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan .....	37
Gambar 3.2 Pretest – Posttest Group Design .....	49
Gambar 4.1 Tampilan Layout Halaman Pertama .....	52
Gambar 4.2 Tampilan Profil .....	52
Gambar 4.3 Judul Materi .....	53
Gambar 4.4 Tampilan Pada Home .....	53
Gambar 4.5 Peta Konsep .....	54
Gambar 4.6 RPP .....	54
Gambar 4.7 Materi Pertama .....	55
Gambar 4.8 Materi Kedua .....	55
Gambar 4.9 Materi Ketiga .....	56
Gambar 4.10 Materi Keempat .....	56
Gambar 4.11 Video Pelestarian Lingkungan .....	57
Gambar 4.12 Galeri Tentang Pelestaria Lingkungan .....	57
Gambar 4.13 Soal Evaluasi .....	58
Gambar 4.14 Game .....	59
Gambar 4.15 Daftar Pustaka .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	Surat Izin Penelitian
LAMPIRAN II	Surat Izin Dari Sekolah
LAMPIRAN III	Bukti Konsultasi
LAMPIRAN IV	Hasil Instrumen Validasi Materi
LAMPIRAN V	Hasil Instrumen Validasi Media
LAMPIRAN VI	Hasil Instrumen Validasi Pembelajaran
LAMPIRAN VII	Angket Penilaian Ujian
LAMPIRAN VIII	Soal Pre-test
LAMPIRAN IX	Soal Post-test
LAMPIRAN X	Produk Hasil Pengembangan
LAMPIRAN IX	Riwayat Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN NOTA DINAS.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK .....	xix

## BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7

D. Manfaat Pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	9
G. Ruang Lingkup Pengembangan .....	10
H. Spesifikasi Produk.....	11
I. Originalitas Penelitian.....	11
J. Definisi Operasional.....	12
K. Sistematika Pembahasan .....	13

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori.....	15
1. Pembelajaran Tematik .....	15
2. Hakikat Media Pembelajaran .....	18
3. Karakteristik IPS .....	27
4. Karakteristik Mata Pelajaran IPS .....	28
5. Tujuan Mata Pelajaran IPS.....	28
6. Hasil Belajar.....	29

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan .....	33
C. Prosedur Pengembangan .....	37
D. Uji Coba .....	40
1. Desain Uji Coba .....	40
2. Subjek Uji Coba .....	42

3. Jenis Data .....	44
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	45
5. Teknik Analisis Data .....	46

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Media Ajar IPS Berbasis 3D Aurora Presentation.....	50
1. Bagian Pra-Pendahuluan .....	50
2. Bagian Pendahuluan.....	51
3. Bagian Pelengkap .....	56
B. Penyajian Data Validasi .....	59
1. Hasil Validasi Ahli Materi .....	60
2. Hasil Validasi Ahli Media.....	63
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran bidang studi IPS .....	67
4. Kemenarikan Bahan Ajar .....	70
C. Hasil Uji Coba Media Ajar IPS Berbasis 3D Aurora Presentation .....	73

#### **BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**

A. Analisis Desain Media Pembelajaran 3D Aurora Presentation.....	82
1. Hasil Desain Media Ajar .....	82
2. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media 3D Aurora Presentation .....	85
B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Ajar.....	88
C. Analisis Peningkatan Efektifitas Hasil Belajar Media Ajar berbasis 3D Aurora Presentation.....	92

<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	
A. Kesimpulan Bahan Pengembangan.....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	



## ABSTRAK

Putri, Evrida Eka. 2016. *Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentasi Pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Abdul Ghofur, M.Ag.

---

Pengembangan media ajar 3D Aurora Presentasi IPS merupakan salah satu sarana guna membantu memahamkan 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 IPS adalah media ajar berbasis 3D pelestarian lingkungan hidup. Materi ini menjelaskan tentang berbagai pelestarian lingkungan dan cara merawatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ajar berbasis 3D materi pelestarian lingkungan hidup dengan objek penelitian siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang. Kemudian dengan media ini siswa dapat belajar dan meningkatkan hasil belajar dengan maksimal. Serta dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Jenis penelitian ini adalah Reserch and Development, yang mengacu pada model Borg and Gall. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang. Untuk mengetahui adanya pengaruh bahan ajar berbasis 3D Aurora Presentation terhadap hasil belajar siswa di gunakan pre-test dan post-test control group design.

Hasil dari penelitian media ajar berbasis 3D materi pelestarian lingkungan hidup 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%, hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test 53,8 dan nilai post-test 94,4. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $3,225 \geq 2,107$  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 ajar, 3D Aurora Presentasi, pelestarian lingkungan hidup, kelas V SD/MI.*

### ABSTRACT

Putri, Evrida Eka. 2016. Developing Media based 3D of Aurora Presentation at theme of Environment of sub-theme of Environmental Conservation in Improving Student Learning Outcomes of Class V at Public Elementary School (SDN) Karang Besuki 3 Malang. Elementary School Teacher Education. Faculty of Tarbiyah and Teaching science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Abdul Ghofur, M.Ag.

---

Development of instructional media of 3D Aurora Presentation of social study is one tool to help understand students' learning. Through the medium of teaching, students are expected to be motivated and growth the skills of students, as well as efforts to familiarize the students work hard to acquire knowledge. The media that can support the teaching learning process of social study of 3D is a media-based teaching environmental preservation. This material describes a variety of environmental conservation and how to maintain it in everyday life. The purpose of this study was to develop teaching media based 3D of conservation of the environment material of with research object was students of class of V of SDN Karang Besuki 3 Malang.

This type of research was the Research and Development, which referred to the model of the Borg and Gall. The samples in this study were students of class V of SDN Karang Besuki 3 Malang. To determine the influence of teaching materials based 3D of Aurora Presentation toward the learning outcomes of students in the use of pre-test and post-test of control group design.

The results of research of teaching media based on 3D of environmental preservation material in social studies met the criteria of very valid test results of matter experts reached the level of validity of 90%, a media reached 92%, the expert subjects reached 90%, and the results of field trials was 96,3%, student learning outcomes of the average value of pre-test was 53.8 and post-test value was 94.4. In manual t-test with significance level was 0.05, it was obtained results of  $t \text{ count} \geq t \text{ table}$  i.e  $3.225 \geq 2.107$  meant that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. Thus, there was a significant difference toward the teaching materials developed. This indicated that the product that was developed had the qualification level of high validity, so a decent teaching media was used in learning.

Keywords: development, instructional media, 3D of Aurora Presentation, environmental protection, class of V (Public Elementary School (SD) (Islamic Elementary School (MI)

## مستخلص البحث

فوتري، إفريدا. 2016. تطوير وسائل الإعلام على الثلاثة الابعاد (3د) اورورا التقديمي في الموضوع البيئية من الفرعي الموضوعات الحفاظ على البيئة لتحسين نتائج تعليم الطلاب الفئة الخامسة في المدرسة الابتدائية الحكومية كارانغ باسوكي 3 مالانج. بحث جامعي. قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية. كلية العلوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم  
مالانج. المشرف: عبد الغفور، الماجستير

تطوير الوسائل التعليمية 3د أورورا التقديمي التربية الاجتماعية هي أداة واحدة للمساعدة في فهم تعلم الطلاب. من خلال وسيلة للتدريس، ويتوقع من الطلاب أن تكون الدافع وتنمية مهارة الطلاب، وكذلك الجهود المبذولة لتعريف الطلاب يعملون جاهدين من أجل اكتساب المعرفة. يمكن لوسائل الإعلام دعم العملية التعليمية التربية الاجتماعية هو تدريس وسائل الإعلام القائمة على 3د من الحفاظ على البيئة. هذه المادة يصف مجموعة متنوعة من الحفاظ على البيئة وكيفية المحافظة عليها في الحياة اليومية. واما الغرض من هذه الدراسة هو تطوير كائنات القائم على وسائل الاعلام المواد التعليمية 3د الحفاظ على البيئة مع الغرض الدراسة الطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية كارانغ باسوكي 3 مالانج  
هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير، الذي يشير إلى نموذج للبرج وغال. وكانت العينات في هذه الدراسة طلاب الصف الخامس المدرسة الابتدائية الحكومية كارانغ باسوكي 3 مالانج. لتحديد تأثير المواد التعليمية القائمة على 3د أورورا التقديمي لنتائج التعلم الطلاب باستخدام قبل الاختبار وبعد الاختبار تصميم المجموعة الضابطة.  
نتائج من البحث سائل الاعلام التعليمية القائمة على 3د الموضوع الحفاظ على البيئة في الدراسة الاجتماعية تلي معايير صالحة جدا نتائج الاختبار المسألة وتوصل خبراء على مستوى صحة 90٪، خبراء الوسيلة تصل إلى 92٪، وبلغت خبراء الموضوعات 90٪، ونتائج التجارب الميدانية يعني 3،96٪، نتائج تعلم الطلاب من قيمات متوسطات قبل اختبار يعني 53.8 بعد اختبار يعني 94.4. في اختبارات البدوى مع مستوى الدلالة يعني 0.05 النتائج ت حساب  $\leq$  ت الجدول تم الحصول عليها من  $2.107 \leq 3.225$  يعني  $H_0$  رفضت وقبلت  $H_a$ . وبالتالي،

هناك فرق كبير في المواد التعليمية المتقدمة. هذا يدل على أن المنتجات المطورة لديه مستوى تأهيل  
صحة مرتفعة، ولذلك فإن وسيلة التعليم جيد لتستخدم في التعلم  
كلمات الرئيسية: التنمية، الوسيلة التعليمية، 3د أورورا التقدیمی، وحماية البيئة، وفئة الخامسة  
المدرسة الابتدائية (الاسلامية والحكومية)



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan sebagai jembatan untuk meningkatkan pengetahuan. Di era yang semakin modern dengan berbagai fasilitas yang memudahkan untuk mengakses pengetahuan, maka pendidikan perlu kiranya di formulasikan untuk menyesuaikan tuntutan perkembangan zaman, sehingga sesuai dengan kebutuhan.

Bentuk dan sistem pendidikan yang di tawarkan mempengaruhi tingkat penerimaan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Bahwa pembelajaran pada saat ini tidak hanya berfokus pada sistem yang monoton dan membosankan, melainkan juga perlu mengasah keterampilan dan pemahaman siswa melalui aspek visualnya sehingga dapat berfikir dan berimajinasi.<sup>1</sup>

Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan dalam suatu negara salah satunya adalah karena guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Guru harus pandai dalam memilih metode serta media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan anak didik. Supaya anak didik merespon positif dan senang dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Jeanne Ellise Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Erlangga, 2002) jilid 1 hlm. 270

Kurikulum secara umum dapat diartikan sebagai pengalaman peserta didik, baik di sekolah maupun di luar sekolah di bawah bimbingan lembaga pendidikan (sekolah). Kandungan kurikulum merupakan konsep atau rencana ideal yang tidak akan memiliki makna tanpa dilanjutkan dengan implementasi secara operasional. Pengembangan kurikulum 2013 merupakan bagian dari strategi meningkatkan pencapaian pendidikan.<sup>2</sup> Di samping kurikulum terdapat sejumlah faktor diantaranya lama siswa bersekolah, lama siswa tinggal di sekolah, pembelajaran siswa aktif berbasis kompetensi, buku pegangan dan peranan guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan.

Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*).<sup>3</sup> Hal ini sejalan dengan amanat UU No.20 tahun 2003 sebagaimana tersurat dalam penjelasan pasal 35, yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Dalam pendidikan saat ini mengacu pembelajaran tematik integratif sehingga diharapkan siswa dapat berfikir secara rasional dan aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>4</sup> Sedangkan tema

---

<sup>2</sup> Majid Abdul, "*Pembelajaran Tematik Terpadu*,"(Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2014) hlm 27

<sup>3</sup> *Ibid.*, hlm 28

<sup>4</sup> Martiyono,*Perencanaan Pembelajaran*,(Yogyakarta:Aswaja presindo,2012) hlm 177

merupakan pokok pikiran atau gagasan pokok yaitu menjadi pokok pembicaraan.

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

Pada umumnya pendidikan di Indonesia masih kurang memperhatikan peranan sumber belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sikap dan persepsi seperti ini kemungkinan besar terjadi karena sudah berpuluh-puluh tahun sistem pendidikan di Indonesia diselenggarakan dengan berbagai kekurangan. 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 guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri Karang Besuki 3 Malang beliau mengatakan<sup>5</sup> :

“Banyak permasalahan yang di hadapi 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”.

Permasalahan tersebut dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, karena yang mereka

---

<sup>5</sup>Hasil wawancara guru kelas IV SDN Karang Besuki 3, pada tanggal 20 Oktober 2015, pukul 08.00 WIB

lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu penugasan yang dilakukan oleh guru tidak maksimal.

Berbicara tentang sumber belajar memang masih belum banyak menarik perhatian, sehingga sebagian proses belajar masih dilakukan dengan guru sebagai sumber utama. Sikap seperti ini selalu diamati dan dicontoh oleh para siswa, akibatnya makin lama peran sumber belajar semakin kecil, sedangkan sumber belajar yang tersedia tidak didesain dan disajikan melalui proses perencanaan dan pembuatan yang baik dan benar ditinjau dari segi teori pembuatan sumber belajar.<sup>6</sup>

Pada pembahasan Subtema Lingkungan berbasis multimedia berupa 3D Aurora Presentasi merupakan alternatif untuk memperbaiki berbagai permasalahan pendidikan yang dihadapi, khususnya dalam pembelajaran kelas V. Dikatakan demikian karena pembelajaran berbasis multimedia 3D Aurora Presentasi diharapkan mampu memberi solusi sehingga lahir lulusan yang memiliki intelektual tinggi, kepribadian, kecerdasan, keterampilan. 3D Aurora Presentation merupakan sebuah tool untuk membuat slide presentasi 3D.<sup>7</sup> Dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, data, serta memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi. 3D Aurora presentasi memiliki beberapa banyak jenis model presentasi dan dapat digunakan dengan

---

<sup>6</sup> Sadiman, Arif Sukardi, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*, (Jakarta: Medyatama Sarana Prakasa, 1989)hlm 1-2

<sup>7</sup> 3D Aurora.<http://id-modul-3d-aurora-kuswari-hermawati.diakses> 29 agustus 2015 pukul 10:17 WIB

mudah. Fungsi utama media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengelola informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Rulikh S.Pd selaku guru kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang, menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan tergolong rendah. Dengan penyampaian materi yang kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa cenderung kurang menguasai dalam proses belajar mengajar dan mudah lupa. Dalam hal ini siswa kurang menguasai dari segi pemahamannya. Demikian masalah yang dihadapi oleh siswa tersebut didasarkan kepada kesulitan guru dalam menyampaikan materi mengenai keterbatasan media pendukung untuk proses belajar. Akibatnya masih banyak siswa yang tidak memenuhi standar nilai yang telah ditentukan.

Serta hasil belajar kurang maksimal, dibuktikan dengan wawancara dengan guru kelas V di Sekolah Dasar Negeri Karang Besuki 3 Malang beliau mengatakan :

“hasil belajar siswa sampai saat ini kurang maksimal karena hanya terforsir oleh guru saja. Siswa yang lambat dalam pemahaman juga menjadi beban bagi guru. Karena dalam proses kurikulum 2013 ini siswa yang pandai lebih condong dari pada siswa yang sulit dalam pemahaman. Dengan cara lain agar hasil belajar terpenuhi biasanya siswa yang sulit dalam pemahaman tersebut diarahkan untuk belajar kelompok dengan teman sebaya agar lebih mudah untuk memahami.”<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Sadiman, Arif dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003) hlm 6.

<sup>9</sup> Hasil wawancara guru kelas IV SDN Karang Besuki 3, pada tanggal 20 Oktober 2015, pukul 08.00 WIB

Dasar pemikiran tersebut penulis membuat Media Pembelajaran Interaktif untuk subtema pelestarian lingkungan. Media Interaktif ini dibuat untuk menunjang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran Interaktif ini berisi tentang informasi pentingnya menjaga lingkungan, macam-macam pelestarian lingkungan, 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.

Media ini yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar mengenai Pelestarian Lingkungan di Indonesia. Berdasarkan paparan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentasi Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang.”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang ?
3. Bagaimana efektifitas media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang ?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mendiskripsikan kelayakan isi media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pemakaian media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang.
3. Untuk menjelaskan efektifitas penggunaan media 3D Aurora Presentasi pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan dalam

Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di SDN Karang Besuki 3 Malang.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia secara khusus antara lain:

1. Manfaat Teoritis,
  - a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah 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 SDN Karang Besuki 3 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 dan keterbatasan Pengembangan**

### **a. Asumsi**

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Dalam penyusunan media 3D Aurora Presentasi 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.
- c. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media ajar yang telah dikembangkan.

## **b. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Pengembangan media 3D Aurora Presentasi tema lingkungan hidup subtema pelestarian lingkungan berisi tentang materi pelestarian lingkungan hidup.
- b. Pengembangan media 3D Aurora Presentasi ini dipergunakan oleh guru dan siswa kelas V.
- c. Pengembangan media 3D Aurora Presentasi terbatas pada model pengembangan Borg and Gall.
- d. Pengembangan media 3D Aurora Presentasi terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Pengembangan media 3D Aurora Presentasi 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 pelestarian lingkungan.

Ruang lingkup penelitian ini yaitu pada pengembangan media pembelajaran kelas V SDN Karang Besuki 3 , pada tema “Lingkungan Hidup”. 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**

Media pembelajaran ini berisikan tentang informasi pentingnya menjaga lingkungan, macam-macam pelestarian lingkungan, video. Media ini juga dilengkapi dengan soal latihan yang untuk memperkuat pemahaman materi siswa dan media ini dilengkapi dengan cerita yang berisikan nilai-nilai karakter untuk siswa.

### **H. Originalitas Penelitian**

Penelitian tentang pengembangan bahan ajar, media pembelajaran multimedia interaktif maupun tentang pembelajaran ilmu pengetahuan social telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu terkait tentang penelitian diatas, antara lain sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas**

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Pengembangan Multimedia Pembelajaran SAINS pokok bahasan sumber daya alam di SD Muhammadiyah Sidayu Gresik, Nur Yanita, 2010	Pengembangan Media pembelajran 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 dengan materi KTSP	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 pembelajran di SDN Janti II Sidoarjo, Nuril Nuzulia, 2012	Media pembelajaran interaktif	Menghasilkan produk berupa buku dan media CD yang mampu meningkatkan keefektifan, keefisiensian dan kemenarikan pembelajaran	Media berbentuk media interaktif yang di dalamnya berisi video dan soal latihan untuk pemahaman siswa dalam proses belajarnya

## I. Definisi Operasional

### 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.<sup>10</sup> 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.<sup>11</sup> Dengan kata lain multimedia interaktif adalah sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan kombinasi video, audio dan visual.

## 4. Hasil Belajar

Menurut Munawar hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama.<sup>12</sup> Hasil belajar dapat merubah perilaku dalam proses belajar karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin menjadi lebih baik. Sehingga dapat merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku yang lebih baik.

---

<sup>10</sup> Usman, Asnawir, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 11

<sup>11</sup> Daryanto, "Media Pembelajaran", (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 53

<sup>12</sup> Indra Munawar, *Hasil Belajar (pengertian dan Definisi)*  
(<http://www.google.com>, diakses hari minggu, 14 April 2012)

## **J. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan dalam proposal ini akan disusun dalam tiga bab yaitu bab I sampai dengan bab III dan daftar pustaka.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional dan (j) sistematika pembahasan.

Bab II yaitu kajian pustaka yang berisi : kajian pustaka tentang teori bahan ajar, pembelajaran IPS, serta hasil belajar pada siswa.

Bab III yaitu metode penelitian berisi : pendekatan dan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan data uji coba produk.

Bab IV yaitu Hasil Pengembangan berisi : hasil pengembangan tentang penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

Bab V yaitu Pembahasan berisi : pembahasan memuat jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan.

Bab VI Penutup berisi : tentang kesimpulan atau kajian produk yang telah direvisi dan masukan atau saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pembelajaran Tematik

###### a. 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 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.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, hlm 178

#### b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik di SD/MI memiliki karakteristik sebagai berikut

1. 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.
2. Memberikan pengalaman langsung, tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
3. 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.
4. 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.
5. 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.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, siswa diberi kesempatan dengan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
7. 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.

c. Ruang Lingkup Tema di kelas V SD

1. Arti Penting Tema

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Depdiknas, 2007)<sup>14</sup> :

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.

Maka peneliti dengan ini memilih tema lingkungan subtema 3 pelestarian lingkungan. Pada tema ini menyesuaikan KI/KD yang ada pada buku guru, yaitu :

---

<sup>14</sup> Majid Abdul, "Pembelajaran Tematik Terpadu," (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014) hlm 99

3.4 Memahami manusia Indonesia dalam bentuk-bentuk dan sifat dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

4.5 Menceritakan secara tertulis hasil kajian mengenai aktivitas manusia Indonesia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya dan ekonomi.

## 2. Konteks Pembelajaran

Konteks pembelajaran 6 pada tema lingkungan subtema 3 pelestarian lingkungan yang dilihat pada indikator tersebut yaitu :

- Menunjukkan sifat dan karakteristik manusia Indonesia berdasarkan bentuk dan sifat dinamika interaksinya dengan kondisi lingkungan alam.
- Menyusun laporan tertulis tentang aktivitas manusia yang berkaitan dengan kondisi lingkungan sekitar.

## 2. Hakikat Media Pembelajaran

### a. 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 komunikasi.<sup>15</sup> 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.

#### b. 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 lain<sup>16</sup> :

1. 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*).
2. 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.

---

<sup>15</sup> Daryanto, "Media Pembelajaran," (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 4

<sup>16</sup> Usman, Asnawir, "Media Pembelajaran", (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm 15

3. Kondisi siswa dari segi subjek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
  4. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
  5. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat dan berhasil.
  6. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.
- c. 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<sup>17</sup> :

1. Media audio visual gerak
2. Media audio visual diam
3. Media audio semi gerak
4. Media visual gerak
5. Media visual diam
6. Media visual semi gerak
7. Media audio

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm 27

## 8. Media cetak

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

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat,
2. Alat-alat yang bersifat auditif atau yang hanya bisa didengar,
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar,
4. 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 perilaku 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.<sup>18</sup>

#### d. 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

---

<sup>18</sup> *Kalsifikasi Media Pembelajaran*, <http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/05/makalah-klasifikasi-dan-karakteristik.html>, diakses pada tanggal 16 Maret 2015 jam 14.23

0% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilaksanakan sekaligus.

Manfaat dari multimedia interaktif ini, yaitu<sup>19</sup>

1. Proses pembelajaran lebih menarik
2. Jumlah waktu dalam proses pembelajaran dapat dimaksimalkan
3. Kualitas siswa dapat ditingkatkan
4. 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 komunikatif dalam penyampaian materi pelajaran di dalam kelas. Sehingga ada beberapa kualitas media pembelajaran yaitu

1. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi solusi peningkatan dalam proses pembelajaran di kelas dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

---

<sup>19</sup> Daryanto, "Media Pembelajaran," (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012) hlm 53

2. Bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas dan keinovasian dalam mendesain pembelajaran.
3. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan atau sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

Dalam rangka mewujudkan keberhasilan manajemen sekolah, maka proses pembelajaran harus optimal. Dalam proses pembelajaran terdapat siklus belajar mengajar dengan komponen pendidik, tujuan, bahan, metode, sarana, evaluasi, dan siswa yang perlu dikembangkan secara lebih efektif, efisien dan menarik dalam berbagai segi yang salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Untuk mendapatkan media yang sesuai dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, diperlukan analisis terhadap SK/KD, analisis sumber belajar, dan penentuan jenis serta judul media pembelajaran. Hasil analisis tersebut diketahui berapa banyak media pembelajaran yang harus disiapkan dalam satu semester tertentu dan jenis yang akan dipilih. Banyak jenis multimedia interaktif yaitu multimedia yang berbasis 3D aurora presentasi. 3D aurora presentasi merupakan aplikasi presentasi tiga dimensi dengan latar belakang dan grafis tiga dimensi.

3D Aurora Presentation menggunakan teknik yang efektif untuk memungkinkan dalam mengembangkan presentasi yang profesional, menarik dalam berbagai format. Dapat menciptakan solusi yang efektif, dapat menggabungkan gambar, teks, video

sedemikian rupa untuk menarik audiens. Kelebihan 3D Aurora Presentation sebagai berikut<sup>20</sup> :

- a. Mudah dalam membuat presentasi tiga dimensi interaksi dengan gambar, teks, video dan tata model.
- b. Tidak perlu mahir dasar-dasar dimensi
- c. Ada berbagai pilihan untuk menampilkan sesuai keinginan
- d. Tidak perlu belajar flash, AE, photoshop atau aplikasi tiga dimensi lainnya untuk merancang presentasi yang efektif dan menakjubkan.
- e. Real ruang tiga dimensi, objek tiga dimensi yang nyata.
- f. Eksport ke EXE mandiri, Mac App atau file video dan import model tiga dimensi atau tekstur dikembangkan dengan perangkat lunak desain tiga dimensi.

Langkah-langkah dalam membuat *slide* atau tayangan dengan *Aurora 3d Presentation* adalah :

- a. Pastikan computer yang akan digunakan telah mempunyai software dan menginstal *Aurora 3d Presentation*.
- b. Nyalakan computer Windows dan klik menu *start* di pojok kiri bawah
- c. Pilih dan klik menu *All Programs*

---

<sup>20</sup> 3D Aurora.<http://id-modul-3d-aurora-kuswari-hermawati.diakses> 29 agustus 2015 pukul 10:17 WIB

- d. Pilih dengan *Double* klik pada menu *Aurora 3d Presentation* maka akan muncul jendela kerja.
- e. Klik *file*, pilih *New*. Desain tampilan yang ingin dibuat dengan menggunakan *Common* untuk mengedit tampilan dan *Presentation* untuk *background* suara, mengganti video, atau *mem-preview* tampilan yang telah dibuat
- f. Setelah selesai, simpan media yang telah dibuat dengan cara klik *file*, pilih *Export as exe*, beri nama dan simpan pada media penyimpanan yang dikehendaki, dan tunggu saat hingga proses penyimpanan selesai
- g. Hasil media yang telah disimpan mempunyai format---*exe* yang dapat dibuka secara mandiri.

Dari berbagai teori yang dipaparkan diatas, peneliti membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan perangkat lunak 3D Aurora Presentation 2.012 dan mengimplementasikannya, dengan alasan perangkat lunak 3D aurora presentation 2.012 merupakan salah satu perangkat lunak yang memiliki kemampuan menggabungkan gambar, teks, video, data, tool, dengan tekstur tiga dimensi sehingga menjadi kesatuan yang menarik perhatian siswa, sehingga dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

### 3. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

#### a. Pengertian

Ilmu pengetahuan sosial atau dalam bahasa Inggris yaitu *social studies* adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek hubungan manusia dan lingkungan sosialnya.<sup>21</sup> 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 ketergantungan.

#### b. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

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 kepekaan terhadap masalah sosial.<sup>22</sup> 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

---

<sup>21</sup> *Ilmu Pengetahuan Sosial*, <http://www.endartougik.blogspot.co.id/2014/12/tujuan-dan-manfaat-ips.html>, Kamis 18 Desember 2014, ugik endarto, 23.41

<sup>22</sup> *Pengertian IPS*, <http://www.kajianteoris.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>, hetty rusyanti on 24 Februari 2013

tumbuh berkembang sebagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitar.

#### **4. Karakteristik Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah**

Mata pelajaran IPS di SD/MI memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut :<sup>23</sup>

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

#### **5. Tujuan Mata Pelajaran IPS**

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

- a) Mengetahui 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.

---

<sup>23</sup> Akhmad sudrajat.files.wordpress.com/2008/07/model-ips-terpadu.pdf(diakses 26 agustus 2015 19:45 wib)

- 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.

## 6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai proses perilaku kejiwaan yang dapat di didik dan diubah perilakunya yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar menurut Hamalik adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang tidak tahu menjadi tahu.<sup>24</sup>

Hasil belajar kadang kala baik dan kurang baik. Hal ini tentu jelas tidak lepas dari usaha belajar sangatlah banyak jenisnya, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yang ada di luar individu.

### a. Faktor Intern

Faktor intern merupakan faktor-faktor yang berada dalam diri anak didik. Faktor intern adalah sebagai berikut :

#### 1. Faktor jasmaniah

---

<sup>24</sup> *Definisi Hasil Belajar*, <http://www.himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>,himitsuqalbu,21 Maret 2014

Faktor ini dapat melatar belakangi aktivitas belajar siswa. Proses belajar akan terganggu jika kesehatan siswa terganggu, selain itu juga siswa akan cepat lelah jika kondisi fisik yang kurang sehat.

## 2. Faktor psikologis

Faktor ini juga berpengaruh dalam proses belajar siswa karena berhubungan dengan kejiwaan siswa. Faktor psikologis ini terdiri dari intelegensi, minat, bakat dan motivasi.

### b. Faktor Ekstern

Faktor ini yang berada di luar anak didik, yang terdiri dari 3 faktor yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

#### 1. Faktor Keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang. Hubungan antara individu dalam suatu keluarga yang hangat dan harmonis akan menciptakan rasa nyaman yang dapat berdampak positif terhadap keberhasilan seseorang. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, dan susana rumah tangga.

#### 2. Faktor Sekolah

Faktor ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa akan dapat menerima, memahami dan mengembangkan bahan pelajarannya.

### 3. Faktor Masyarakat

Lingkungan masyarakat terhadap siswa adalah lingkungan dimana anak tidak berada dibawah pengawasan orang tua ataupun pengawasan guru. Lingkungan masyarakat dapat menunjang keberhasilan belajar dan menciptakan suasana dimana bakat anak bisa berkembang. Namun banyak pula yang menyebabkan potensi diri anak terpengaruh pada hal yang tidak sesuai dengan jiwanya.



## 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.<sup>25</sup> 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 produk” berupa media pembelajaran 3D Aurora Presentasi untuk siswa kelas V yang difokuskan pada subtema pelestarian lingkungan.

---

<sup>25</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.(Bandung: Alfabeta, cv. 2011) Hlm. 297.

## B. Model Pengembangan

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

pengembangan sebagai berikut :<sup>26</sup>

### a. Penelitian dan pengumpulan 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.

### b. 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.

### c. 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 atau orang-orang yang mempunyai keterampilan yang dibutuhkan.

---

<sup>26</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta, Kecana, 2012), hal 291

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

d. 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.

e. 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.

f. Uji coba 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.

g. 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.

h. 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.

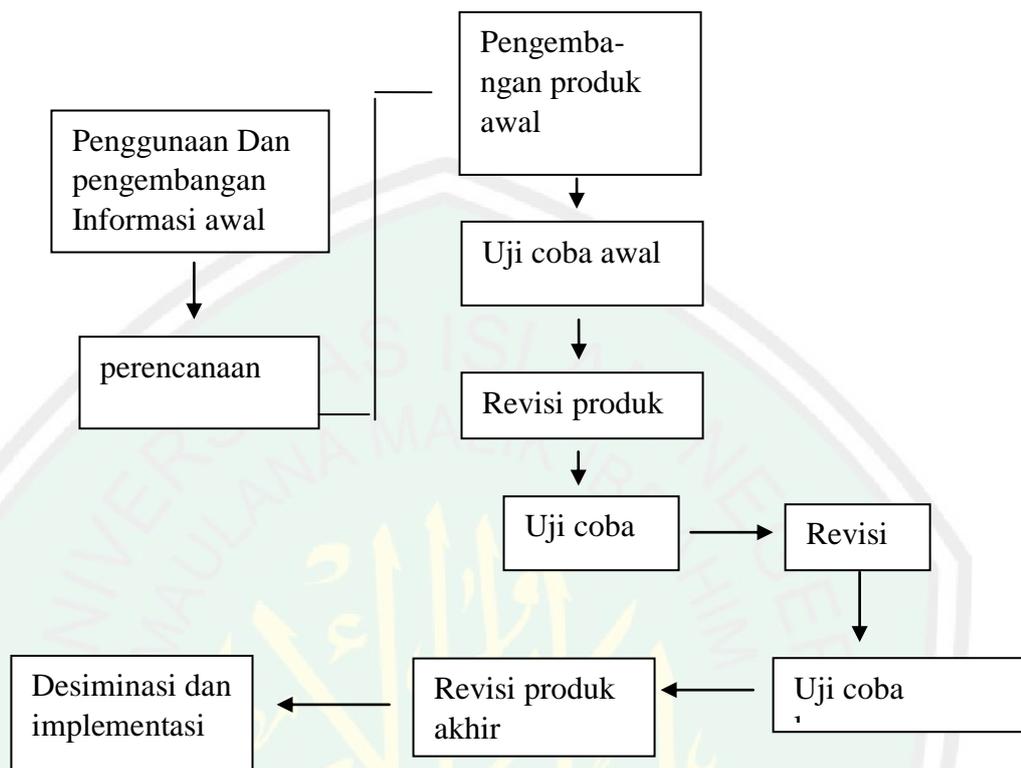
i. Revisi produk akhir

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.

j. Desiminasi dan implementasi

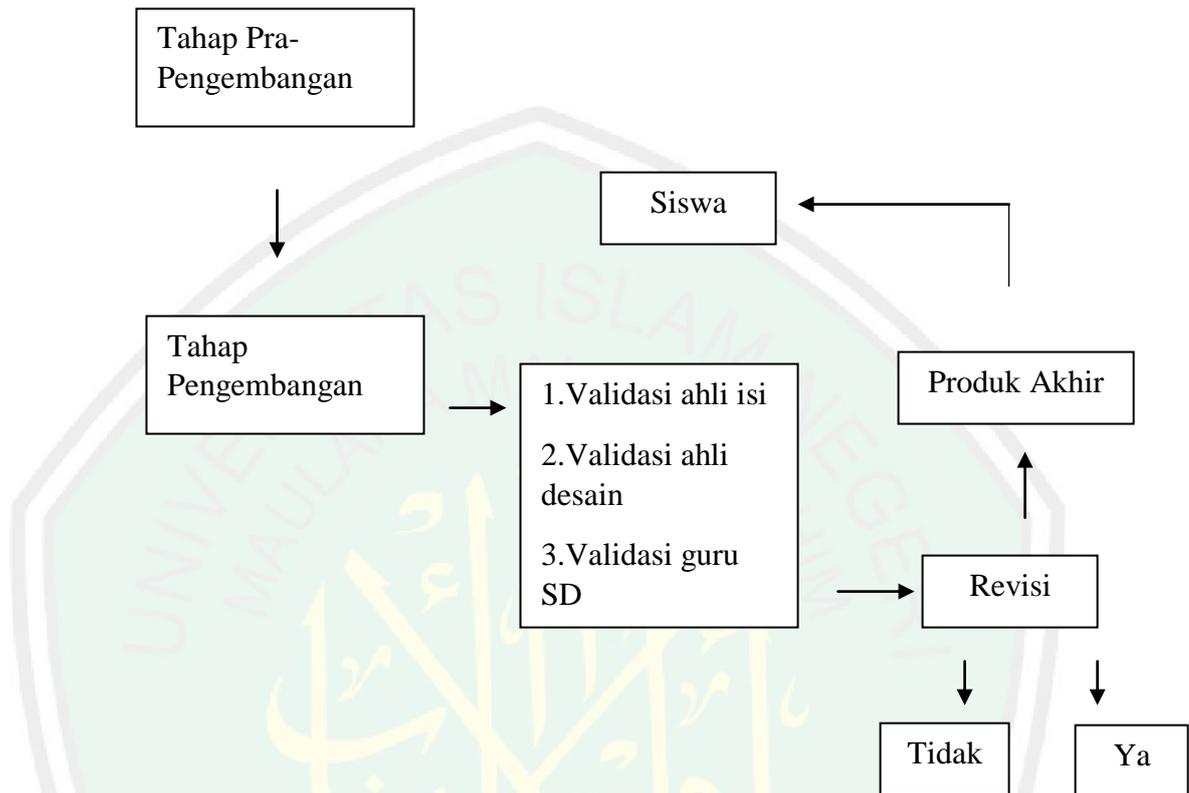
Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada pengguna melalui forum atau dalam bentuk compact disk.

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



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan

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 3D Aurora Presentasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelestarian lingkungan. 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, a) tahap pra pengembangan produk, b) tahap pengembangan produk, c) tahap uji coba produk, d) tahap pasca pengembangan :

#### a. Tahap Prapengembangan 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 :

### 1. 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.

### 2. Melakukan Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perilaku dan karakteristik siswa kelas V SDN Karang Besuki 3, 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 pelestarian lingkungan. Pada materi ini, guru menugaskan siswa untuk membaca materi yang tersedia dalam buku tematik kurikulum 2013, sehingga cara belajar siswa tidak mengalami peningkatan.

### 3. Pengumpulan 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 pelestarian

lingkungan di Indonesia, gambar yang akan dijadikan contoh dalam media ajar yang dikembangkan.

#### 4. Menyusun Kerangka Media Ajar

Penyusunan kerangka media ajar untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran dari kompetensi tentang pelestarian lingkungan.

##### b. Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis 3D Aurora Presentasi. Dalam mengembangkan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru bidang studi dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang IPS. Oleh karena itu, dalam tahap pengembangan bahan ajar ini melewati serangkaian proses yaitu sebagai berikut: a. menyiapkan materi yang berkenaan dengan materi pelestarian lingkungan hidup 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.

##### c. 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 3D Aurora Presentasi.

d. 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**

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

**1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektivitas produk. Produk berupa media pembelajaran, media pembelajaran untuk siswa sebagai hasil dari pengembangan ini diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektifannya. Tingkat validitas dan

kemenarikan media pembelajaran diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yakni:

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi ini terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu:

- 1) Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimbing mengenai media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Perbaikan media pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang.

b) Tahap Validasi

Pada tahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu:

- 1) Ahli isi, ahli media dan ahli pembelajaran memberikan komentar masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
- 2) Pengembang melakukan analisis data penilaian yang berbentuk angket terbuka yang bertujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan serta mengetahui kelayakan media tersebut digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan komentar masukan dan saran perbaikan.

c) Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan diambil dari siswa satu kelas yakni kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang yang terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:

- a) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran dengan materi pelestarian lingkungan hidup menggunakan media 3D aurora presentasi.
- b) Siswa memberikan penilaian terhadap media ajar IPS yang telah dihasilkan dalam pengembangan.
- c) Pengembang melakukan analisis dari data hasil penelitian.
- d) Pengembang melakukan perbaikan media ajar berdasarkan hasil analisis dan penilaian.
- e) Tahap uji coba lapangan yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang yaitu pemanfaatan media ajar dengan materi pelestarian lingkungan hidup.

**2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran tematik ini, ahli desain pembelajaran, dan sasaran pengguna yakni guru dan siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.

- 1) Ahli isi materi IPS tema “Lingkungan” pada kenampakan alam.
- 2) Ahli isi bidang studi dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang mempunyai latar belakang pendidikan minimal Magister pendidikan IPS, menguasai karakteristik materi IPS di SD

khususnya pada kelas V. Selain itu ahli isi juga seseorang yang bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran IPS kelas V. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap review ahli isi bidang studi ini adalah sebagai berikut:

- a) Mendatangi ahli mata pelajaran IPS.
  - b) Menjelaskan proses pengembangan yang telah dilakukan.
  - c) Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan.
  - d) Melalui instrumen angket dan wawancara diminta kepada ahli isi terkait pendapat atau komentar tentang kualitas bahan ajar yang dikembangkan dari segi isi atau materi.
- 3) Ahli desain pembelajaran
- Ahli desain pembelajaran ditetapkan sebagai penguji desain media pembelajaran berbasis 3D Aurora Presentasi. Pemilihan ahli desain adalah seorang yang memiliki latar pendidikan Magister Teknologi Pembelajaran.
- 4) Sasaran pengguna/ guru dan siswa kelas V Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. Sasaran atau pengguna produk pengembangan adalah guru mata pelajaran IPS kelas V SD/MI. Sasaran yang ditetapkan sebagai subyek uji coba produk pengembangan ini meliputi:
1. Guru Mata Pelajaran IPS kelas V SD /MI kriteria sebagai berikut:
    - a. Guru tersebut adalah pengajar mata pelajaran IPS.
    - b. Pihak lembaga memberikan izin untuk kegiatan uji coba produk media pembelajaran yang akan dikembangkan.

- c. Kesiapan guru mata pelajaran sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

2. Siswa kelas V SD/MI.

### 3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif<sup>27</sup>. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah :

1. Penilaian ahli/isi materi dan media pembelajaran tentang ketepatan komponen media ajar. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media berupa 3D Aurora Presentasi menjadi efektif.
2. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media berbasis 3D Aurora Presentasi.
3. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media 3D Aurora Presentasi hasil pengembangan (hasil post tes).

Sedangkan data kualitatif yang dikumpulkan dari angket ahli berupa :

---

<sup>27</sup> Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

- a. Informasi mengenai pembelajaran IPS yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SD /MI. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli pembelajaran dan praktisi mata pelajaran IPS di SD /MI.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpulan data yakni berupa wawancara, angket, dan tes perolehan hasil belajar. 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. Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

- 1) Angket penilaian ahli isi media pembelajaran IPS
- 2) Angket penilaian ahli desain pembelajaran
- 3) Angket penilaian guru mata pelajaran IPS kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang
- 4) Angket penilaian uji coba lapangan.

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil post-test yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dalam bentuk 3D Aurora Presentasi.

## 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 IPS dalam bentuk 3D Aurora Presentasi.

### 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 3D Aurora Presentasi.

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:<sup>28</sup>

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

Keterangan:

P : Presentase kelayakan (yang dicari)

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

$\sum x_i$  : 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 kategori yang telah ditetapkan.

Berikut tabel kualifikasi pencapaian:

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan Berdasarkan Presentase

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

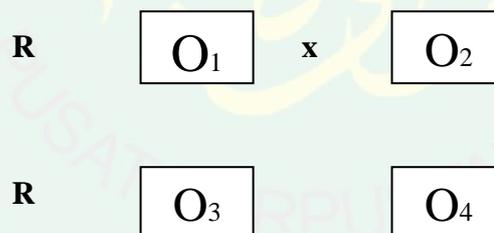
<sup>28</sup> Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

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. Teknis Analisis Data

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain *pre-test post-test control group desain*, dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok control, paradigma penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:<sup>29</sup>

Gambar 3.2 Pretest-Posttest Group Desain



Keterangan :

R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara random

O<sub>1</sub> : nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : nilai kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

<sup>29</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. (bandung:Alfabeta,2011),hlm.303

$O_3$  : nilai kemampuan awal kelompok kontrol

$O_4$  : nilai post test kelas kontrol tanpa dilakukan perlakuan

$X$  : media ajar berbasis 3D aurora presentasi (*treatment*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau tes pencapaian hasil belajar. Data uji cobalapangan dikumpulkan dengan menggunakan test awal (pre-test) dan test akhir (pro-test) dalam rangka untuk membandingkan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni kelas V sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk pengembangan media ajar. Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus t-test. Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah:

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

Keterangan:

$T$  : Uji-t

$D$  : Diferent ( $x_1 - x_2$ )

$d^2$  : Variansi

$N$  : Jumlah Sampel

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Bab ini akan dipaparkan 3 hal terkait dengan data penelitian, diantaranya adalah (a) deskripsi media ajar IPS berbasis 3D Aurora Presentasi (b) penyajian data validasi (c) hasil uji coba media ajar ips berbasis 3D Aurora Presentasi. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS, dan uji coba lapangan pada kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.

#### **A. Deskripsi Media Ajar IPS Berbasis 3D Aurora Presentation**

Media ajar hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk compact disk materi pelestarian lingkungan hidup berbasis 3D Aurora Presentation untuk siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.

Media ajar ini dapat ditinjau melalui 4 aspek yaitu pra-pendahuluan, pendahuluan, bagian isi, dan bagian pelengkap. Berikut paparan deskripsi produk:

##### **1. Bagian Pra-Pendahuluan**

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



Gambar 4.1 Tampilan Layout Halaman Pertama



Gambar 4.2 Tampilan Profil

## 2. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan terletak pada awal kegiatan pembelajaran dan bertujuan untuk memberikan informasi terkait dengan materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bagian pendahuluan terdiri dari:

a. Judul

Judul bab dicatumkan dengan tujuan untuk mengetahui materi pembahasan yang akan dipelajari.



Gambar 4.3 Judul Materi

b. Tampilan home yang dilengkapi dengan tampilan materi

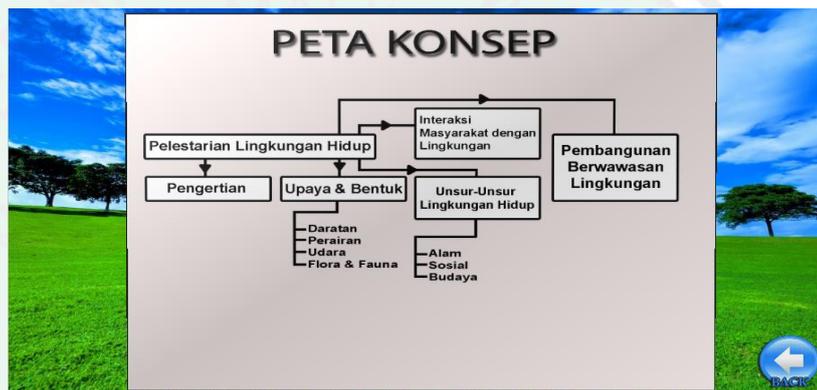
Bagian ini merupakan tampilan home, atau halaman awal sebelum materi. Isinya berupa petunjuk atau icon pilihan untuk menuju slide selanjutnya.



Gambar 4.4 Tampilan pada home

### c. Peta Konsep

Peta konsep dicatumkan dengan tujuan agar pembaca mudah memahami materi, selain itu dapat dimaknai sebagai diagram yang menghubungkan-hubungkan antar konsep untuk mewakili pembelajaran. Peta konsep memiliki struktur yang berjenjang seperti halnya kalimat yang umum menjadi khusus.



Gambar 4.5 Peta Konsep

### d. RPP

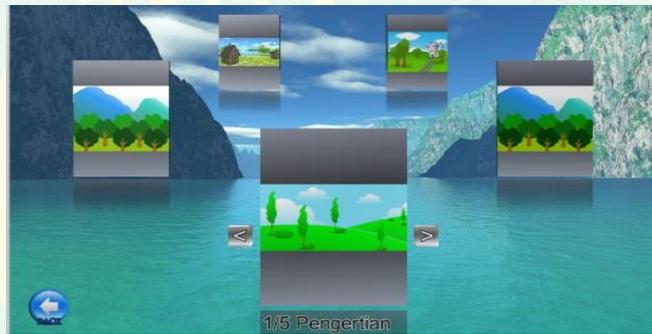
RPP merupakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada silabus, sehingga dengan menggunakan RPP tersebut materi atau pembelajaran akan mudah mencapai tujuan yang sesuai dan yang diharapkan.



Gambar 4.6 RPP

e. Bagian Isi

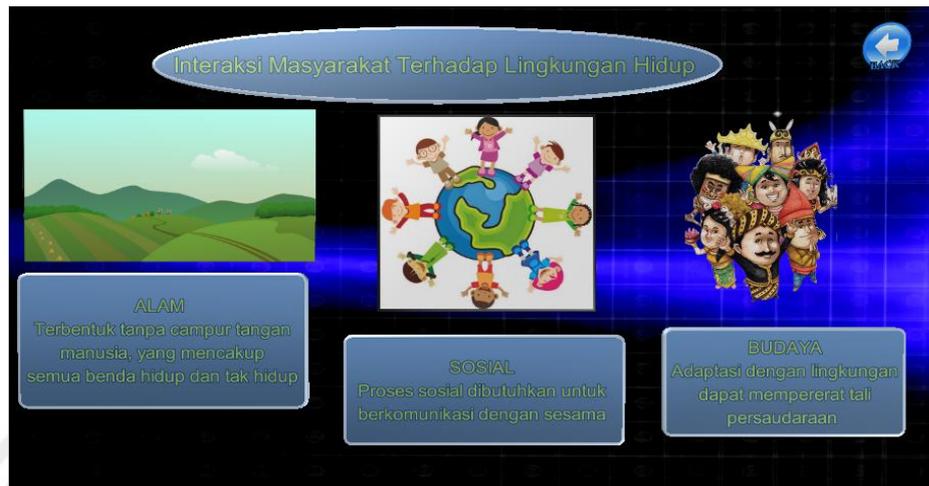
Bagian-bagian dari isi adalah penjelasan materi pelestarian lingkungan hidup yang mendukung penjelasan dari materi. Bahan ajar yang dihasilkan berupa media ajar yang digunakan siswa sebagai panduan dalam eksperimen, sehingga isi dari media ajar ini sebagai berikut: pengertian pelestarian lingkungan hidup, upaya dan bentuk pelestarian lingkungan hidup, interaksi masyarakat dengan lingkungan, unsur-unsur lingkungan hidup, dan pembangunan berwawasan lingkungan.



Gambar 4.7 Materi Pertama



Gambar 4.8 Materi Kedua



Gambar 4.9 Materi Ketiga



Gambar 4.10 Materi Keempat

### 3. Bagian Pelengkap

Berikut komponen-komponen bagian pelengkap

a. Video



Gambar 4.11 Video Pelestarian Lingkungan

Pada video ini dijelaskan mengenai pelestarian lingkungan hidup yang telah sesuai dengan materi yang dibahas.

b. Galleri



Gambar 4.12 Gallery Mengenai Pelestarian Lingkungan

Galeri ini berisikan tentang kumpulan gambar mengenai pelestarian lingkungan hidup serta lingkungan yang harus dirawat.

c. Evaluasi

Pada tampilan evaluasi ini berisikan tentang soal-soal pelestarian lingkungan hidup, serta untuk menguji pemahaman siswa tentang konsep yang telah dibahas.



Gambar 4.13 Soal Evaluasi

d. Game

Game ini bertujuan untuk menambah pola pikir siswa untuk tidak mudah menyerah dalam mengerjakan sesuatu. Sehingga harus dikerjakan dengan teliti agar mendapat hasil yang baik pula.



Gambar 4.14 Game

e. Daftar Pustaka

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



Gambar 4.15 Daftar Pustaka

## B. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi bahan ajar diambil mulai tanggal 9 April dan berakhir pada tanggal 13 Mei 2016, 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 bidang studi IPS di SDN Karang Besuki 3 Malang. Berikut kriteria penskoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

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

Jawaban	Keterangan	Skor
<b>SB</b>	Sangat Baik	5
<b>B</b>	Baik	4
<b>CB</b>	Cukup Baik	3
<b>KB</b>	Kurang Baik	2
<b>STB</b>	Sangat Tidak Baik	1

Pemberian makna masing-masing pengambilan keputusan pada tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan dapat dilihat pada tabel 4.2, sebagai berikut:

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

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 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 Kuantitatif

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

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi IPS

No	Pernyataan	$x$	$x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1	Rumusan topik pada pengembangan media 3d aurora presentation	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	Relevansi indikator dengan KD pada media 3d aurora presentasi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media 3d aurora presentasi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kemenarikan/kesesuaian media 3d aurora dengan materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
5	Ruang lingkup materi yang disajikan pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Kemudahan memahami materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	melalui media 3d aurora					
7	Media 3d aurora dapat memudahkan dalam memahami materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
8	Media 3d aurora dapat digunakan dalam materi pelestarian lingkungan	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
9	Ketepatan penggunaan bahasa dalam petunjuk 3d aurora	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Kejelasan panduan penggunaan metode 3d aurora	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	<b>Jumlah</b>	45	50	90%	Sangat valid	Tidak revisi

### 1. Analisis Data

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

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

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

$$P = 90\%$$

Keterangan:

$x$  : Skor jawaban dari validator, oleh Ibu Ninja Panju Purwita, M.Pd sebagai ahli materi.

$xi$  : Skor jawaban tertinggi.

$P$  : Persentase tingkat kevalidan.

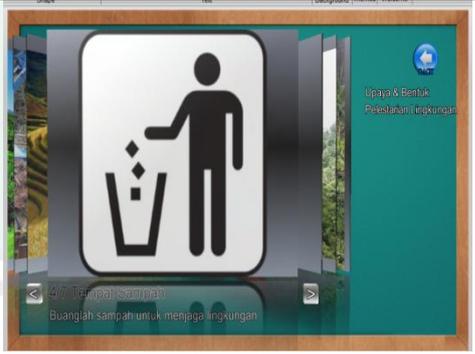
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Sangat Valid	5	50
Valid	5	50

Tabel 4.3, dan 4.4, 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 Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang Direvisi	Sebelum revisi	Sesudah Revisi
1	Slide 4 pada PPT no.3 pemisahan suku kata “menghindari” diperbaiki, dapat ditambah gambar dan keterangan penjelasan	 <p><b>Udara</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penanaman pohon maupun tanaman hias</li> <li>2. Pengurangan pembuangan gas sisa pembakaran/pembakaran hutan serta polusi kendaraan</li> <li>3. Mengurangi/menghindari penggunaan gas kimia yang berakibat merusak lapisan ozon</li> </ol> <p><b>Flora dan Fauna</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendirikan suaka marga satwa dan cagar alam</li> <li>2. Melarang adanya kegiatan perburuan liar yang mengancam pelestarian flora dan fauna</li> <li>3. Menggalakan penghijauan hutan pada lingkungan sekitar tempat tinggal/wilayah hutan sekitar</li> </ol>	 <p>Upaya &amp; Bentuk Pelestarian Lingkungan</p> <p>4/7 Berpeda Sampah Buanglah sampah untuk menjaga lingkungan</p>

2	Font slide 6 no.3, sosial budaya warna merah diganti warna merah diganti gelap		
---	--	---	---

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi IPS dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media ajar IPS berbasis 3D Aurora presentation sebelum duji cobakan kepada siswa kelas V.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS kelas V materi pelestarian berbasis 3D Aurora Presentasi ditunjukkan melalui metode kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.6, 4.7, 4.8, 4.19.

### a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.7,4.8 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli media

No	Pernyataan	X	$x_i$	P(%)	Tingkat Valid	Keterangan
1	Tampilan cover dalam media berbasis 3d aurora	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Ketepatan jenis huruf	5	5	100	Sangat	Tidak Revisi

					Valid	
3	Kejelasan petunjuk yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Sistem pengoperasian media	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Video pendukung pada media 3d aurora	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Layout yang digunakan pada media 3d aurora	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9	Keseragaman warna dalam media 3d aurora	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Soal evaluasi pada 3d aurora	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>Jumlah</b>	46	50	92%	Sangat Valid	Tidak Revisi

### 1) Analisis Data

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

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

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

$$P = 92\%$$

Keterangan:

x : skor jawaban dari validator, Bapak Shalih Husni 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

Dilihat dari tabel 4.6, dan 4.7, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup kelas V 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.

## b. Revisi Produk

Tabel 4.8 Revisi Media Ajar Berdasarkan Ahli Media

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 icon pada home harus tertata rapi		

4	Tampilan pada video ukuran harus lebih besar		
---	--	---	---

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi IPS dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media ajar IPS berbasis 3D Aurora presentation sebelum duji cobakan kepada siswa kelas V.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi 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 kuisisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.9, 4.10, 4.11.

#### a. Data Kuantitatif

Data Kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.9, 4.10, 4.11 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penelitian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPS

No	Pernyataan	$X$	$xi$	P(%)	Tingkat Valid	Keterangan
1	Kesesuaian rumusan topik pengembangan bahan ajar	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi

2	Kesesuaian materi yang disajikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian SK dengan indikator	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian indikator dengan KD	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 matei yang disajikan,memotivasi 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 digunakan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10	Kemudahan bahasa uang digunakan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>Jumlah</b>	45	50	90%	Sangat Valid	Tidak Revisi

### 1) Analisis Data

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

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

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

$$P = 90\%$$

Keterangan:

$x$  : Skor jawaban dari validator, oleh Ibu Rulikah, 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

Dilihat dari tabel 4.9, dan 4.10 menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup kelas V 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.

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli materi IPS dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media ajar IPS berbasis 3D Aurora presentation sebelum diujicobakan kepada siswa kelas V.

#### 4. Kemenarikan Bahan Ajar

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada 27 siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang sebagai kelas eksperimen. Paparan data kualitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.11.

Tabel 4.11 Data Kemenarikan Produk

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

11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97
12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	40	97
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	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	1300
%	86,5	100	100	96	100	100	96	100	88	100	96,7	100	96,3

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.

Data kuantitatif diperoleh dari uji lapangan pada tabel 4.12, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan media ajar 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup:

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

$$P = \frac{1252}{1300} \times 100\%$$

$$P = 96,3\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 96.3%. 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.

### C. Hasil Uji Coba Media Ajar IPS Berbasis 3D Aurora Presentasi

Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12

#### Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada *Pre-Test* dan *Post-Tes* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test (x)</i>	<i>Post test (x<sub>1</sub>)</i>
1	Amelia Putri R	58	100
2	Andini Wulandari	46	94
3	Andriyanti P.N	52	88
4	Dimas Cahya Adi	58	88
5	Farel Raffi A.E	52	94
6	Feby Nafisah F	52	100
7	Haydar Yahya	46	94
8	Nike Anugeri	46	100
9	M. Damar Y	64	94
10	M. Ismail	52	94
11	M. Riski	58	88
12	M. Rafli	58	94
13	Zulfa Salsabila	58	100
<b>Jumlah</b>		700	1228
<b>Rata-rata</b>		53,8	94,4

Tabel 4.13

**Hasil Uji Coba Lapangan Pada Pre-Test dan Post Tes kelas Kontrol**

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test (y)</i>	<i>Post test (y<sub>1</sub>)</i>
1	Adi Firmansyah	52	94
2	Ahmad Qhoirul	52	82
3	Anggi Eka Ayu	58	82
4	Aris Setiawan	46	76
5	Azkiyah Nafisah	50	88
6	Dihanis Arsita M	52	82
7	M. Zevrizal	52	76
8	Nabila Rizka	52	88
9	Nara Sania M	50	82
10	Nayla Zalva	52	88
11	Nazwanisa	40	82
12	Satrio Al-Hadi	52	76
13	Septa Dwi Bakti	58	82
<b>Jumlah</b>		666	1078
<b>Rata-rata</b>		51,2	82,9

Berdasarkan data tabel 4.13 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 53,8% dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 94,4%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Selisih rata-rata nilai *pre-test* kelas *eksperiment* dan rata-rata nilai *post-test* kelas *eksperiment* adalah 40,6%. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada

pengaruh signifikan terhadap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.

Tabel 4.14 Nilai Pre-Tes kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1	Eksperimen	13	46	64	53,8
2	Kontrol	13	40	58	51,2

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 46 dan nilai tertinggi adalah 64. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 53,8. Tidak berbeda jauh pada kelas kontrol nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 58. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 51,2.

Data nilai post-test merupakan kemampuan siswa sesudah diberikan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah siswa kelas eksperimen diajar dengan menggunakan media ajar hasil pengembangan peneliti berupa media ajar berbasis 3D Aurora Presentation, sedangkan siswa kelas kontrol diajar dengan menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia di sekolah, kemudian kedua kelas tersebut diberi post-test untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan bahan ajar yang berbeda

Tabel 4.15 Nilai Post Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
1	Eksperimen	13	88	100	94,4
2	Kontrol	13	76	94	82,9

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 88 dan nilai tertinggi adalah 100. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 94,4. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 76 dan nilai tertinggi adalah 94. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 82,9. Langkah selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya perubahan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pada masing-masing kelas sampel dilakukan uji gain score.

Tabel 4.16 Data Hasil Belajar (Gaint Score)

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Gaint Score
1	Eksperimen	13	53,8	94,4	40,6
2	Kontrol	13	51,2	82,9	31,7

Berdasarkan data nilai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan media ajar hasil pengembangan peneliti berupa media ajar berbasis 3D Aurora Presentation menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan bahan ajar yang sudah tersedia di sekolah. Dapat dilihat pada tabel 4.20 dimana nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan 40,6% yaitu dari 53,4 menjadi 94,4 sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 31,7% yaitu dari 51,2 menjadi 82,9.

Data nilai post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel (Paired Sampel T Test) dengan tingkat kemaknaan 0,05. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada

tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian.

Berdasarkan pada tabel 4.20 dicari apakah media ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa atau tidak. Adapun langkah-langkah uji t sebagai berikut:

**Langkah 1. Membuat Ho dan Ha dalam bentuk kalimat.**

Ho : Tidak ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup.

Ha : Ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup.

**Langkah 2. Mencari  $t_{hitung}$  dengan rumus sebagai berikut:**

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

keterangan:

t = Koefisien t/nilai t-test

$\bar{D}$  = Different ( $X_2 - X_1$ )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah Sampel

### Langkah 3. Menentukan kriteria uji t:

- $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka signifikan artinya  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.
- $H_o$  diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka signifikan artinya  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

### Langkah 4. Menghitung hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol:

Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Uji t

Nomer Responden	Nilai Post Test		$(X_1 - X_2)$	d	$D^2$
	Kelas Kontrol ( $X_1$ )	Kelas Eksperimen ( $X_2$ )			
1	94	100	-6	6	36
2	82	94	-12	12	144
3	82	88	-6	6	36
4	76	88	-12	12	144
5	88	94	-6	6	36
6	82	100	-18	18	324
7	76	94	-18	18	324
8	88	100	-12	12	144
9	82	94	-12	12	144
10	82	94	-12	12	144
11	82	88	-6	6	36
12	94	94	-18	18	324
13	82	100	-18	18	324
<b>Jumlah</b>	1072	1228	$\Sigma d = 156$		2160

Analisis hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol dengan rumus uji t sebagai berikut:

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

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

$$= \frac{156}{13} = 12$$

$$t = \frac{12}{\sqrt{\frac{2160}{13(13-1)}}}$$

$$t = \frac{12}{\sqrt{\frac{2160}{13(12)}}}$$

$$t = \frac{12}{\sqrt{\frac{2160}{156}}}$$

$$t = \frac{12}{\sqrt{13,84}}$$

$$t = \frac{12}{3,72}$$

$$t = 3,225$$

Jadi, diperoleh  $t_{hitung} = 3,225$

#### Langkah 5. Membandingkan $t_{hitung}$ dan $t_{tabel}$

$$T_{tabel} = t_a : db$$

$$db = N-1$$

$$= 13-1$$

$$= 12$$

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

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

$T_{hitung} (3,225) > t_{tabel} (2,179)$

### Langkah 6. Kesimpulan

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

**Ho** : Tidak ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup. (DITOLAK)

**Ha** : Ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup. (DITERIMA)

Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media ajar berbasis 3D Aurora Presentasi materi pelestarian lingkungan hidup kelas V. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa  $X_2$  lebih tinggi dari  $X_1$  ( $1128 > 1072$ ), jadi menunjukkan bahwa hasil post-test kelas eksperimen lebih bagus dari pada post-test kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar berbasis 3D Aurora Presentasi materi pelestarian

lingkungan hidup kelas V mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### **A. Analisis Design Media Pembelajaran Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup**

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media berbasis 3D Aurora Presentation sebagai acuan pembelajaran siswa dan guru kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

##### **1. Hasil Design Media Ajar**

Wujud akhir dari produk design media ajar adalah media berbasis 3D Aurora Presentation pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan hidup. Kehadiran produk design media ajar berbasis 3D Aurora Presentation 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 hasil belajar siswa.

Design media ajar berbasis 3D Aurora ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya sebuah media kurikulum 2013 yang mendukung pembelajaran terutama dengan berbasis 3D Aurora Presentation pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan. Dengan demikian hasil design media ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya bahan ajar yang dapat meningkatkan pembelajaran di SD/MI dalam mencapai hasil pendidikan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

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 3D Aurora Presentation pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan hidup yang valid atau layak untuk digunakan. Materi IPS yang disajikan seluruh materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta cara menjaga alam sekitar. Seperti pada materi Bahasa Indonesia siswa diberikan langkah-langkah untuk membuat karangan atau cerita dalam membuat kesimpulan, pada materi Matematika siswa diberikan tugas untuk mengukur alat atau bahan yang digunakan dengan benar, begitu juga dengan bentuk media berbasis 3D Aurora juga disesuaikan dengan materi yang ada.

Peneliti memilih menggunakan media berbasis 3D Aurora Presentation 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 3D Aurora Presentation 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 3D Aurora Presentation 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.

## **2. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan**

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:

### **a. Analisis Hasil Validasi Ahli Isi**

Media pembelajaran berbasis 3D Aurora Presentation pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan hidup 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,

sistematik 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 berbasis 3D Aurora Presentation 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.

#### **b. 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 pelestarian lingkungan hidup, penggunaan jenis huruf dan ukurannya dinilai sudah tepat sehingga media terlihat menarik untuk dipelajari.

Media berbasis 3D Aurora Presentation yang dikembangkan dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran dan video yang menerangkan mengenai pelestarian lingkungan, serta gambar yang digunakan sesuai dengan lingkungan sekitar siswa agar mudah untuk memahami.

Penggunaan model dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan siswa kelas V, karena huruf mudah dibaca. Semua judul materi menggunakan model, ukuran dan warna yang konsisten, dengan begitu siswa akan lebih mudah mengetahui judul-judul yang ada pada media 3D Aurora presentation.

### **c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang diperoleh hasil prosentase 90%, presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media 3D Aurora presentation 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, sistematik uraian

isi, kegiatan-kegiatan pembelajara dinilai sudah sesuai dan memadai untuk digunakan dalam pembelajaran dan tampilan layout yang sangat menarik bagi siswa SD kelas V.

Sedangkan pemilihan materi IPS dinilai sudah sesuai dengan karakter siswa, karena materi yang sederhana akan memudahkan siswa untuk bisa menemukan pengalaman belajarnya. Media 3D Aurora Presentation dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi, selain itu dilengkapi dengan video serta animasi gambar 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.

## **B. Analisis Tingkat Kemenarikan Media Ajar**

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh persentase 96,3%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik. Kemudahan media ajar pembelajaran IPS subtema pelestarian lingkungan hidup dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 86,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat memudahkan bagi siswa dalam belajar.

Kemudahan media ajar berbasis 3D Aurora Presentation dapat dilihat dari pendapat beberapa siswa bahwa media ajar tersebut tidak menyulitkan saat dipelajari dan mudah untuk memahaminya.

Penggunaan media berbasis 3D Aurora materi pelestarian lingkungan hidup memberi semangat dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat menarik dan memberikan semangat kepada siswa. Penggunaan media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan 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 pelestarian lingkungan hidup.

Kemudahan memahami bahan pelajaran dalam media 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kemampuan siswa. Kemudahan yang didapat siswa dalam memahami materi pelestarian lingkungan hidup dengan menggunakan media 3D Aurora ini materi yang disajikan dibuat dengan tingkat kemampuan siswa kelas V SD/MI dan contoh-contoh yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang ada pada materi pelestarian lingkungan hidup.

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 berbasis 3D Aurora Presentation, 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 media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan 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 media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan 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 media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan 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 melakukan hal tersebut.

Penggunaan media ajar ini sangat membantu siswa untuk memahami materi secara mandiri diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media 3D Aurora Presentation sangat mudah untuk

dipahami dan dilakukan oleh siswa. Karena materi yang ada pada media ini sangat terkait dengan kehidupan siswa, seperti kegiatan menanam, membersihkan lingkungan, dan lain-lain. Sehingga siswa mampu memahami secara mandiri maupun kelompok.

Selain hal-hal di atas kemenarikan dari media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan 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 gambar yang sesuai dengan materi, media 3D Aurora Presentation juga dilengkapi dengan gambar animasi, gambar-gambar tersebut juga disesuaikan dengan materi yang ada, sehingga ada kemenarikan sendiri saat mempelajari materi pada media berbasis 3D Aurora Presentation dan tidak membosankan. Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa media berbasis 3D Aurora Presentation mudah untuk digunakan dan dapat memberikan hasil yang baik kepada siswa.

### **C. Analisis Peningkatan Efektifitas Hasil Belajar Media Ajar Berbasis 3D Aurora Presentation Pada Tema Lingkungan Subtema Pelestarian Lingkungan Hidup**

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis 3D Aurora Presentation, selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media ajar yang dikembangkan. Berdasarkan nilai hasil dari *post-test* kelas

eksperimen dan *post-test* kelas kontrol bahwasannya nilai *post-test* kelas eksperimen lebih bagus dari kelas kontrol, hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat hasil belajar antara siswa kelas V yang menggunakan media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup (kelas eksperimen) dengan siswa kelas V yang tidak menggunakan media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup (kelas kontrol).

Dapat dikatakan bahwa media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V karena media ini di desain berdasarkan karakteristik siswa pengguna sehingga dapat digunakan secara mandiri dan memudahkan siswa dalam belajar. materi yang disajikan dalam media ajar ini dilengkapi dengan banyak tampilan gambar sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan mempelajari cara menjaga lingkungan sekitar.

Penyajian langkah-langkah media 3D Aurora Presentation didesain sesederhana mungkin dan sesuai dengan kondisi lingkungan siswa, karena dengan media 3D Aurora Presentation yang didesain mudah dan banyak gambar, video yang membantu sehingga siswa dapat melakukan dengan melihat langkah-langkah pada tampilan layout home yang ada pada media, sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari dan menemukan pengalaman belajarnya, ilmu yang diserapnya juga lebih melekat. Materi dikembangkan telah sesuai, sehingga siswa dapat membandingkan hasil pemikiran mereka dengan materi yang sudah tersedia, akhirnya memahami mendapatkan hasil

yang baik dan benar. Selanjutnya siswa diberikan soal-soal evaluasi, refleksi dan penugasan yang merupakan pengukur kemampuan setelah melakukan pembelajaran tersebut.

Cakupan materi pada setiap pembelajaran sudah dipaparkan secara rinci dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD/MI sehingga materi mudah dipahami, karena sumber materi tidak hanya diambil dari bahan ajar yang telah ada, melainkan dari sumber lain yang relevan kemudian kalimat dalam materi disusun dan disederhanakan lagi dengan menggunakan bahasa peneliti yang sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Peta konsep yang terdapat pada media ajar lebih memudahkan siswa memahami konsep materi. Dengan adanya peta konsep, siswa lebih mudah untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran IPS materi pelestarian lingkungan hidup secara umum karena peta konsep yang disajikan lebih spesifik dan jelas yang mencakup inti dari semua materi yang ada pada buku. Dari paparan analisis penyusunan media ajar 3D Aurora Presentation dan pelaksanaan penelitian menggunakan media ajar yang dikembangkan, dapat diketahui alasan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis praktikum. Hal ini yang menjadikan alasan kenapa media berbasis 3D Aurora Presentation materi pelestarian lingkungan hidup dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.

## BAB VI

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan Bahan Pengembangan

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

1. Pengembangan bahan ajar ini menghasilkan produk berupa media ajar berbasis 3D Aurora Presentasi pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan dilengkapi dengan konsep materi dan gambar materi pelestarian lingkungan. 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 media ajar 3D Aurora Presentasi ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang terhadap penggunaan media 3D Aurora Presentasi mencapai 96,3%. Hal ini karena bahan ajar memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran tulisan, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik, mampu memberikan kemudahan.

3. Perolehan hasil belajar berdasarkan uji lapangan kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan materi pelestarian lingkungan hidup.
4. dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berupa media 3D Aurora Presentasi. Hal itu dikarenakan media 3D Aurora Presentasi 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 media 3D Aurora Presentasi ini peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi dapat meningkat dengan baik.

## **B. Saran**

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas V SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar berupa media 3D Aurora Presentasi 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 3D Aurora Presentasi pada tema lingkungan subtema pelestarian lingkungan pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis 3D Aurora Presentasi 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 media 3D Aurora Presentasi 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 pelestarian lingkungan hidup, 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 media 3D Aurora Presentasi ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Hadis. 2006. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Jakarta: Diva
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hasil wawancara guru kelas IV SDN Karang Besuki 3, pada tanggal 20 Oktober 2015
- Indra, Munawar. *Hasil Belajar Pengertian dan Definisi* (<http://www.google.com/pengertian.dan.definisi>, diakses hari minggu 14 April 2012 jam 06.00 wib)
- Ilmu Pengetahuan Sosial*, (<http://www.endartougik.blogspot.co.id/2014/12/tujuan-dan-manfaat-ips.html>, Kamis 18 Desember 2014, ugik endarto, 23.41)
- Jeanne, Ellise Ormrod. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Klasifikasi Media Pembelajaran*, (<http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/05/makalah-klasifikasi-dan-karakteristik.html>, diakses pada tanggal 16 Maret 2015 jam 14.23)
- Pengertian IPS*, (<http://www.kajian-teori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-ips.html>, hetty rusyanti on 24 Februari 2013)
- Punaji Setyosari, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta : Kecana
- Sadiman, Arif Sukardi, 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Medyatama Sarana Prakasa.

- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Asnawir. 2002. *"Media Pembelajaran"*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Martiyono. 2012. *"Perencanaan Pembelajaran"*. Yogyakarta: Aswaja presindo.
- Majid Abdul, 2014, *"Pembelajaran Tematik Terpadu,"* Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.





**LAMPIRAN – LAMPIRAN**

**DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN I	Surat Izin Penelitian
LAMPIRAN II	Surat Izin Dari Sekolah
LAMPIRAN III	Bukti Konsultasi
LAMPIRAN IV	Hasil Instrumen Validasi Materi
LAMPIRAN V	Hasil Instrumen Validasi Media
LAMPIRAN VI	Hasil Instrumen Validasi Pembelajaran
LAMPIRAN VII	Angket Penilaian Ujian
LAMPIRAN VIII	Soal Pre-test
LAMPIRAN IX	Soal Post-test
LAMPIRAN X	Produk Hasil Pengembangan
LAMPIRAN IX	Riwayat Penulis

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](mailto:fitk_uinmalang@yahoo.com)

Un.3.1/TL.00.10699/2016  
Penting  
-  
28 September 2016

**Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepala SDN Karang Besuki 3 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	: Evrida Eka Putri
NIM	: 12140024
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik	: Ganjil - 2016/2017
Judul Skripsi	: <b>Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation pada Tema Lingkungan Hidup dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang</b>

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

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Wakil Dekan Bid. Akademik,  
Dr. H. Sulalah, M.Ag  
NIP. 19651112 199403 2 002

lampiran :  
Yth. Ketua Jurusan PGMI  
Arsip



PEMERINTAH KOTA MALANG  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI KARANGBESUKI 3**  
KECAMATAN SUKUN  
Jl. Candi Blok VI B/ 110 Telp. (0341) 557135  
M A L A N G JAWA TIMUR

NSS : 101056102046

Kode Pos 65146

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 412.1/105/35.73.206/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. JAMINGAN  
NIP : 196302131983031008  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Karangbesuki 3

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : EVRIDA EKA PUTRI  
NIM : 12140024  
Jurusan/prodi : PGMI

telah melakukan penelitian skripsi tentang pengembangan media interaktif berbasis 3D Aurora pada pembelajaran IPS pada bulan Mei 2016 di SDN Karangbesuki 3 Kota Malang

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 September 2016  
Kepala Sekolah,

Drs. JAMINGAN  
NIP. 196302131983031008



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 : EVRIIDA EKA PUTRI  
 NIM : 12140024  
 Judul : Pengembangan Media Berbasis 3D Aurora Presentation  
Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan  
Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas  
V di SDN Karang Besuki 3 Malang.  
 Dosen Pembimbing : ABDUL GHOFUR, M.Ag.

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.		Konsul Bab I - VI	
2.		Revisi Bab I - VI	
3.		Revisi Bab I - VI	
4.		Revisi Bab I - VI	
5.		Konsultasi Bahan Ajar	
6.		Revisi Bahan Ajar	
7.		Revisi Bahan Ajar	
8.		Acc Bab I - VI	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 30 September 2016.  
 Mengetahui  
 Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Muhammad Walid, MA  
 NIP. 197308232000031002



Certificate No. ID08/1219

Revisi

## Instrumen Validasi Ahli Materi

## Format Penilaian Ahli Materi

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Bahan Ajar : Media Berbasis 3D Aurora Presentasi  
 Penyusun : Evrida Eka Putri

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis 3D Aurora untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media 3D Aurora 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 media 3D aurora ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan media 3D aurora agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli materi.

**B. Identitas Ahli**

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd  
 NIP :  
 Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 Pendidikan : S1 & S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI UM

**C. Petunjuk Penilaian**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dulu Ibu membaca 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 Ibu 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	Rumusan topik pada pengembangan media 3d aurora presentation				✓	
2	Relevansi indikator dengan kompetensi dasar pada media 3d aurora presentation				✓	
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media 3d aurora presentation					✓
4	Kemenarikan/kesesuaian media 3d aurora dengan konsep materi					✓
5	Ruang lingkup materi yang disajikan pada media 3d aurora sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kemudahan memahami materi melalui media 3d aurora				✓	
7	Media 3d aurora dapat memudahkan siswa dalam memahami materi					✓
8	Media 3d aurora dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya pelestarian lingkungan					✓
9	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan pada media 3d aurora				✓	
10	Kejelasan panduan penggunaan media 3d aurora					✓

## F. Komentar

Perbaiki & revisi saran-sari dari validator.

.....

.....

.....

## G. Saran

Lanjutkan penelitian sampai finishing dan sukses untuk skripsinya.

.....

.....

.....

Malang, 28 April 2016

Validator

(NINJA PANJU PURWITA), M.Pd  
NIP.

Revisi

## Instrumen Validasi Ahli Media

## Format Penilaian Ahli Media

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Bahan Ajar : Media Berbasis 3D Aurora Presentasi  
 Penyusun : Evrida Eka Putri

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis 3D Aurora untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media 3D Aurora 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 media 3D aurora ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan media 3D aurora agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai ahli media.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Shalih Husni  
 NIP :  
 Instansi : FITK UIN MALANG  
 Pendidikan : S-1

**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 berbasis 3D aurora presentation				X	
2	Ketepatan jenis huruf yang digunakan					X
3	Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran					X
4	Kesesuaian gambar dengan materi				X	
5	Tata letak tombol navigasi (menu, lanjut, kembali)					X
6	Sistem pengoperasian media berbasis 3d aurora presentation					X
7	Video pendukung dalam media berbasis 3d aurora presentation				X	
8	Layout yang digunakan media berbasis 3d presentation				X	
9	Keseragaman warna dalam media berbasis 3d aurora presentation					X
10	Soal evaluasi yang mendukung media 3d aurora presentation					X

**F. Komentar**

.....  
 Perbaiki yang kurang  
 .....

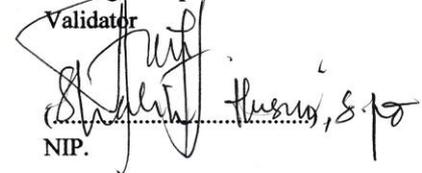
**G. Saran**

.....  
 Lanjutkan & semoga sukses  
 .....

Malang, 28 April 2016

Validator

NIP.



## Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran

## Format Penilaian Ahli Pembelajaran Untuk Guru Bidang Studi IPS Kelas V SD/MI

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Bahan Ajar : Media Berbasis 3D Aurora Presentasi  
 Penyusun : Evrida Eka Putri

**A. Pengantar**

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis 3D Aurora untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media 3D Aurora 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 media 3D aurora ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan media 3D aurora agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Ibu sebagai ahli pembelajaran.

**B. Identitas Ahli**

Nama : Rulikah, S.Pd  
 NIP : 1965 0825 1991 112 061  
 Instansi : SDM Karang Besuki 3 Malang  
 Pendidikan : .....

**C. Petunjuk Penilaian**

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dulu Ibu membaca 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 Ibu 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	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.				✓	✓

## F. Komentar

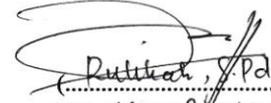
• Secara keseluruhan media yang dibuat sudah baik dan menarik.

## G. Saran

• Belajar lagi tentang penguasaan kelas. Agar saat pembelajaran berlangsung, siswa mudah di kondisikan

Malang, 28 April 2016

Validator

  
(Rutiha, S.Pd.)  
NIP. 196508251991112001

## Instrumen Validasi Siswa/Uji Lapangan

## Instrumen Penilaian Bahan Ajar Untuk Siswa

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul Bahan Ajar : Media Berbasis 3D Aurora Presentasi  
 Penyusun : Evrida Eka Putri

**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 V pokok bahasan "Pelestarian Lingkungan," 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 V 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 : Amelia putri Ramadhani  
 Kelas : V lima  
 Sekolah : SDN Karang buni 3

**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 Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memberi semangat dalam belajar adik ?
  - a. Sangat memberi semangat
  - b. Memberi semangat
  - c. Kurang memberi semangat
  - d. Tidak memberi semangat
3. Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini ?
  - a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Kurang mudah
  - d. Sulit
4. Menurut adik, bagaimana soal-soal pada media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini ?
  - a. Sangat mudah
  - b. Mudah
  - c. Kurang mudah
  - d. Sulit
5. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial 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 Ilmu Pengetahuan Sosial 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

POST TEST

**Mata pelajaran** : IPS  
**Materi** : Pelestarian Lingkungan Hidup  
**Nama** : andini wulan dari  
**Kelas** : V (Lima)  
**No. Absen** : 5

**A. Pilihlah jawaban di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar !**

1. Tempat hidup ikan-ikan kecil di dalam air laut perlu dilestarikan. Nama tempat itu adalah ...
  - a. Rumput laut
  - b. Karang laut
  - c. Gua karang
  - d. Terumbu karang
2. Cara orang untuk menjaga kelestarian air laut adalah ...
  - a. Tidak membuang limbah pabrik ke laut
  - b. Mencari ikan dengan racun
  - c. Menanam hutan bakau di pinggir laut
  - d. Mengambil terumbu karang untuk hiasan
3. Penanam berbagai tanaman di perkotaan dapat mengakibatkan ...
  - a. Jalan-jalan rusak
  - b. Kota seperti hutan
  - c. Udara di kota jadi segar
  - d. Banjir di kota tersebut
4. Reboisasi adalah ...
  - a. Penanaman kembali pohon-pohon
  - b. Pelestarian terumbu karang
  - c. Pemupukan tanah pertanian
  - d. Pelestarian air sungai
5. Kelestarian sumber daya alam menjadi kewajiban ...
  - a. Kita semua
  - b. Petugas kebersihan
  - c. Petugas kehutanan
  - d. Warga setempat

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan singkat dan benar !**

1. Hutan berfungsi sebagai *tempat tinggal hewan*
2. Dampak penangkapan ikan dengan menggunakan bahan peledak adalah *membahayakan ikan*
3. Cara menjaga lingkungan sungai salah satunya adalah dengan cara *tidak membuang sampah di sungai*
4. Tanah di pegunungan yang miring agar tidak mudah banjir dan longsor dapat dibuat berundak-undak, disebut *teracing*
5. Manfaat memelihara lingkungan adalah *biar tidak mati /ayu*

**C. Jawablah essay di bawah ini dengan benar !**

1. Tuliskan 2 cara menjaga lingkungan di daerah pantai dan hutan !
2. Mengapa kita harus menjaga lingkungan ?
3. Jelaskan arti dari reboisasi !
4. Apa saja yang menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan ?
5. Sebutkan 2 peran masyarakat dalam menjaga lingkungan sekitar !

→ Pantai :

- tidak membuang sampah di pantai
- tidak mencari ikan dengan pukat, Harimau

Hutan :

- tidak menebang pohon secara liar
- Reboisasi

→ Zgaur lingkungan tidak rusak

→ Menanam kembali Hutan yang gundul

→ membuang sampah sembarangan  
- menebang pohon

→ sebagai pelestarian lingkungan & sebagai  
penjaga lingkungan

PRE TEST

**Mata pelajaran** : IPS  
**Materi** : Pelestarian Lingkungan Hidup  
**Nama** : NARA SANIA MEIRA  
**Kelas** : V <lima>  
**No. Absen** : 30

**A. Pilihlah jawaban di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada jawaban yang benar !**

1. Hal berikut ini yang termasuk dalam komponen lingkungan hidup adalah ...
  - a. Lingkungan sekolah
  - b. Lingkungan agama
  - c. Lingkungan rumah
  - d. Lingkungan biologi
2. Pencemaran udara oleh limbah pabrik dapat diatasi dengan cara ...
  - a. Memasang elektrostatis presipitator
  - b. Mendirikan pabrik di daerah pedesaan
  - c. Mengolah limbah asap menjadi cair
  - d. Menanam pepohonan di sekitar wilayah pabrik
3. Upaya yang dilakukan untuk mencegah pencemaran dan perusakan lingkungan adalah ...
  - a. Kerja bakti
  - b. Menghayati alam
  - c. Menggunakan alam
  - d. Bersahaja terhadap alam
4. Polusi udara yang terjadi secara alami, misalnya ...
  - a. Pembakaran sampah
  - b. Gas dari aktivitas gunung merapi
  - c. Uap dari laut
  - d. Kebakaran hutan
5. Hal berikut yang dapat merusak kelestarian lingkungan adalah ...
  - a. Reboisasi
  - b. Sampah plastik
  - c. Evakuasi
  - d. Sengkedan

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan singkat dan benar !**

1. Salah satu akibat tidak menjaga lingkungan dengan baik adalah lingkungan menjadi rusak
2. Kegiatan manusia untuk menanam kembali hutan yang gundul yaitu ..reboisasi.
3. Manfaat memelihara lingkungan sekitar adalah ..mendapat udara segar.
4. Tempat perlindungan hewan-hewan yang hampir punah, sehingga dapat hidup dan berkembang biak dengan baik disebut ..suaka margasatwa.
5. Upaya masyarakat untuk melestarikan lingkungan hidup yaitu dengan ..melakukan reboisasi; tidak membuang sampah sembarangan

**C. Jawablah essay di bawah ini dengan benar !**

1. Sebutkan 2 jenis masalah lingkungan hidup yang sering terjadi di sekitar kita !
2. Apa saja yang menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan ?
3. Menurut anda, apakah manfaat pelestarian lingkungan hidup ?
4. Bagaimana peran masyarakat untuk menjaga lingkungan sekitar agar tetap bersih dan terhindar dari kerusakan lingkungan ?
5. Sebutkan 2 contoh bentuk pelestarian lingkungan hidup di daratan !

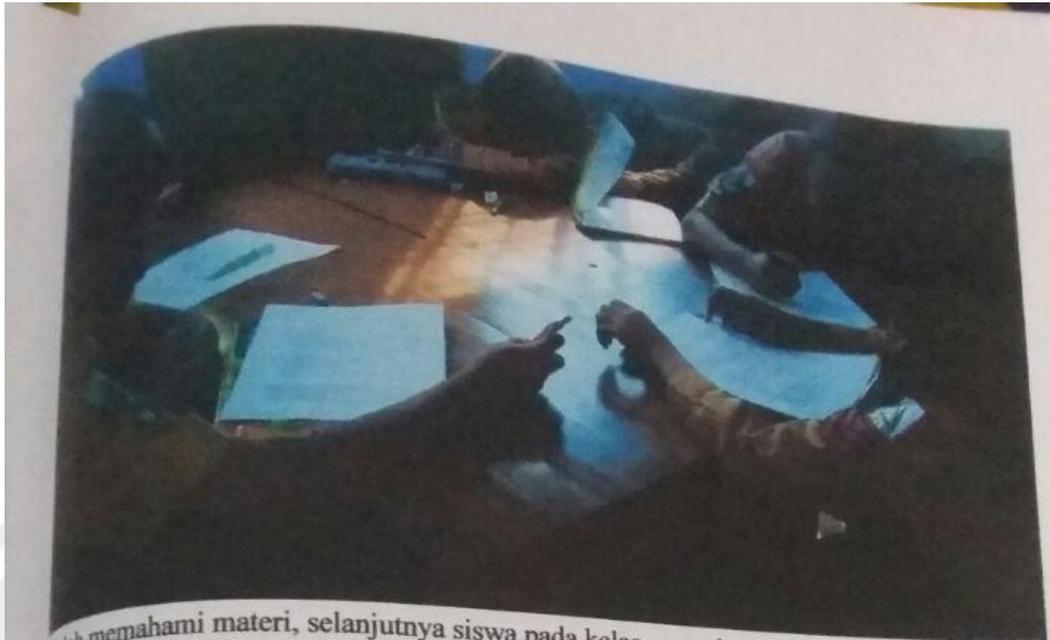
3) ya

a) melakukan reboisasi, tidak membuang limbah pabrik sembarangan.

s) tidak membuang sampah sembarangan, tidak membuang limbah pabrik sembarangan.

banjir dan tanah longsor, menebang pohon sembarangan, membuang sampah sembarangan.

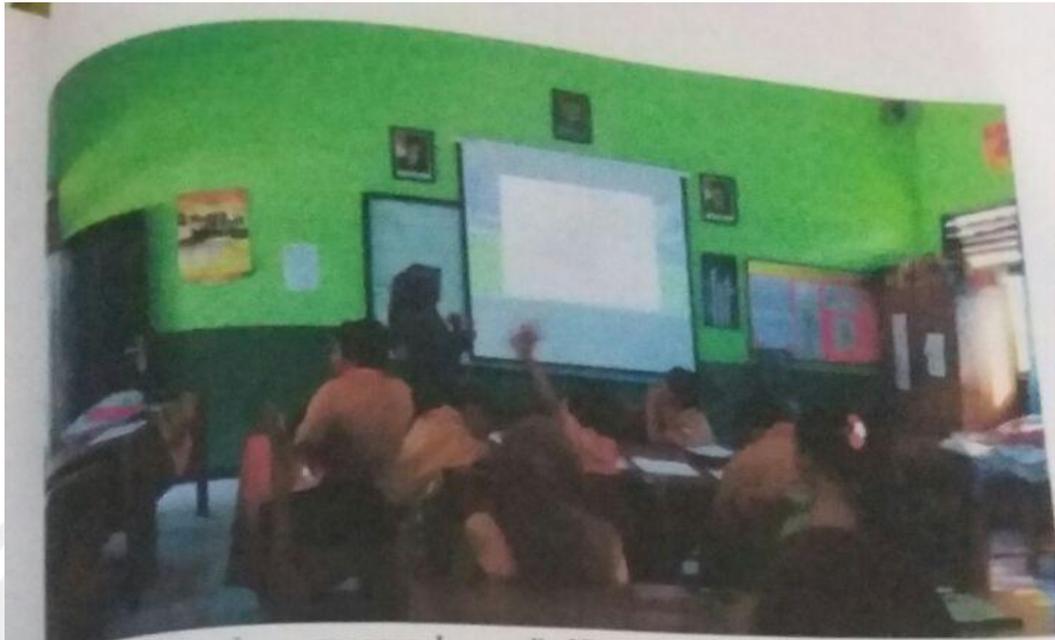




Setelah memahami materi, selanjutnya siswa pada kelas control mengerjakan pre-test dan post-test



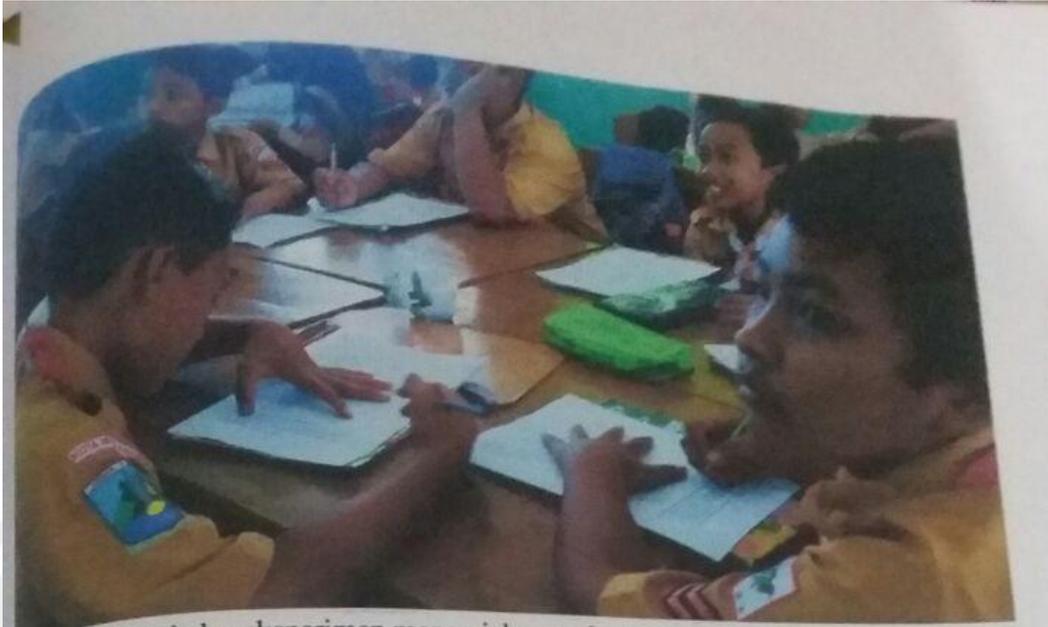
Siswa kelas control ketika mengerjakan soal pre-test dan post-test



Maulana kelas eksperimen menggunakan media 3D Aurora Presentasi



Menjelaskan mengenai media 3D Aurora presentasi pada kelas eksperimen



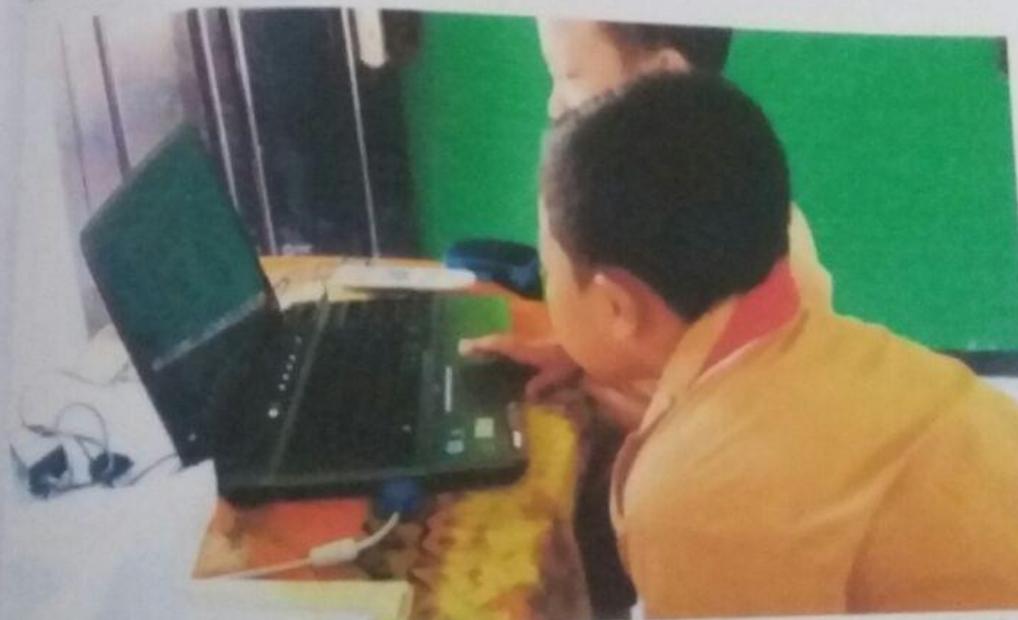
selanjutnya, siswa kelas eksperimen mengerjakan soal pre-test dan post-test



suasana kelas eksperimen ketika mengerjakan soal pre-test dan post-test



Siswa kelas eksperimen mempraktikkan media 3D Aurora dengan mengerjakan soal evaluasi



Siswa kelas eksperimen menggunakan media 3D Aurora untuk mengerjakan soal evaluasi

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Evrida Eka Putri  
TTL : Blitar, 24 Juli 1994  
Alamat : Jl. Kenari No.209 Kota Blitar  
Email : [evrida.p@gmail.com](mailto:evrida.p@gmail.com)  
Telp : 081333216841

Jenjang Pendidikan :

1. TK Yos Soedarso Kota Blitar Tahun Ajaran 1999-2000
2. SDK Yos Soedarso Kota Blitar 2000-2006
3. SMPN 9 Kota Blitar 2006-2009
4. MAN Kota Blitar Tahun Ajaran 2009-2012

SI Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang