

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN KELAS III MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI

Diajukan oleh:

**NOVIYAH
NIM 12140088**



**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 MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN KELAS III MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI

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

Diajukan oleh:

**NOVIYAH
NIM 12140088**



**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 MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI
MEMELIHARA LINGKUNGAN KELAS III MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI

Oleh :

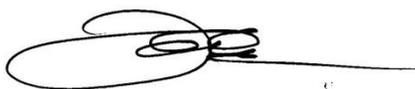
NOVIYAH
NIM 12140088

Telah Disetujui Pada Tanggal 20 Agustus 2016

Dosen Pembimbing


Dr. Siti Annijah M., M.Pd
NIP. 195709271982032

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI MEMELIHARA
LINGKUNGAN KELAS III MI YASPURI MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Noviyah (12140088)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 11 Januari 2017 dan
dinyatakan

LULUS

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

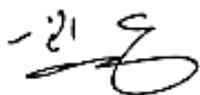
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Abdul Ghofur, M. Ag

NIP. 197304152005011 004

: 

Sekretaris Sidang

Dra. Hj. Siti AnnijatM, M.Pd

NIP. 1957092719 8203 2 001

: 

Pembimbing,

Dra. Hj. Siti AnnijatM, M.Pd

NIP. 1957092719 8203 2 001

: 

Penguji Utama

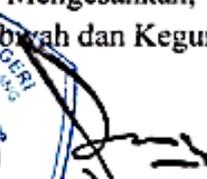
Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

NIP. 19651112199403 2 002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

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

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 (H. Busiri), Ibunda (Hj. juwariyah), saudaraku (Achmad Ally Affan dan Sofyan Wirahadi Kusuma Jaya) tesebagai motivator terbesar dalam hidup saya yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangi saya. Terima kasih atas semua pengorbanan yang engkau berikan untukku selama 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.

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

HALAMAN MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي
الْأَلْبَابِ (١٩٠)

*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam
dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.*

(Qs. Ali Imran : 190)



Dr. Siti Annijat M., M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Malang, 20 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 : Noviyah

NIM : 12140088

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing,



Dr. Siti Annijat M., M.Pd

NIP. 195709271982032

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, 20 Agustus 2016


METERAI
STEMPEL
B06F5AD956175764
5000
LIMA RIBU RUPIAH
Noviyah

PUSAT PERPUSTAKAAN

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 Multimedia Interaktif Berbasis AutoPlay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri 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. Beliauah 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. Ayahanda tecinta H. Busiri Ibundaku sayang Hj. juwariyah, serta kedua kakakku tercinta Achmad Ally Affan dan Sofyan Wirahadi Kusuma Jaya yang selalu memberikan do'a dan dukungan baik material maupun spiritual untuk peneliti.
5. Dra. Hj. Siti Annijat M.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah mencurahkan semua pikiran dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingannya hingga laporan ini selesai.
6. Ninja Panju Purwita, M.Pd, Nuril Nuzulia, M.Pd.I yang bersedia menjadi validator dalam penilaian pengembangan media pembelajaran serta berkenan memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Samsul Anam, S.Pd selaku kepala sekolah MI Yaspuri Malang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di lembaga yang dipimpin.
8. Zairoh Adim S.Pd,I selaku guru bidang studi IPS MI Yaspuri Malang, yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan.
9. Segenap Bapak/Ibu guru, Staf Karyawan MI Yaspuri Malang yang telah membantu mendukung kegiatan dengan memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan selama kegiatan penelitian.

10. Segenap siswa-siswi MI Yaspuri Malang khususnya kelas III yang telah membantu banyak terhadap proses penelitian.
11. Sahabat-sahabati PMII Rayon ‘‘Kawah’’ Chondrodinmuko angkatan 2012 yang telah memberikan jutaan ilmu, pegetahuan, kenangan dan harapan selama proses pembelajaran dalam organisasi.
12. Semua teman-teman PGMI angkatan 2012-2013 yang telah berjuang bersama meraih cita, karena kalian aku bisa menjalani bangku perkuliahan dengan berbagai warna kehidupan.
13. Sahabat-sahabat terbaik pelipur lara di kala duka penyumbang tawa di kala suka Evrida Eka Putri, Silvi Fadhila, Halimatus’syadiah, Nur Zainab,Vina Nidaul Mufida S.Pd.I, Ryan Basith Fasih Khan S.E, Yoga Rizky Ardiansyah yang selalu ada dan memberikan motivasi kepada saya agar lebih bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan memotivasi, sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

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, 20 Agustus 2016
Penulis,

Noviyah
NIM : 12140088



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 = ' (alif)	ء = , (alif)
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

أُو = aw

أَيَّي = ay

أُو = û

إَيَّي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase	58
Tabel 4.1 Kriteria Pensekoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas III	76
Tabel 4.2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas III	76
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi IPS	77
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi	79
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Terhadap Materi	79
Tabel 4.6 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media	81
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Tingkat Ahli Media	82
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media	83
Tabel 4.10 Revisi Media Ajar Berdasarkan Ahli Media	84
Tabel 4.11 Hasil Penelitian Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPS	85
Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Pembelajaran	86
Tabel 4.13 Kritik dan Saran Terhadap Ahli Pembelajaran IPS	87

Tabel 4.14 Data Kemenarikan Produk	88
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen	90
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Lapangan Pada Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol	91
Tabel 4.17 Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	92
Tabel 4.18 Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol	93
Tabel 4.19 Data Hasil Belajar (Gaint Score)	93
Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Uji t	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Langkah-langkah Pengembangan Program Media	27
Gambar 2.2 Cone Eksperince Edgar Dale	32
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Borg and Gall	46
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan Borg and Gall Yang di Adaptasi	47
Gambar 3.3 Pretest – Postest Control Group Design	59
Gambar 4.1 Tampilan Layout Halaman Pertama	62
Gambar 4.2 Judul Materi	63
Gambar 4.3 Tampilan Pada Home	63
Gambar 4.4 Peta Konsep	64
Gambar 4.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	65
Gambar 4.6 Cover Materi	66
Gambar 4.7 Materi Pertama	66
Gambar 4.8 Materi Kedua	67
Gambar 4.9 Materi Ketiga	67
Gambar 4.10 Materi Keempat	68

Gambar 4.11 Materi Kelima	68
Gambar 4.12 Materi Keenam	69
Gambar 4.13 Materi Ketujuh	69
Gambar 4.14 Materi Kedelapan	70
Gambar 4.15 Materi Kesembilan	70
Gambar 4.16 Materi Kesepuluh	71
Gambar 4.17 Materi Kesebelas	71
Gambar 4.18 Materi Keduabelas	72
Gambar 4.19 Materi Ketigabelas	72
Gambar 4.20 Materi Keempatbelas	73
Gambar 4.21 Materi Kelimabelas	73
Gambar 4.22 Cover Belakang Materi	74
Gambar 4.23 Video Memelihara Lingkungan	74
Gambar 4.24 Gallery Tentang Memelihara Lingkungan	75
Gambar 4.25 Soal Evaluasi	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah
Lampiran II	: Surat Keterangan Penelitian
Lampiran III	: Bukti Konsultasi
Lampiran IV	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Isi
Lampiran V	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran VI	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
Lampiran VII	: Angket Penilaian Uji Kemenarikan
Lampiran VIII	: Soal Pre-test
Lampiran IX	: Soal Post-test
Lampiran X	: Produk Hasil Pengembangan Buku Ajar
Lampiran XI	: Riwayat Hidup 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	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
DAFTAR ISI	xxiii
ABSTRAK	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	8
E. Asumsi Pengembangan	10
F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk	11
H. Originalitas Penelitian	12
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan	19
1. Pengertian Pengembangan	19
2. Karakteristik Penelitian Pengembangan	20
B. Media Pembelajaran	22
1. Pengertian Media	22
2. Fungsi Media Pembelajaran	24
3. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	26
C. Multimedia Interaktif	27
1. Pengertian Multimedia	27
2. Langkah-langkah Pengembangan Program Media	28
3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	31

4. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif	35
5. Unsur-unsur Multimedia	35
6. AutoPlay	37
7. Cara menggunakan aplikasi Autoplay.....	38
D. Hasil Belajar	41
1. Pengertian Hasil Belajar	41
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	42
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Model Pengembangan	49
C. Prosedur Pengembangan	54
1. Tahap Pra-Pengembangan Produk	54
2. Tahap Pengembangan Produk	56
3. Tahap Validasi dan Revisi	56
4. Tahap Uji Lapangan	57
D. Uji Coba	57
1. Desain Uji Coba	58
2. Subyek Uji Coba	60
3. Jenis Data	61
4. Instrumen Pengumpulan Data	62
5. Teknik Analisis Data	63
a. Analisis Isi Pembelajaran	63

b. Analisis Deskriptif	63
c. Teknik Analisis Data	64

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Media Ajar IPS Berbasis Autoplay.....	67
1. Bagian Pra-Pendahuluan	67
2. Bagian Pendahuluan	68
B. Penyajian Data Validasi	82
1. Validasi Ahli Materi.....	83
2. Validasi Ahli Media	87
3. Validasi Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi IPS	91
C. Kemenarikan Bahan Ajar	94
D. Uji Coba Media Bahan Ajar IPS Berbasis Autoplay	96

BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Design Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Materi Memelihara Lingkungan	104
1. Analisis Hasil Design Media Ajar.....	104
2. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Autoplay	107
B. Analisis Tingkat Kualitas Kelayakan dan Efektifitas Hasil Belajar Media Berbasis Autoplay Pada Materi Memelihara Lingkungan	110
1. Analisis Tingkat Kualitas Kelayakan Media Ajar	110
2. Analisis Tingkat Kualitas Efektifitas Media Ajar	114

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Bahan Pengembangan.....117

B. Saran.....118

DAFTAR PUSTAKA120

LAMPIRAN-LAMPIRAN



ABSTRAK

Noviyah. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis AutoPlay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Siti Annijat M., M.Pd

Pengembangan media ajar AutoPlay IPS merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam pembelajaran. Melalui media ajar, diharapkan siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan keterampilan siswa, serta sebagai upaya membiasakan siswa bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan. Media ajar yang dapat mendukung proses pembelajaran IPS adalah media ajar berbasis AutoPlay materi memelihara lingkungan. Materi ini menjelaskan tentang memelihara lingkungan dan cara merawatnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media ajar berbasis AutoPlay materi memelihara lingkungan dengan objek penelitian siswa kelas III MI Yaspuri 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. Hasil dari penelitian media ajar berbasis AutoPlay materi memelihara lingkungan dalam mata pelajaran IPS memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli media mencapai 94%, ahli mata pelajaran mencapai 88%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 87,9%,

Hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test 62,5 dan nilai post-test 86,5. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,535 \geq 2,093$ 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, Autoplay, memelihara lingkungan, kelas III SD/MI.*

ABSTRACT

Noviyah. 2016. Interactive Multimedia Development in Improving Students Learning Outcomes on Social Studies (IPS) Subject of Material of Environment safe in the Class III MI Yaspuri Malang. Thesis. Elementary School Teacher Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teaching Sciences. The State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Siti Annijat M., M.Pd

Development of instructional media of Autoplay of IPS is one tool that is to help understand of 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 in acquiring knowledge. Media that can support the learning process of IPS is a teaching media based Autoplay of material of environment safe. This material describes the preservation of the environment and how to care in everyday life.

The purpose of this study was to develop the instructional media based Autoplay of material of environment safe , the object of research were the students of class III MI Yaspuri Malang. With these media students can learn and improve maximum learning outcomes. It also can achieve the goal of learning.

This type of research was the Research and Development, which was referred to the model of the Borg and Gall. The results research of instructional media based Autoplay of material of environment safe of IPS met the criteria of very valid test results with matter experts reached a level of validity of 88%, a media reached 94%, the expert subjects reached 88%, and the results of field trials reached 87, 9%.

Student learning outcomes of the pre-test average value was 62.5 and a post-test score was 86.5. In manual t-test with significance level was 0.05 that was obtained results $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$ it was $3.535 \geq 2.093$ meant that H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, there was a significant difference to the teaching materials developed. This indicated that the product had been developed had the high qualification level of validity , so a decent teaching media used in learning.

Keywords: development, instructional media, Autoplay, environment safe, class of III (SD / MI).

مستخلص البحث

نوفية. ٢٠١٦. تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية في تحسين نتائج التعلم الطلاب على التعليم التربية الاجتماعية في الموضوع الحفاظ على البيئة الدرجة الثالثة في المدرسة الابتدائية الإسلامية يسفوري مالانج. بحث جامعي. قسم التربية المدرس المدرسة الابتدائية الإسلامية. كلية العلوم التربية والتعليم. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: الدكتورة ستي أنجات م، الماجستير

تطوير الوسائط التعليمية التلقائية التربية الاجتماعية هي واحدة من أدوات للمساعدة في فهم تعلم الطلاب. من خلال وسيلة التعليم، ويتوقع من الطلاب أن يكونون الدافع وتنمية مهارات الطلاب، وكذلك الجهود المبذولة لتعريف الطلاب يعملون المعرفة. يمكن لوسائل الإعلام لدعم العملية التعليمية التربية الاجتماعية هي مادة تدريس التلقائية في الموضوع الحفاظ البيئة. هذه المادة تصف الحفاظ على البيئة وكيفية رعاية في الحياة اليومية.

واما الغرض من هذه الدراسة هو تطوير مواد تعليمية التلقائية في الموضوع الحفاظ البيئة مع الكائن البحث يعني طلاب من الطبقة الثالثة في المدرسة الابتدائية الإسلامية يسفوري مالانج مالانج. ثم مع هذه الوسائط يمكن للطلاب التعلم لتحسين أقصى مخرجات التعلم وتمكن لان تحقيق هذا الهدف من التعلم.

هذا البحث هو البحث والتطوير، الذي يشير إلى نموذج للبرج وغال. نتائج المواد التعليمية التلقائية القائمة على البحث ووسائل الإعلام للحفاظ على البيئة في الدراسات الاجتماعية تلي معايير صالحة جدا نتائج الاختبار المسألة وتوصل خبراء على مستوى صلاحية يعني ٨٨٪، ووسائل الإعلام تصل إلى ٩٤٪، وبلغت خبير الموضوعات إلى ٨٨٪، وتصل نتائج التجارب الميدانية إلى ٨٧،٩٪. نتائج تعلم الطلاب في قيمة متوسط قبل اختبار يعني ٦٢،٥ و النتيجة بعد اختبار ٨٦،٥ في اختبارات اليدوي مع مستوى الدلالة ٠،٠٥. حصلت النتائج حساب \leq ت الجدول يعني $2,098 \leq 3,517$ يعني H_0 رفض وقبل H_a وبالتالي، هناك فرق كبير في المواد التعليمية المتقدمة. هذا يدل على أن المنتجات المطورة لديه مستوى تأهيل صحة مرتفع، ولذلك فإن وسائل الإعلام التدريس لائقة تستخدم في التعلم.

كلمات الرئيسية: تطوير، الوسائل التعليمية، التلقائية ورعاية البيئة، والطبقة الثالثة المدرسة الابتدائية (الحكومية أو الإسلامية)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Mengingat keberagaman budaya, latar belakang dan karakteristik peserta didik, serta tuntutan untuk menghasilkan lulusan yang bermutu proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.¹

Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses. Standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai kompetensi lulusan. Standar proses berisi kriteria minimal proses pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah di seluruh Indonesia. Standar proses meliputi perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses

¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 5

pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran dan penguasaan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.²

Selain guru dan siswa yang akan menentukan hasil pembelajaran nantinya, ada dua aspek yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran yang tak kalah pentingnya yaitu metode dan media pembelajaran. Baik metode maupun media pembelajaran harus mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Diharapkan dengan penggunaan media yang menarik serta variatif mampu mendorong minat belajar serta membuat peserta didik terlatih belajar secara mandiri, mengefektifkan proses belajar siswa dan siswa dan mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang.

Proses belajar mengajar memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu maka diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan sains dan teknologi yang semakin pesat, maka dunia pendidikan juga perlu adanya inovasi dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar dan menyampaikan pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Untuk itu maka seorang

² Rusman, *ibid*, hlm. 6

guru juga diharapkan mampu untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis IT agar tidak gagap teknologi (gaptek).

Era transformasi pendidik abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru sebagai *teacher center*, namun guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif siswa yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan peserta didik perlu belajar dengan zamannya. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu dapat membuat pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, sehingga terciptanya multi interaktif, baik antar guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa. guru harus mampu membiasakan siswa bersikap aktif dan kreatif serta menyenangkan dalam proses pembelajaran.³

Dalam pembelajaran IPS banyak media dan metode yang bisa digunakan. Akan tetapi dalam kenyataan yang sering dijumpai di lapangan ialah pembelajaran tidak sesuai dengan harapan. Pembuatan media jarang dilakukan sehingga pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa

³ Rusman, *ibid*, hlm. 16

bosan. Padahal dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengidentifikasi media dan metode yang sesuai. Kreatifitas guru dituntut agar mampu menciptakan metode yang menyenangkan bagi siswa. dengan demikian peserta didik memiliki hasil belajar yang baik dari pada pembelajaran yang bersifat konvensional.

Berdasarkan prapenelitian yang peneliti lakukan di lapangan bahwa:

kegiatan pembelajaran disekolah MI Yaspuri Malang masih ada beberapa permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran. Diantaranya yaitu proses pembelajaran di kelas khususnya mata pelajaran IPS kurang maksimal. Kurang minatnya siswa dalam pembelajaran IPS ini dianggap pemicu tidak maksimalnya hasil belajar siswa khususnya pada materi memelihara lingkungan.⁴

Alasan yang tepat sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di MI Yaspuri Malang karena sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan kegiatan pra penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang ada di MI Yaspuri Malang. Ketika melakukan pra penelitian, peneliti mengidentifikasi pada kualitas dan hasil belajar siswa di kelas III pada mata pelajaran IPS yang sedang berlangsung.

Selain alasan tersebut, peneliti memilih melakukan penelitian di MI Yaspuri Malang karena di sekolah tersebut sudah dilengkapi dengan fasilitas media pembelajaran yaitu berupa LCD Proyektor di setiap masing-masing kelas. Oleh karena itu dengan adanya fasilitas tersebut

⁴ Wawancara dengan ibu Zair, guru wali kelas III MI Yaspuri Malang, pada tanggal 15 maret 2006, pukul 11.30.

maka akan memudahkan peneliti untuk melakukan pengembangan multimedia interaktif di MI Yaspuri Malang.

Kualitas dan hasil belajar siswa kelas III MI Yaspuri Malang dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan guru wali kelas III di MI Yaspuri Malang, berikut penjelasan Bu Zair, :⁵

Siswa-siswi kelas III dalam pembelajaran IPS berlangsung dengan baik, namun kendalanya adalah minat siswa dalam pembelajaran yang masih kurang sehingga menimbulkan kurang maksimalnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Untuk metode yang digunakan saya masih menggunakan metode presentasi, observasi, untuk penggunaan media lain yang berbasis komputer saya menggunakan media powerpoint mbak, karena menjadi guru kelas adalah mengajarkan semua mata pelajaran oleh karena waktu untu saya membuat media interaktif lain belum bisa terlaksana karena kondisi waktu yang harus di bagi-bagi untuk mata pelajaran yang lain agar sama-sama berjalan dengan baik.

Berasarkan paparan diatas, bahwa perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas serta minat peserta didik. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat serta merangsang siswa untuk tertarik dalam pembelajaran IPS. Hal ini guru berusaha untuk mempermudah proses penyampaian ilmu.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini juga menyesuaikan prosedur pencapaian yang tertata secara sistematis bedasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berlaku dalam kurikulum.

⁵Wawancara dengan ibu Zair, guru wali kelas III MI Yaspuri Malang, pada tanggal 15 maret 2006.

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

Dengan media yang disajikan berisi gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik serta video di dalamnya dapat menarik dan memotifasi siswa semangat dalam pembelajaran IPS khususnya materi memelihara lingkungan. Berdasarkan hasil pemikiran tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran di MI Yaspuri Malang. Hal ini karena sesuai dengan kebutuhan media pembelajaran yang ada di MI Yaspuri Malang. Untuk itu, penulis melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengemabangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI Yaspuri Malang”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan desain bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS materi memelihara lingkungan pada siswa kelas III di MI Yaspuri Malang?
2. Bagaimana kualitas (kelayakan dan keefektifan) bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Yaspuri Malang pada mata pelajaran IPS materi memelihara lingkungan pada siswa kelas III di MI Yaspuri ?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan susunan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan desain bahan ajar berbasis multimedia kelas III yang digunakan guru dan siswa sebagai pegangan sehingga dapat membantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Mengetahui dan menjelaskan tingkat kualitas (kelayakan dan keefektifan) penggunaan bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pada materi memelihara lingkungan pada siswa kelas III di MI Yaspuri.

D. Manfaat Pengembangan

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

1. Secara Teoritis

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

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat mendukung pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif berbasis multimedia interaktif dalam materi Jenis-jenis Pekerjaan serta dapat menambah wawasan guru dalam memakai bahan ajar interaktif dengan menerapkannya pada tema dan pokok pembahasan lainnya yang cocok.

b. Bagi Siswa

Dapat membantu tujuan utama belajar khususnya dalam pembelajaran IPS materi memelihara lingkungan sehingga siswa dapat lebih memahami materi tersebut dan memberikan inovasi baru dalam pembelajaran.

c. Bagi Pengembang

Menambah wawasan dan pengalaman dalam kaitannya dengan pemanfaatan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

d. Bagi Peneliti Lain

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

e. Bagi Lembaga Sekolah

Bagi lembaga sekolah yang diteliti, untuk bahan pertimbangan dalam menentukan media apa yang mendukung dalam pembelajaran IPS, sehingga membentuk karakter siswa yang cerdas dan berfikir kritis. Selain itu, meningkatkan motivasi guru untuk meningkatkan media pendukung dalam mengajar, seperti multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS yang berupa Audio Visual bergerak yang nantinya dapat mempermudah guru dalam melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas.

E. Asumsi Pengembanagn

Media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan. Sebab media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Dewasa ini media komputer semakin diminati dan semakin banyak digunakan dalam pembelajaran. Teknologi tinggi yang berbasis komputer dan televisi memberikan keluasaan anak didik untuk mengadopsi pengetahuan dari media tersebut yang dapat mendukung pembelajaran.⁶ Oleh karena itu di sini peneliti sekaligus pengembang produk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran media interaktif dengan harapan hasil dari pengembangan produk ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pebelajaran IPS.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

1. Media
 - a. Pengembangan media Autoplay ini dipergunakan oleh guru dan siswa kelas III.
 - b. Pengembangan media Autoplay terbatas pada model pengembangan Borg and Gall.
 - c. Pengembangan media Autoplay terbatas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - d. Pengembangan media Autoplay terbatas pada tingkat kualitas (kelayakan dan keefektifan).

⁶ Mufiqon, *Pengembang Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), hlm. 193

2. Materi

Pengembangan media pembelajaran melalui multimedia interaktif pembelajaran IPS ini hanya terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III semester 1, materi memelihara lingkungan dengan pokok bahasan sebagai berikut:

- 1) Memelihara lingkungan alam
 - a) Faktor alam
 - b) Faktor buatan
- 2) Memelihara lingkungan buatan
 - a) Rumah
 - b) Jalan
 - c) Taman
- 3) Perilaku memelihara lingkungan
- 4) Manfaat memelihara lingkungan rumah dan sekolah

G. Spesifikasi Produk

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

1. Materi yang disampaikan adalah materi memelihara lingkungan pada kelas III MI/SD
2. Media pembelajaran yang akan disajikan dalam materi memelihara lingkungan disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS kelas III MI/SD.

3. Spesifikasi wujud fisik dari produk yang dihasilkan adalah berupa CD interaktif, dimana dalam media tersebut menggunakan gambar animasi sehingga multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁷
4. Desain media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan berbagai variasi gambar, pilihan warna, variasi tata letak dan dilengkapi oleh background dan sound yang disesuaikan dan mudah untuk dipelajari oleh peserta didik.
5. Bahan ajar yang dikembangkan berupa sebuah program (*software*) yang menampilkan teks, gambar, lagu serta video pada komputer.
6. Bahan ajar ini dikembangkan dengan karakteristik yaitu untuk belajar membantu proses pembelajaran maupun belajar individual.

H. Originalitas Penelitian

Terdapat beberapa temuan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sekarang. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai acuan untuk menjelaskan perbedaan antara penelitian yang pernah dilaksanakan oleh para peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti sekarang. Sehingga hal tersebut dapat memastikan keorisinilan pada penelitian sekarang. Selain itu, penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai penguat hasil penelitian sekarang.

⁷ Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hlm.. 152

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian

No	Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran pada materi sejarah kenampakan alam dan keragaman suku bangsa untuk siswa kelas IV A MI Miftahul ulum kota batu. Yang ditulis oleh Aulia Rohmawati tahun 2014	Mengembangkan media pembelajaran	Menghasilkan produk berupa game edukatif. Menggunakan model pengembangan Walter Dick & Low Carey	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi bahan dalam penelitian ini, yaitu pembelajaran IPS, penelitian ini ingin mencoba menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall pada kelas III yang belum pernah diterapkan oleh sekolah yang menjadi obyek kajian di MI Yaspuri Malang dengan penambahan multimedia interaktif autoplay. Bagaimana pembelajaran IPS materi Janis-jenis Pekerjaan ini siswa lebih paham dan tertarik untuk belajar yang
2.	Pengembangan bahan ajar optik geometri berbasis multimedia interaktif dalam bentuk buku digital. Ditulis oleh Romeo Galistra, Universitas Negeri Malang	Mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.	Bahan ajar yang dihasilkan dalam bentuk buku digital.	
3.	Pengembangan bahan ajar IPA kelas IV dengan metode praktikum dan media CD pembelajaran	Media pembelajaran interaktif	Menghasilkan produk berupa buku dan media CD yang mampu meningkatkan keefektifan,	

	di SDN Janti II Sidoarjo, Nuril Nuzulia, 2012		keefesiensian dan kemenarikan pembelajaran	akan membuat pemahaman konsep siswa baik.
--	---	--	--	---

I. Definisi Operasional

Supaya terjadi pemahaman yang sama terhadap istilah yang terdapat pada rumusan judul pada penelitian dan pengembangan ini, maka peneliti sekaligus sebagai pengembang produk memberikan batasan atau definisi istilah.

1. Pengembangan

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

Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan pada pengembangan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mata pelajaran IPS kelas III semester I materi memelihara lingkungan di MI Yaspuri Malang.

⁸ Fitrotul uyun, “pengembangan Bahan Ajar Pengembanagn Al-Qur’an Hadis Dengan Pendekatan Humeneutik bagi Kelas V MIN 1 Malang”, *Thesis*, (Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang, 2010), hlm. 21

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.⁹

Bahan ajar yang dimaksudkan pada penilaian dan pengembangan ini adalah berupa media yang digunakan guru dan siswa sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran IPS kelas III MI.

3. Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar adalah pendekatan sistematis dalam merancang, mengevaluasi, memanfaatkan keterhubungan fakta, materi, prinsip, atau teori yang terkandung dalam mata pelajaran atau pokok bahan dengan mengacu pada tujuan.¹⁰

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial, seperti sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial disusun berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian kurikulum sekolah yang diturunkan dari

⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), hlm. 16

¹⁰ Nova Kristian ‘‘Pengembangan Bahan Ajar Membaca Dongeng Berbentuk Komik untuk Siswa kelas III SD’’, *Skripsi*, (Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang, 2011), hlm. 22

isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.¹¹

5. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah kombinasi dari dua arah atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu prestasi.¹²

6. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung manetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.¹³

J. Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun dengan sistematika pembahasan penulisan agar mudah diperoleh gambaran yang jelas dan dipahami, maka secara global dapat ditulis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari latar belakang yang memaparkan masalah yang ada di lapangan serta latar alasan peneliti mengambil judul penelitian tersebut. Rumusan Masalah menjelaskan permasalahan yang diambil oleh peneliti. Tujuan pengembangan yaitu menjawab dari rumusan masalah. Manfaat pengembangan berisi manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut. Asumsi pengembangan berisi

¹¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

¹² Andi Prastowo, *op.cit.*, hlm. 329

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 44-54

karakteristik produk dan pembenaran pemilihan model serta prosedur pengembangannya. Ruang Lingkup pengembangan yaitu memberikan gambaran dari jawaban variabel yang secara teoritis dapat dipertanggungjawabkan. Spesifikasi produk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan. Orisinalitas pengembangan menyajikan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Definisi Operasional berisi penjelasan istilah-istilah yang ada pada judul penelitian.

Bab II kajian Pustaka, pada bab ini peneliti menguraikan mengenai landasan teori yang berkenaan dengan penelitian yang dilaksanakan serta kerangka berfikir berupa skema atau bagan yang menjelaskan alur berfikir peneliti.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini terdiri dari jenis penelitian, yang menjelaskan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti. Model pengembangan, berisi pemilihan model yang digunakan dalam penelitian ini. Prosedur pengembangan menjelaskan langkah-langkah prosedural yang ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Uji coba produk terdiri dari subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Pengembangan, bab ini adalah pokok atau bagian inti dalam penelitian, pada bab ini terdapat sub-bab yang harus diuraikan di dalamnya, sub-bab tersebut meliputi penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

Bab V Pembahasan, pembahasan memuat jawaban dari rumusan masalah yang telah dipelajari.

Bab VI Penutup, bab ini adalah bab terakhir yang berisi kajian produk yang direvisi serta saran pemanfaatan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Pengertian Pengembangan

Pengertian pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pembelajaran.¹⁴ Pengembangan yang dimaksud adalah proses penspesifikasian desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu, dan yang dimaksud fisik adalah buku ajar.

Madrasah telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan penting. Perubahan dan perkembangan tersebut bermuara pada satu tujuan, yaitu peningkatan kualitas madrasah, baik dari segi manajemen, kelembagaan, maupun kurikulum.¹⁵ Hal ini dikarenakan kebijakan otonomi daerah dan desentralisasi pendidikan memberi peluang bagi kepala madrasah, guru, dan peserta didik untuk melakukan inovasi dan improvisasi di madrasah, berkaitan dengan masalah kurikulum pembelajaran, dan manajemen yang tumbuh dari

¹⁴ Nyoman Sudana Dedeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989), hlm. 7

¹⁵ Karel A. Steenbrink, *Pesantren Madrasah dan Sekolah Pendidikan Islam dalam Kurun Modern*, (Jakarta: LP3ES, 1994)

aktivitas, kreatifitas, dan profesionalisme yang dimiliki oleh madrasah.¹⁶

Dalam rangka mewujudkan keberhasilan manajemen madrasah, maka proses pembelajaran harus optimal. Dalam proses pembelajaran terdapat siklus belajar mengajar dengan komponen pendidikan, tujuan, bahan, metode, sarana, evaluasi, dan anak didik yang perlu dikembangkan secara lebih efektif dan efisien dalam berbagai segi yang salah satu komponen dalam sistem pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya disampaikan dengan mudah, cepat, menarik, dan tidak membosankan. Dengan demikian dapat dicapai hasil belajar yang optimal, sehingga diperlukan pengembangan baku ajar pembelajaran yang cocok sesuai kondisi dan karakteristik peserta didik, karakteristik mata pelajaran dengan mengacu pada paradigma teknologi pembelajaran.

2. Karakteristik Penelitian Pengembangan

Dalam bidang pendidikan, para teknolog atau perancang pembelajaran yang ingin memproduksi misalnya produk berupa bahan ajar tentu didahului dengan analisis kebutuhan. Untuk siapa bahan ajar tersebut diproduksi. Apakah bahan ajar tersebut benar-benar diperlukan untuk menunjang dan mempermudah kebutuhan belajar para siswa atau peserta didik. Berdasarkan kajian dan analisis kebutuhan, dalam hal ini memang bahan ajar itu sangat mendesak

¹⁶ Depag RI, *Pedoman Manajemen Berbasis Madrasah*, (Jakarta: Depag, 2005), hlm. 25

dibutuhkan, maka disusunlah draf (*blueprint*) bahan ajar untuk dilakukan uji coba lapangan, mulai dari uji perorangan (*one-to-one-tryout*), uji kelompok terbatas atau kelompok kecil sampai kelompok besar atau uji lapangan. Hasil atau produk pengembangan yang di validasi melalui serangkaian uji coba tersebut untuk dilakukan revisi atau disempurnakan, dan sampai pada prosuk akhir.

Pengembangan, dalam pengertian yang sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolusi*) dan perubahan secara bertahap. Dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan memiliki arti khusus yaitu sebagai proses penerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik.

Sedangkan rancangan pengembangan adalah sebagai proses menganalisis kebutuhan, menentukan isi apa yang harus dikuasai, menentukan tujuan pendidikan, merancang bahan-bahan untuk mencapai tujuan khusus, dan melakukan uji coba serta melakukan revisi program berkenaan dengan hasil belajar pembelajaran.

Bagaimanapun, istilah pengembangan memiliki arti yang lebih luas apabila dipakai dalam konteks penelitian daripada jika istilah ini digunakan, dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran. Dengan

demikian, penelitian pengembangan mencakup evaluasi formatif, sumatif, dan konfirmatif.¹⁷

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *'medius'* yang secara harfiah berarti tengah, pertama, atau pengantar. Gerlaeh dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁸

Sedangkan pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa. Sementara Gagne, mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. Dalam pengertian lain, Winkel

¹⁷ Puanji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 279

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), hlm. 3

mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar siswa dan tidak menghambatnya.¹⁹

Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan siswa. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/ materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Association of Education and Communication Technology (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional National Education Association (NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektivitas program intruksional.²⁰

Menurut Oemar Hamalik mendefinisikan media sebagai teknik yang dipergunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antar guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Sedangkan Yusuf Hadi Miarso mengartikan media sebagai

¹⁹ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2010), hlm.. 12

²⁰ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 26

wadah dari pesan yang sumber atau penyalurannya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.²¹

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata media, merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.²²

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “*Multiple Intelegenes and Intructional Technology*” mengatakan media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.²³

²¹ Ibid, hlm. 27

²² Ibid, hlm. 28

²³ Ibid, hlm. 32

Pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. media juga dapat berguna untuk membangkitkan gairah belajar, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya. Media dapat meningkatkan pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media juga berfungsi sebagai komunikasi sebagai sarana pemecah masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.²⁴

Sebagai paparan diatas menunjukkan bahwa fungsi media pembelajaran cukup luas dan banyak. Namun secara lebih rinci dan utuh media pembelajaran berfungsi sebagai :

- a. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran
- b. Meningkatkan gairah belajar siswa
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
- d. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan
- e. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam
- f. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁵

Dalam berbagai fungsi diatas tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi yang efektif. Sedangkan

²⁴ Ibid, hlm. 33

²⁵ Ibid, hlm. 35

berkomunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.²⁶

3. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemeroleh pengetahuan, perubahan sikap, dan ketrampilan dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Burner ada tiga tingkatan utama modus belajar yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, pengalaman abstrak. Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti digambarkan oleh Dale sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang ingin disampaikan dan diinginkan siswa dapat menguasainya disebut sebagai pesan. Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik apabila siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengelolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipahami serta dapat dipertahankan dalam ingatan.²⁷

²⁶ Ibid, hlm. 35

²⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 165

C. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang bisa dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan 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. Adapun menurut *Guidelines for Bibliographic of Interaktif Multimedia* dalam buku Andi Prastowo bahwa multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua arah atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentase.²⁸

Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi, dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

²⁸ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: 2012, Diva Press), hlm. 329

Dari uraian diatas apabila kedua materi digabungkan maka multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan, sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan ketrampilan, sehingga secara sengaja proses belajar terjadi secara bertujuan dan terkendali.²⁹

2. Langkah-langkah Pengembangan Program Media

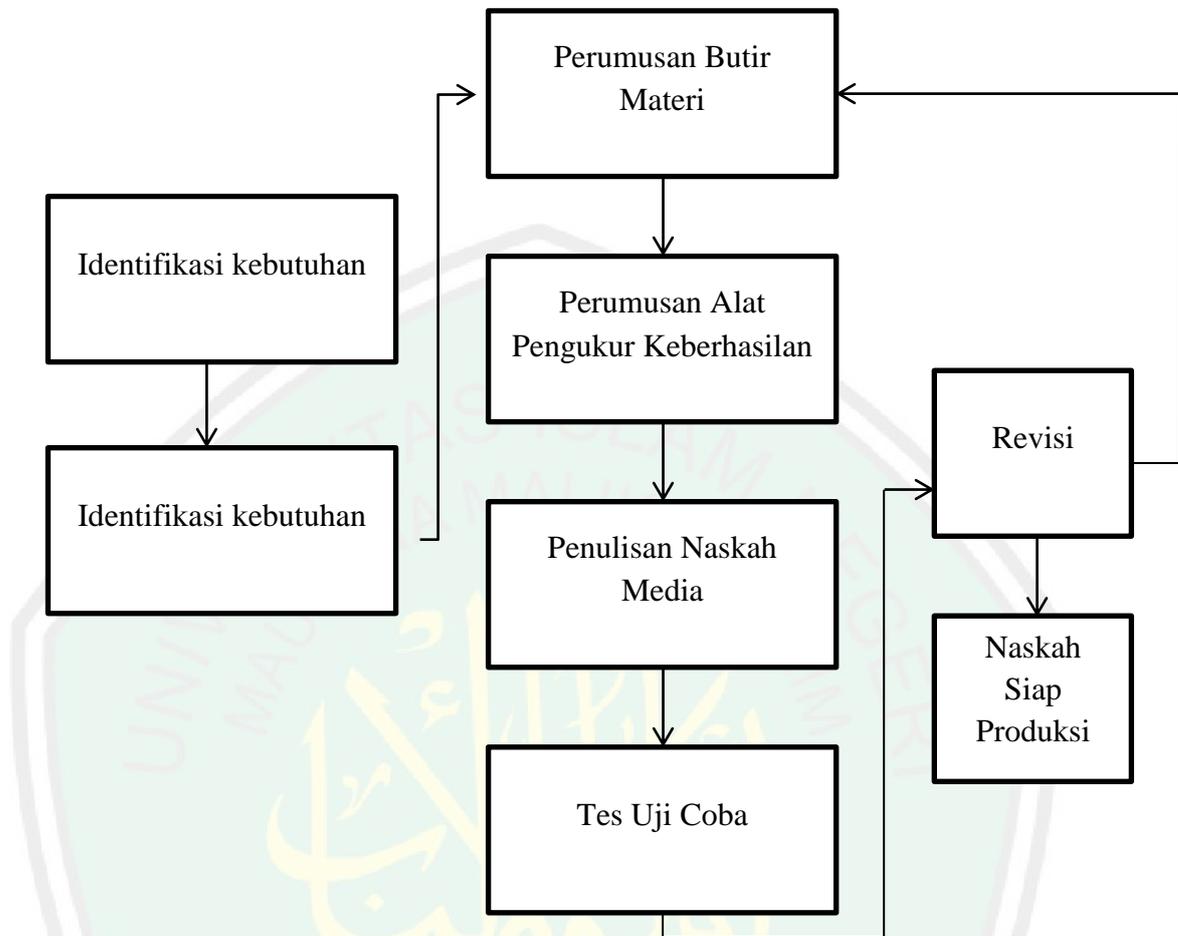
Arief S.Sadiman mengemukakan urutan langkah-langkah yang perlu di ambil dalam mengembangkan program media, sebagai berikut:

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Merumuskan tujuan *intruksional (intructional objectives)* secara operasional dan jelas.
- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Langkah-lagkah tersebut secara jelas dapat dilihat pada gambar *flowchart* berikut:³⁰

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: 2011, Satu Nusa), hlm. 49

³⁰ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputata Pers, 2002), hlm.136-141



Gambar 2. 1 Bagan Langkah-langkah Pengembangan Program Media

a) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Yang dimaksud dengan kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Penelitian ini dapat dilakukan melalui proses dengan menggunakan tes yang sesuai dengan apa yang diinginkan, sehingga pembelajaran yang dirancang dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang dicapai.

b) Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hal pokok yang harus dilakukan sebelum merancang suatu program media. Sebab dengan penetapan tujuan tersebut dapat diketahui arah suatu program pengajaran. Untuk merumuskan tujuan pengajaran secara baik, maka tujuan tersebut harus:

- 1) Berorientasi pada kepentingan siswa, bukan pada guru. Titik tolaknya adalah perubahan tingkah laku apakah yang diharapkan setelah mereka selesai belajar.
- 2) Dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya menunjuk pada hasil perbuatan yang dapat diamati atau hasilnya dapat diukur dengan alat ukur tertentu.

c) Pengembangan Materi

Setelah daftar pokok-pokok materi pembelajaran dapat tersusun dengan baik, selanjutnya mengorganisasikan urutan-urutan penyajiannya, yakni dari hal-hal yang sederhana menuju hal-hal yang rumit, dari hal-hal yang konkret ke hal-hal yang abstrak. Dan dari hal-hal yang bersifat khusus ke hal-hal yang umum.

d) Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan

Untuk dapat mengetahui berhasil tidaknya suatu pekerjaan atau suatu pengajaran yang dilakukan, dengan kata lain apakah siswa telah berhasil dalam belajar atau belum, diperlukan alat ukur yang sesuai untuk kegunaan tersebut. Sebagai pedoman dalam

pembuatan alat ukur yang baik, sebaiknya setiap kemampuan dan ketrampilan yang mendukung tercapainya tujuan intruksional khusus yang dijadikan bahan tes, atau daftar cek perilaku.

e) Penulisan Naskah

Penyajian materi pengajaran melalui media rancangan merupakan penjabaran pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik. Materi pengajaran dituangkan dalam tulisan/gambar disebut naskah program media.

3. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

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

Adapun karakteristik dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.³¹

³¹ Ibid, hlm. 50

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

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
- 4) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan dan percobaan.³²

Dengan demikian penggunaan multimedia dapat berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar mandiri dan dapat mempertinggi daya serap siswa terhadap materi pembelajaran.

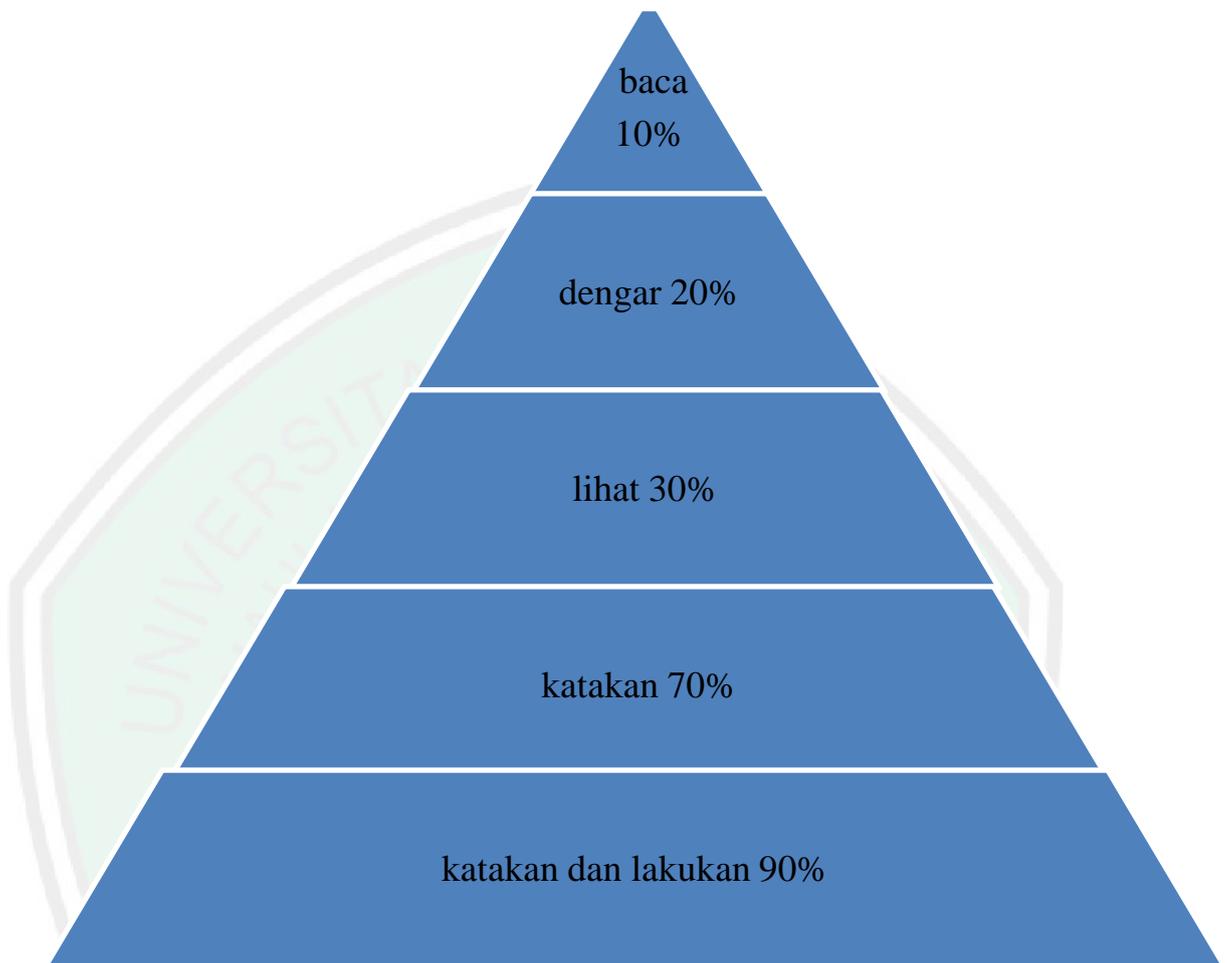
Ergar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut diikuti secara luas oleh kalangan pendidik dalam menentukan alat bantu apa seharusnya yang sesuai untuk pengalaman belajar tertentu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman. Klasifikasi pengalaman

³² Niken Ariani dan Dani Haryanto, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah* (Jakarta: prestasi Pustaka, 2010), hlm. 27

Edger Dale lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*). Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:³³



³³ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 20



Gambar 2.2 *Cone Eksperince* Edgar Dale

Dasar pengembangan kerucut diatas bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pembelajaran. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba. Ini dikenal dengan *learning by doing* atau *learning to do*.

4. Kelebihan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri dan elektron
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, rumah dan gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit yang berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, beredarnya planet mars.
- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang dan salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.³⁴

5. Unsur-unsur Multimedia

Beberapa unsur yang menjadi pendukung multimedia antara lain:³⁵

- 1) Teks

Teks merupakan unsur yang paling dekat dan paling banyak dilihat dalam multimedia. Teks dapat membentuk kata, surat, atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks tergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

³⁴ Jurnal Ma'mur Asmani, *op.cit*, hlm. 259

³⁵ Ariesto Hadi Soetopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003), hlm. 11

Secara umum terdapat empat macam teks yaitu teks cetak, teks hasil scan, teks elektronik dan hypertexts.

2) Grafik

Penggunaan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia dapat menarik perhatian dan mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Grafik sering kali muncul sebagai *backdroup* (latar belakang) atau teks untuk menghadirkan kerangka yang mempermanis teks. Secara umum terdapat lima macam gambar atau grafik yaitu gambar vektor (*vektor image*), gambar bitmap, (*bitmap image*), *clip art*, *digitezed picture* dan *hyperpicture*.

3) Bunyi atau Sound

Bunyi atau sound dapat ditambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara. Beberapa jenis obyek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia yakni *waveform audio*, *compact disk audio*, *MDI sound track* dan *mp3*.

4) Video

Video adalah rekaman gambar hidup atau bergerak yang saling berurutan. Terdapat dua macam video yaitu analog dan video digital. Vidio analog dibentuk dari deretan signal elektrik yang direkam oleh kamera dan dipancarluaskan melalui gelombang udara. Sedangkan video digital dibentuk dari

sederetan signal digital yang berbentuk menggambarkan titik sebagai rangkaian nilai minimum dan maksimum. Terdapat tiga komponen utama yang membentuk video digital yaitu *frame rate*, *frame size* dan *data type*.

5) Animasi

Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Terdapat sembilan macam animasi yaitu animasi *sel*, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi *vector*, animasi *computational* dan *morphing*. Untuk pengolahan animasi menggunakan *Swismax*, *Adobe Image Ready* dan *Macromedia Flash*.

6. Autoplay

Autoplay merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Perangkat lunak Autoplay dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi Multimedia, aplikasi *Computer Based Training* (CBT), sistem *Autoplay/ AutoRun* menu *CD-ROM*, presentasi marketing interaktif, *CD Business Cards*, dan lain-lainnya. Autoplay mencakup lebih dari 640 tindakan yang telah ditetapkan dan merupakan alat yang sempurna untuk *CD/DVD autorun*, menu software installer, kartu bisnis elektronik, bahan pelajaran dan

setiap proyek multimedia dan termasuk juga system deteksi bahasa untuk aplikasi multibahasa. Untuk kreasi dapat menggunakan berbagai jenis file, dari flash ke MPG, AVI, termasuk bidang, kotak, objek tombol, paragraf teks.

Fitur aplikasi multimedia interaktif web, konektivitas data base, pemutaran video dan masih banyak lagi. Serta software ini membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa, yang dilengkapi dengan midnight coders and open sourcers, ini ideal untuk membuat aplikasi yang didistribusikan sebagai freeware, dominan publik atau open source.³⁶

7. Cara menggunakan aplikasi Autoplay

Langkah-langkah pembuatan CD profil interaktif:

1. Buka program Autoplay, setelah tampilan muka muncul pilih create new project.
2. Kemudian pilih template yang tersedia dan beri nama project yang akan dibuat. Untuk kali ini pilih template kosongan/ blank template.
3. Area lembar kerja pertama akan muncul.
4. Untuk mengganti area ruang kerja anda, dapat dilakukan di dalam menu project kemudian setting.

³⁶ *Media Interaktif AutoPlay*, <http://elmi27.blogspot.co.id/2016/09/pembelajaran-autoplay-media-studio.html>. Rabu, 28 September 2016

5. Pilih ukuran jendela sesuai dengan kebutuhan/selera anda. Dan beri/ ganti judul window (jendela aplikasi).
6. Setelah itu ubah gambar background dengan memasukkan file gambar melalui icon new image object, kemudian pilih gambar di komputer anda. Atur sesuai dengan ukuran lembar kerja yang tersedia.
7. Beri tulisan sebagai header, melalui icon new label object. Klik kiri pada label yang baru dibuat kemudian edit nama dan warnanya melalui bagian properties yang berada di kiri jendela Autoplay. Dan tambahkan logo dari perusahaan/organisasi, melalui icon new image object. Aturlah sesuai dengan kreasi anda.
8. Tambahkan tombol, bisa memilih tombol yang tersedia di icon new button object. Atau dengan menggunakan label dan image sebagai tombol. Sisipkan kembali label dan gambar baru untuk menu yang dibutuhkan kedalam lembar kerja. Atur sesuai dengan kreasi dan kebutuhan anda.
9. Kemudian membuat page baru, dari menu page kemudian pilih dan klik add (insert page).
10. Tambahkan page sesuai dengan kebutuhan dan atur sesuai dengan selera anda.

11. Langkah selanjutnya adalah memberi perintah/ aksi kepada setiap tombol yang telah dibuat. Klik kanan dari tombol tersebut (semisal tombol ‘profil’), kemudian pilih dan klik properties, pilih tab ‘script’ kemudian isi dengan script berikut page. Jump (‘page2’); untuk memindahkan tombol tersebut jika diklik kemudian menuju halaman 2. Kemudian klik ‘OK’.
12. Begitu seterusnya untuk membuat menu-menu yang lainnya hanya saja pada scripnya dirubah pagenanya saja misalkan, page. Jump (‘page 2’); untuk page 2, page. Jump (‘page 3’); untuk page 3, page. Jump (‘page 4’); untuk page 4, dst. Untuk tombol axit, aksi yang dilakukan dimasukkan dengan cara klik kanan tombol pilih properties. Kemudian pilih tab Quick Action, dibagian ini pilih perintah axit/ close. Begitu pula untuk toambo play/pause music, hanya berbeda pilihan aksi yang dilakukan.
13. Menaambahkan background music kedalam aplikasi. Caranya klik menu Project kemudian pilih dan klik Audio, tambahkan file music melalui tombol aad. Kemudian cari lokasi file audio. Jangan lupa centang Show All File yang berada di bagian kiri bawa supaya dapat melihat seluruh file audio yang ada.

14. Menambahkan file video ke dalam area kerja aplikasi.
Pilih dan klik icon New Video Object, kemudian centang Show All File yang berada di bagian kiri bawah agar seluruh format video terlihat (perhatikan format video ketika menambahkan karena tidak semua format video bias dimainkan di Autplay).
15. Jika telah selesai semuanya. Cobalah untuk memainkan profil interaktif yang telah dibuat dengan cara Klik menu Publish kemudian pilih dan klik Preview, atau bisa dengan menekan F5 pada keyboard.
16. Setelah semua proses selesai dan pengujian dengan cara melihat Preview aplikasi telah dilakukan. Untuk mempublish dalam bentuk CD Autoplay dapat dilakukan dengan cara meklik menu Publish kemudian pilih Build (atau menekan F7 pada keyboard), kemudian simpan dengan nama tertentu. Hasil keluaran akan berupa file berekstensi iso.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu ‘hasil’. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar itu

merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan hasil belajar menurut Benyamin S. Blomm adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.³⁷

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Kedua faktor tersebut sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

a) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar individu. Faktor eksternal terdiri dari dua bagian penting diantaranya adalah:

1) Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/alam termasuk didalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, kepengapan udara, dan sebagainya. Belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih

³⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 44-45

baik hasilnya dari pada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap. Sedangkan lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia atau yang lainnya juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Seseorang yang sedang belajar yang membutuhkan konsentrasi tinggi akan terganggu jika ada orang lain bercakap-cakap keras di depannya.

2) Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor instrumental dapat terwujud dari faktor keras (*hardware*) seperti gedung perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunak (*software*) seperti kurikulum, bahan ajar/program belajar, pedoman belajar.

b) Faktor Internal

Faktor internal adalah kondisi individu atau anak yang belajar itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi dua yaitu:

1) Faktor Fisiologis

Secara umum faktor fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu pada hasil belajar. Disamping

itu dalam mempengaruhi hasil belajar kondisi pencaindera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting. Sebagai besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indera penglihatan dan pendengaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda maka perbedaan itu sangat mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif.³⁸

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial yang disingkat IPS. Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970 sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal melalui digunakan dalam system pendidikan nasional dan kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta nama mata pelajaran lainnya.³⁹

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

³⁸ Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, Strategi Belajar Mengajar (*Bandung: Pustaka Setia, 1997*), hlm. 105

³⁹ Supriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 7

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dalam aspek keruangan dan geografis. Aktifitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan social dalam menjaga pola interaksi social antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan. Pada intinya, focus kajian IPS adalah sebagai aktifitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial.⁴⁰

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁴¹ Sedangkan tujuan IPS ditingkat sekolah dasar ditujukan untuk mengembangkan

⁴⁰ *Ibid*, hlm. 11

⁴¹ Etin Solihatun dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara), hlm. 15

pengetahuan dan ketrampilan dasar siswa yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

3. Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Interaksi

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

b. Saling ketergantungan

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

c. Keseimbangan dan perubahan

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

d. Keragaman

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

e. Konflik dan consensus

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

f. Pola

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

g. Budaya

Setiap generasi mengalami perubahan dan menerima peninggalan-peninggalan budaya dari geerasi sebelumnya.⁴²

⁴² *Ibid*, hlm. 21

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk kategori penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* adalah sebuah strategi penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk mengelolah data, pelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi manajemen.⁴³

Menurut Sugiono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tertentu supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁴⁴

⁴³ Sutomo, *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D)*, (Surakarta: Fairuz Media, 2010) hlm.183

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) hlm. 297

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh Borg and Gall. Peneliti mengacu pengembangan Borg and Gall disebabkan model pengembangan ini efektif dalam mengembangkan media yang peneliti lakukan. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang ditempuh melalui sepuluh tahap, antara lain:⁴⁵

1. Penelitian dan pengembangan informasi awal (*research and information collecting*)

Penelitian dan pengumpulan 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 untuk melakukan pengembangan.

2. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan mencakup penentuan urutan materi media pembelajaran dan uji coba skala kecil, hal ini dilakukan agar produk pengembangan sesuai dengan karakteristik siswa.

3. Pengembangan format produk awal (*develop preliminary form of product*)

Tahap ini mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, alat evaluasi dan praktikum. Format pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis autoplay dan panduan pemakaian media berupa

⁴⁵ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 196

buku kas. Sebelum produk di uji cobakan dilapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.

4. Uji coba awal (*Preliminary field testing*)

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

5. Revisi produk (*Main product revision*)

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

6. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Produk yang telah direvisi kemudian di uji cobakan lagi pada subyek uji coba yang lebih besar. Uji coba lapangan terhadap 4-15 sekolah yang melibatkan 30-100 subyek. Hasil analisis dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

7. Revisi produk (*Operasional product revision*)

Revisi dilakukan berdasarkan uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

8. Uji lapangan (*Operational field testing*)

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji coba lapangan yang melibatkan 10-20 sekolah yang melibatkan 40-200 subyek. Hasilnya dikumpulkan dan dianalisis untuk melakukan revisi produk akhir.

9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

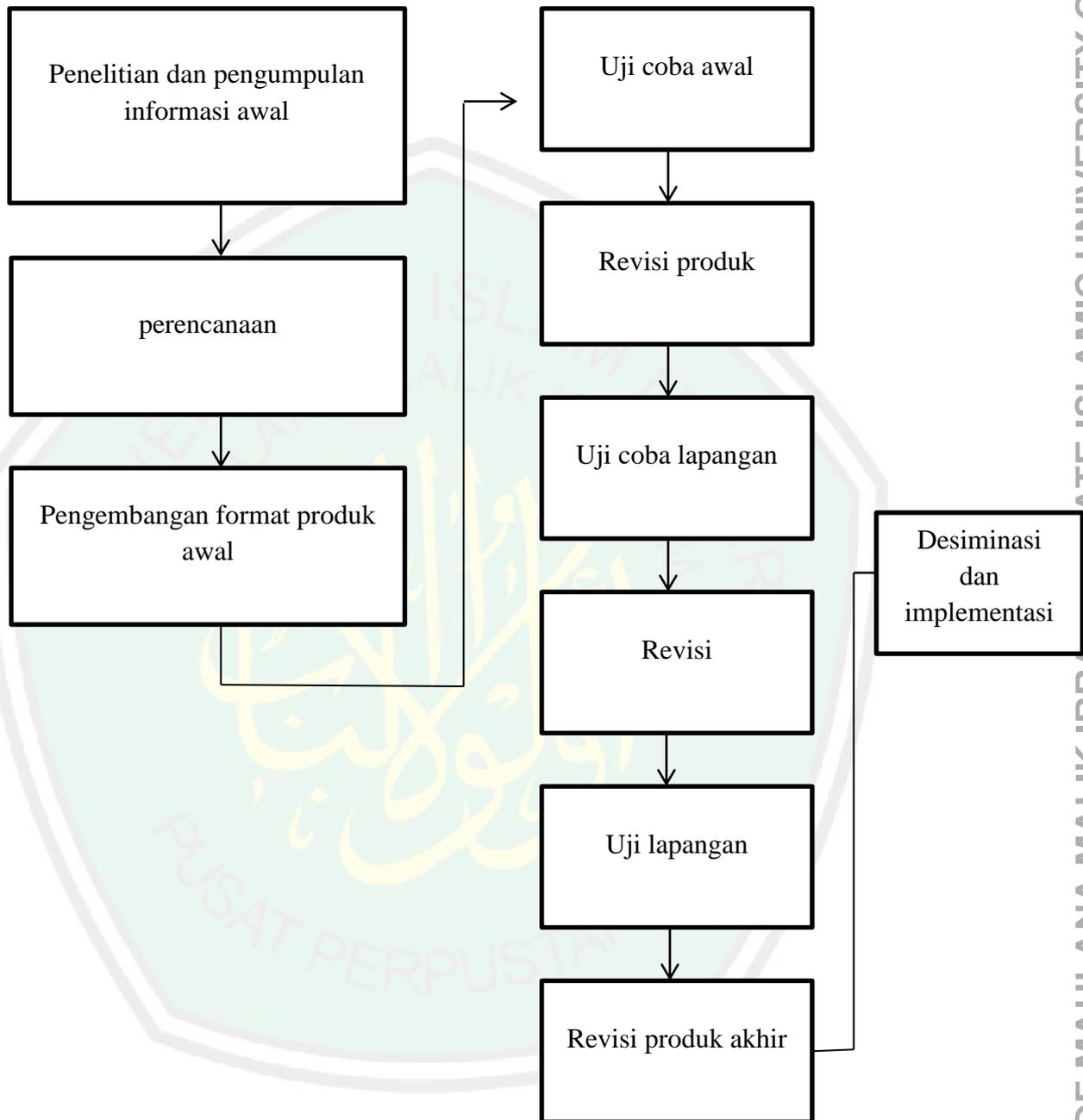
Revisi produk akhir yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas. Yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok atau subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan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

10. Desiminasi dan implementasi (*Dissemination and implementation*)

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan kepada pengguna melalui forum atau dalam bentuk buku atau *handbooks*.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall diatas, dapat digambarkan sebagai berikut:⁴⁶

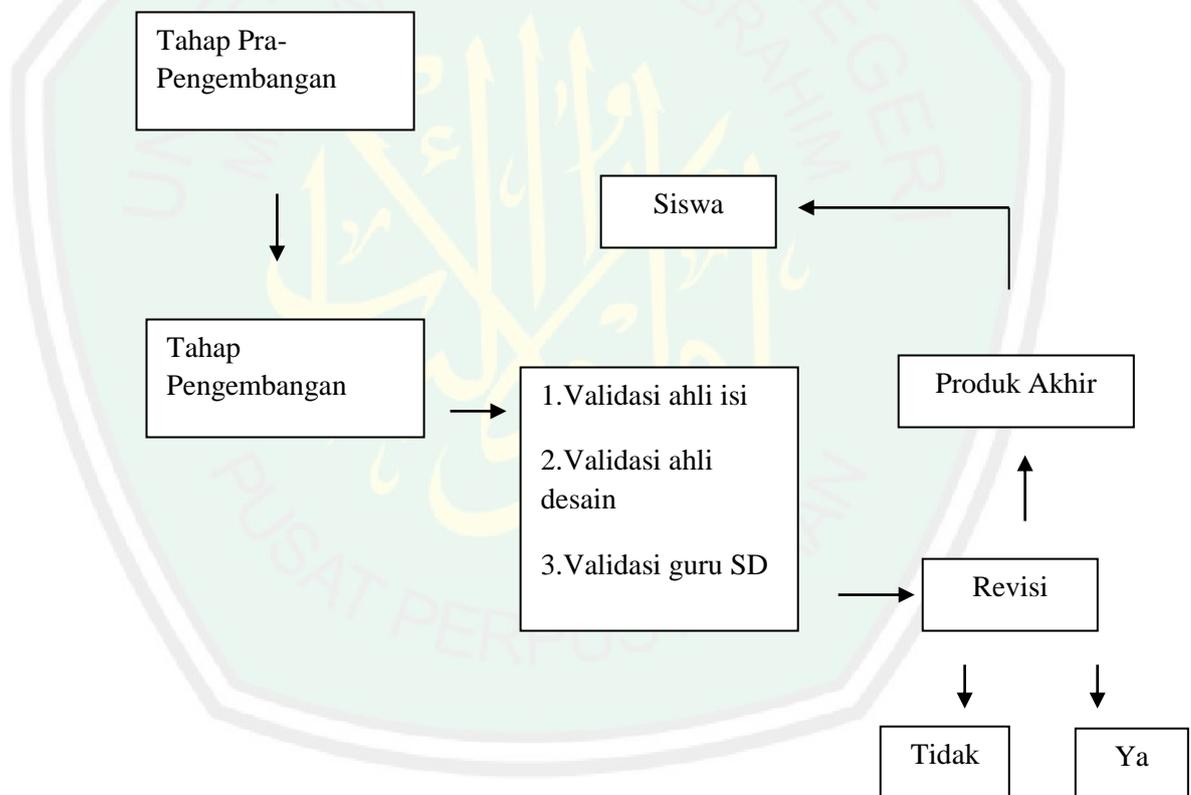
⁴⁶ Borg R Walter dan Gall Meredith D, *Educational Research An Introduction* (New York Longman, 1983)



Gambar 3. 1 Bagan Prosedur pengembangan Borg and Gall

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 media Autoplay yang digunakan sebagai media pembelajaran

untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi memelihara 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 :



Gambar 3. 2 Bagan Prosedur pengembangan Borg and Gall Yang Di

Adaptasi

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model penelitian Borg and Gall, peneliti mengadaptasi menjadi empat tahap, berikut prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti 1) tahap pra-pengembangan, 2) tahap pengembangan produk, 3) tahap validasi dan revisi, 4) tahap uji lapangan.

Berikut tabel pengembangan yang peneliti adaptasi dan akan dilakukan, adalah:

1. Tahap pra-pengembangan produk

Tujuan tahap pra-pengembangan yaitu mempelajari atau mendalami karakteristik materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang direncanakan. Selain itu, untuk mengumpulkan bahan-bahan materi yang dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

a) Mengkaji kurikulum

Analisis kurikulum yang dilaksanakan bertujuan untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas III pada kurikulum KTSP yang akan digunakan dalam pengembang media pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No. 22 tentang standar isi terhadap Standart Kompetensi dan Kompetensi dasar kelas III SD/MI.

b) Melakukan studi lapangan

Studi lapangan dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku dan karakteristik siswa kelas III MI, menganalisis

kesulitan belajar siswa dan menganalisis kebutuhan media pembelajaran kelas III MI. Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru kelas III serta mengamati bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas III.

Hasil dari pengamatan menunjukkan media pembelajaran IPS khususnya materi memelihara lingkungan sudah mengacu pada kurikulum KTSP, hanya saja kurang bervariasi sehingga terkesan menjenuhkan siswa dan siswa belum faham betul yang dipelajari karena bersifat monoton tanpa adanya media yang mendukung dalam pembelajaran. Pada akhirnya hal tersebut akan membuat siswa mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi yang disajikan, sehingga akan mempengaruhi pemahaman konsep siswa.

c) Pengumpulan dan pemilihan bahan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan dan pemilihan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang dipilih disesuaikan dengan kemampuan siswa pada tingkat SD/MI. Hasil dari proses tersebut berupa materi yang berkenaan dengan pembelajaran materi lapangan, video dan gambar yang akan dijadikan contoh dalam media pembelajaran IPS yang dikembangkan.

d) Menyusun kerangka media pembelajaran.

Penyusun kerangka media pembelajaran IPS untuk mengelompokkan indikator, materi, evaluasi, langkah pembelajaran

dari kompetensi tentang faktor perubahan lingkungan dan cara pencegahannya.

2. Tahap pengembangan produk

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis media interaktif. Dalam pengembangan materi ini, peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas III dan beberapa pihak yang berkompeten dalam bidang IPS. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini bukanlah materi yang secara instan memperkenalkan konsep. Materi dalam media ini ditulis dengan menambahkan media berbasis media interaktif. Adapun proses serangkaian proses yaitu melakukan penataan isi dan struktur media pembelajaran, penyusunan kegiatan pembelajaran, penyusunan media pembelajaran dengan penambahan media interaktif, penyusunan perangkat evaluasi, dan penambahan penyusunan praktikum.

3. Tahap validasi dan revisi

Kegiatan pada tahap ini untuk mengetahui tingkat kelayakan draf awal yang dihasilkan dari tahap pengembangan sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk yang berupa media pembelajaran. Pada tahap ini terdapat dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba lapangan. Validasi produk dilaksanakan dengan konsultasi kelompok ahli, yakni ahli materi, ahli desain dan media, praktisi/guru. Hasil penelitian dari validasi ahli dan praktisi digunakan untuk penyempurnaan produk. Setelah itu, dilakukan uji coba lapangan

untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

4. Tahap uji lapangan

Kegiatan ini dilakukan untuk perbaikan atau penyempurnaan terhadap draf awal berdasarkan analisis data atau informasi yang diperoleh dari ahli dan siswa. apabila media pembelajaran sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan revisi produk dan produk siap untuk diimplementasikan, namun apabila media pembelajaran belum dikatakan valid maka harus revisi terlebih dahulu sebelum menjadi produk akhir pengembangan.

Adapun pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir, yaitu media pembelajaran berbasis media interaktif. Akan tetapi pada tahap akhir desiminasi dan implementasi tidak dilaksanakan, hal ini disebabkan pada tahap ini dibutuhkan pengembangan penelitian lebih lanjut.

D. Uji Coba

Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), guna mencapai tujuan kelayakan produk yang dihasilkan. Sebelum di uji cobakan, produk terlebih dahulu dikonsultasikan dengan beberapa ahli meliputi ahli materi dan ahli media pembelajara. Setelah melalui tahap konsultasi, produk ditanggapi dan dinilai oleh guru bidang studi ilmu pengetahuan sosial kelas III.

1. Desain uji coba

Desain uji coba yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah uji coba pembelajaran IPS dari guru dan siswa sebagai pengguna produk. Uji coba ini meliputi isi dan desain produk. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian dan saran-saran validator, sehingga diketahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi. 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 III MI Yaspuri Malang yang terdiri dari beberapa kegiatan sebagai berikut:
- a) Pengembang mengamati siswa pada saat proses pembelajaran dengan materi memelihara lingkungan menggunakan media Autoplay.
 - 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 III MI Yaspuri Malang yaitu pemanfaatan media ajar dengan materi memelihara lingkungan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba atau validator media pembelajaran IPS dengan pemahaman konsep terdiri dari dua orang dosen atau ahli materi maupun desain dan seorang guru pengampu mata pelajaran IPS kelas III di MI Yaspuri Malang. Kriteria masing-masing validator adalah sebagai berikut:

- 1) Dosen validasi isi media pembelajaran berbasis media interaktif yaitu:
 - a) Dosen PGMI yang berkompeten dalam bidang pendidikan IPS MI
 - b) Memahami tentang pemahaman konsep IPS MI
 - c) Memahami tentang berbagai kegiatan pembelajaran IPS MI
 - d) Mengetahui kurikulum IPS kelas III SD/MI
 - e) Telah menulis buku IPS dan lainnya.
- 2) Dosen validasi atau ahli desain dan media pembelajaran berbasis media interaktif, yaitu:
 - a) Dosen pengampu mata kuliah pengembangan sumber dan media pembelajaran atau dosen yang pernah menjadi narasumber tentang bagaimana cara membuat media dan sejenisnya.
 - b) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang buku.
 - c) Telah menulis dan membuat modul pelatihan media pembelajaran atau sejenisnya.

- 3) Guru kelas
 - a) Sebagai guru kelas yang telah berpengalaman mengajar IPS
 - b) Memahami tentang kegiatan-kegiatan pembelajaran IPS MI
 - c) Memahami kurikulum IPS kelas III SD/MI
- 4) Siswa kelas III MI

Subyek uji coba perorangan diambil enam siswa dari kelas III MI Yaspuri Malang dan mewakili kelompok yang memiliki kemampuan rendah, sedang dan tinggi dilihat dari skor ulangan harian dan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS. Pemilihan subyek uji coba juga didasarkan pada pertimbangan guru kelas III bahwa yang bersangkutan mudah untuk diwawancarai.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif⁴⁷. 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 :

- a. 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 Autoplay menjadi efektif.

⁴⁷ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (Malang : UM Pres, 2008)

- b. Penilaian guru mata pelajaran dan siswa uji coba terhadap kemenarikan media berbasis Autoplay.
- c. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media Autoplay hasil pengembangan (hasil post tes).

Sedangkan data kualitatif yang dikumpulkan dari angket ahli berupa :

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 mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala *likert* dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

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

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

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

5. Teknik Analisi Data

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 Auto Play

b. Analisis Deskriptif

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus hitungan nilai rata-rata sebagai berikut.⁴⁸

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

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003) hlm.

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan (Skor yang dicari)

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

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

100 : Bilangan konstan

Persentase (%)	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
84-100	Sangat valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
68 – 84	Valid	Layak, tidak revisi
52 – 68	Cukup valid	Cukup layak, sebagian revisi
36 – 52	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi
20 – 36	Sangat tidak valid	Tidak layak, revisi total

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

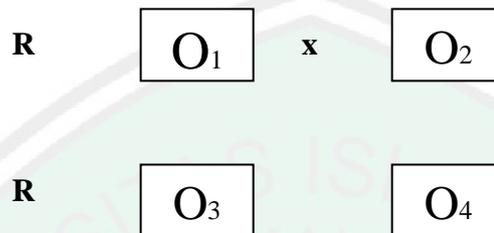
Berdasarkan penilaian di atas, media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian 68 – 100 dari seluruh unsur yang terdapat dari angket penilaian. Dalam pengembangan ini media pembelajaran harus memenuhi kriteria valid.

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:⁴⁹

Gambar 3.3 *Pretest – Posttest Control Group Design*



Keterangan :

R : kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diambil secara random

O₁ : nilai kemampuan awal kelompok eksperimen

O₂ : nilai kelompok eksperimen setelah mendapatkan perlakuan

O₃ : nilai kemampuan awal kelompok kontrol

O₄ : nilai post test kelas kontrol tanpa dilakukan perlakuan

X : media ajar berbasis Autoplay (*treatment*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau tes pencapaian hasil belajar.

Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan test awal (pre-test) dan test akhir (pro-test) dalam rangka untuk membandingkan hasil belajar kelompok uji coba lapangan yakni kelas III sebelum menggunakan produk pengembangan dan sesudah menggunakan produk

⁴⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. (bandung:Alfabeta,2011),hlm.303

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 Autoplay (b) penyajian data validasi (c) hasil uji coba media ajar IPS berbasis Autoplay. Data yang diambil disajikan secara berurutan berdasarkan masukan-masukan dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPS, dan ahli uji coba lapangan pada kelas III MI Yaspuri Malang.

A. Deskripsi Media Ajar IPS Berbasis Autoplay

Media ajar hasil pengembangan yang telah dibuat yaitu berbentuk compact dist materi memelihara lingkungan berbasis Autoplay untuk siswa kelas III MI Yaspuri Malang.

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

1. Bagian Pra-Pendahuluan

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



Gambar 4.1 Tampilan Layout Halaman Pertama

2. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan terletak pada awal kegiatan pembagian 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 dicantumkan dengan tujuan untuk mengetahui materi pembahasan yang akan dipelajari.



Gambar 4.2 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 4.3 Tampilan Pada Home

c. Peta konsep

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



Gambar 4.4 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.



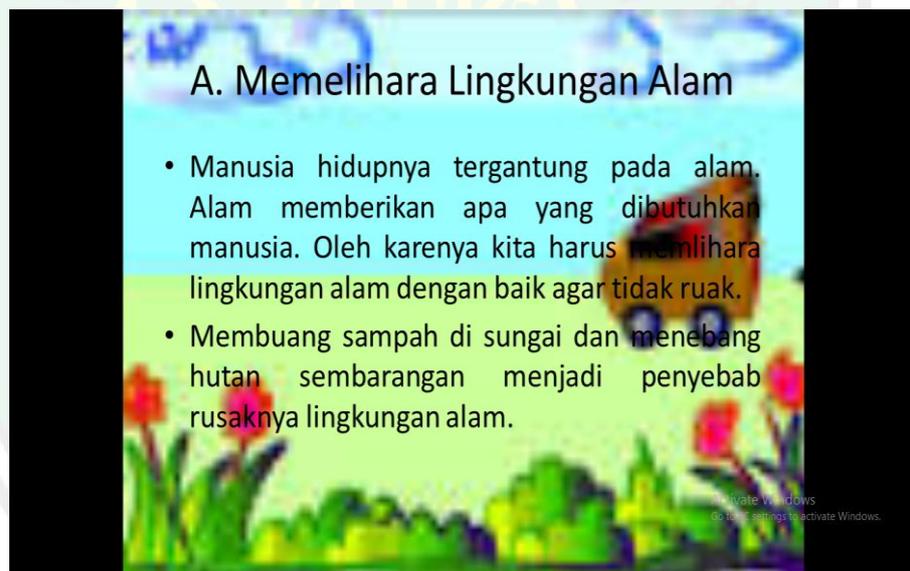
Gambar 4.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

e. Bagian isi

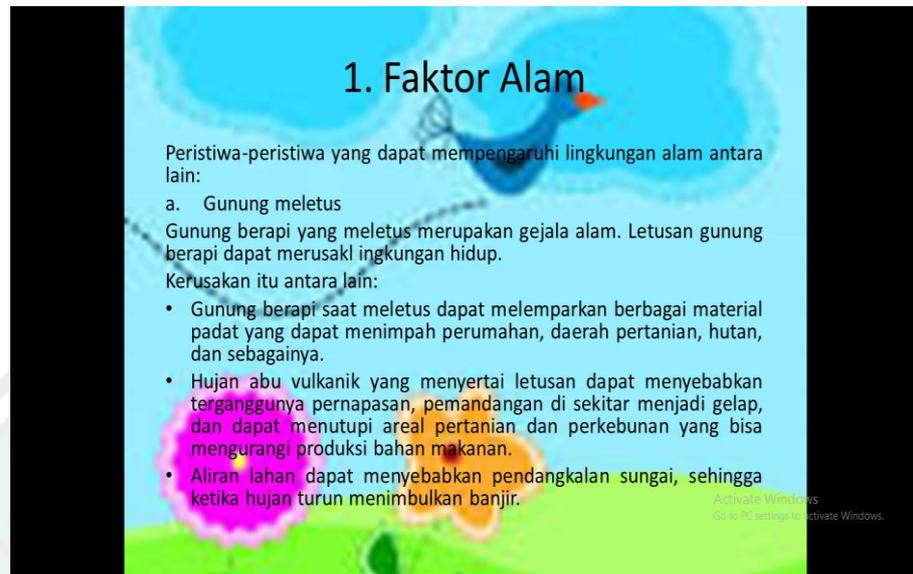
Bagian-bagian dari isi adalah penjelasan materi memelihara lingkungan hidup yang mendukung penjelasan dari materi. Bahan ajar yang dihasilkan berupa media ajar yang digunakan siswa sebagai panduan dalam eksperimen, sehingga isi dari media ajar ini sebagai berikut: memelihara lingkungan alam, memelihara lingkungan buatan, perilaku memelihara lingkungan, dan manfaat memelihara lingkungan rumah dan sekolah.



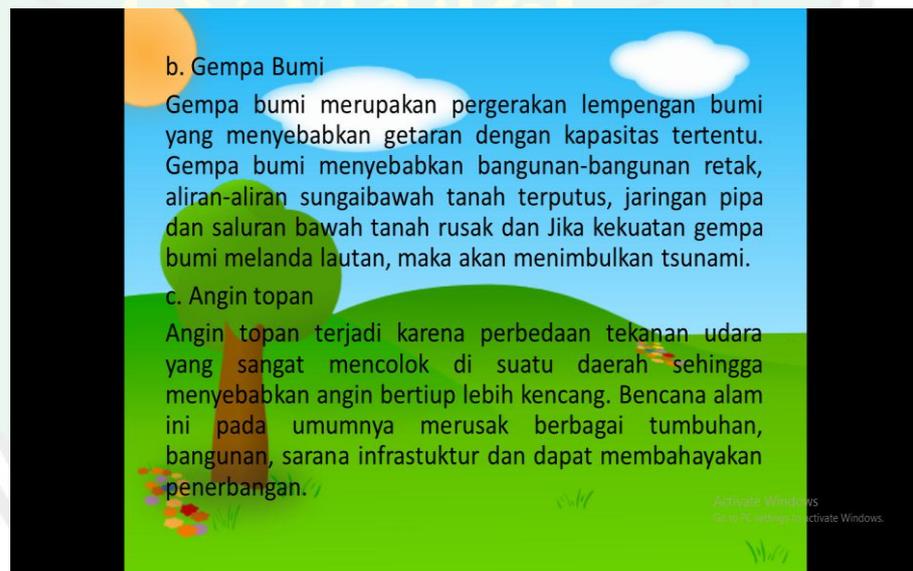
Gambar 4.6 Cover Materi



Gambar 4.7 Materi Pertama



Gambar 4.8 Materi Kedua



Gambar 4.9 Materi Ketiga

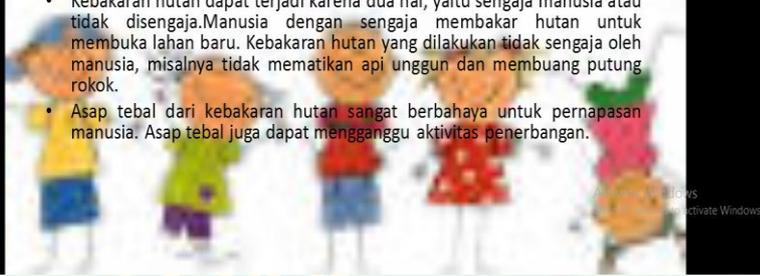
2. Faktor Manusia

Selain disebabkan oleh faktor alam, perilaku dan ulah manusia juga menjadi faktor penyebab kerusakan lingkungan alam yang sangat berpengaruh terhadap lingkungan hidup sekitar.

Kerusakan lingkungan yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia, antara lain

a. Kebakaran hutan

- Letak Indonesia di garis katulistiwa yang beriklim tropis, juga turut mempermudah terjadinya kebakaran hutan.
- Kebakaran hutan dapat terjadi karena dua hal, yaitu sengaja manusia atau tidak disengaja. Manusia dengan sengaja membakar hutan untuk membuka lahan baru. Kebakaran hutan yang dilakukan tidak sengaja oleh manusia, misalnya tidak mematikan api unggun dan membuang puntung rokok.
- Asap tebal dari kebakaran hutan sangat berbahaya untuk pernapasan manusia. Asap tebal juga dapat mengganggu aktivitas penerbangan.



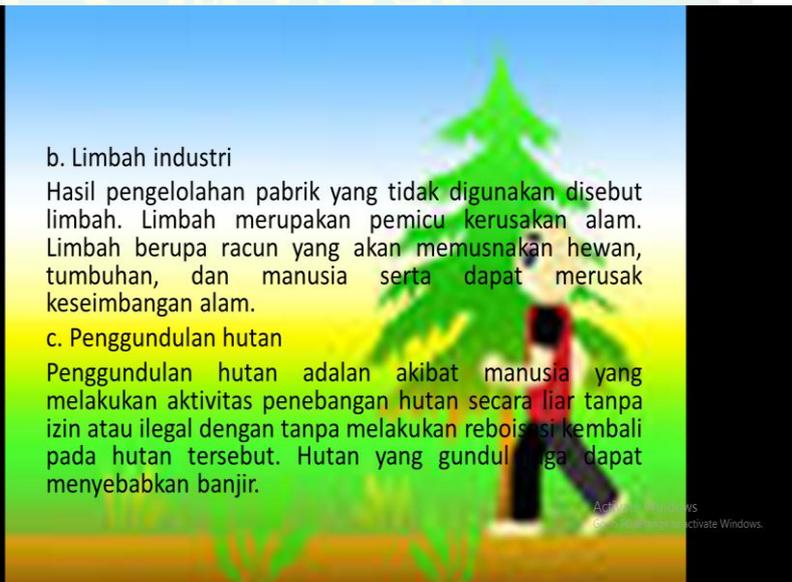
Gambar 4.10 Materi Keempat

b. Limbah industri

Hasil pengolahan pabrik yang tidak digunakan disebut limbah. Limbah merupakan pemicu kerusakan alam. Limbah berupa racun yang akan memusnakan hewan, tumbuhan, dan manusia serta dapat merusak keseimbangan alam.

c. Penggundulan hutan

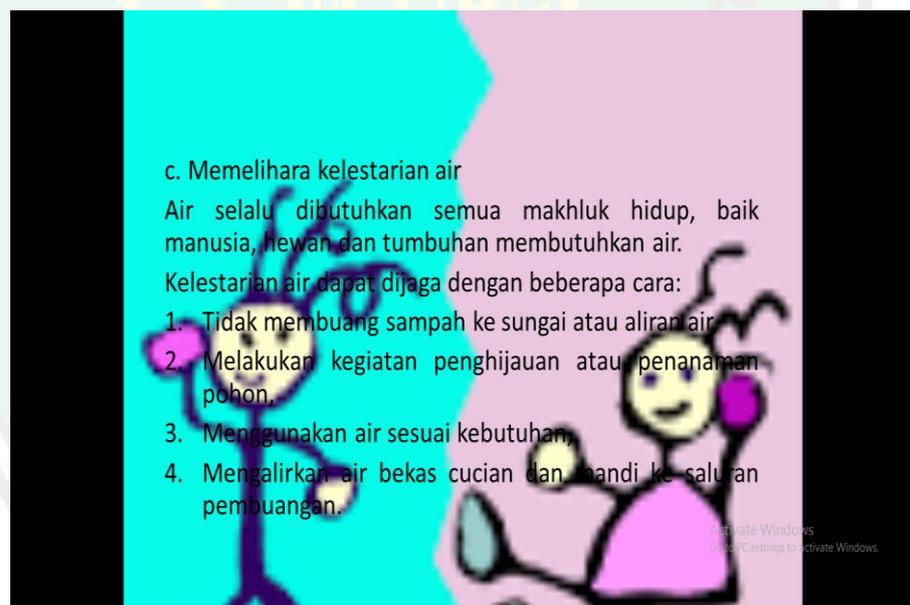
Penggundulan hutan adalah akibat manusia yang melakukan aktivitas penebangan hutan secara liar tanpa izin atau ilegal dengan tanpa melakukan reboisasi kembali pada hutan tersebut. Hutan yang gundul juga dapat menyebabkan banjir.



Gambar 4.11 Materi Kelima



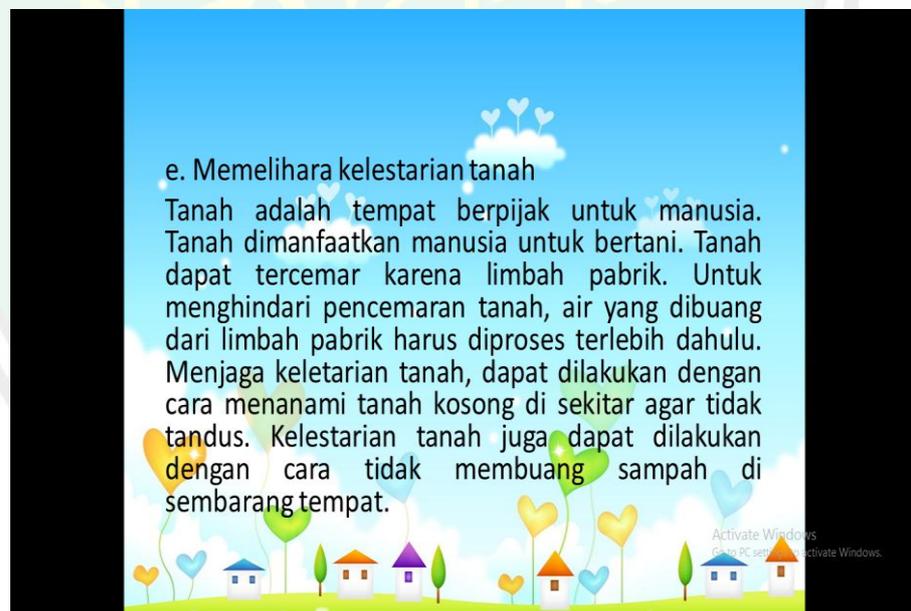
Gambar 4.12 Materi Keenam



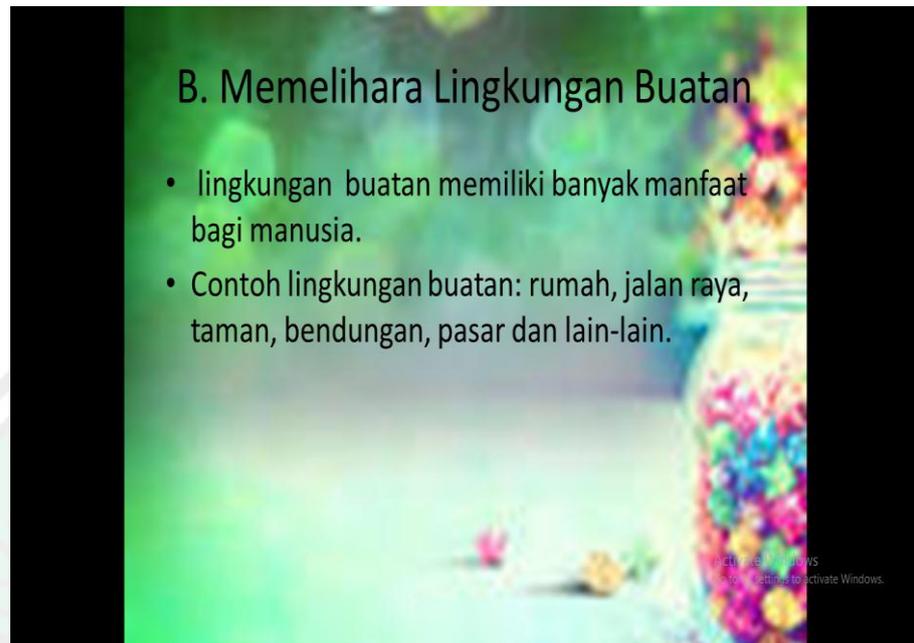
Gambar 4.13 Materi Ketujuh



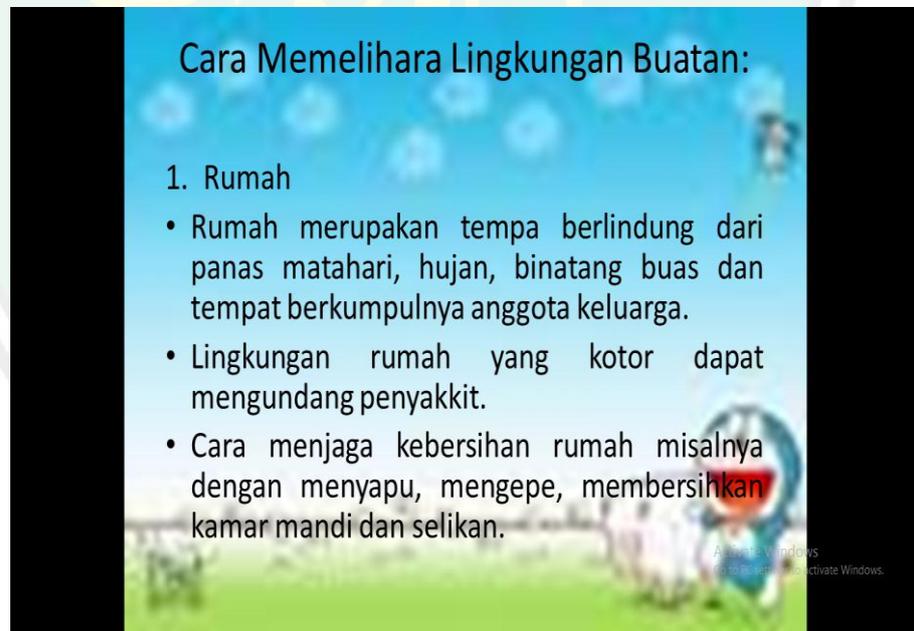
Gambar 4.14 Materi Kedelapan



Gambar 4.15 Materi Kesembilan



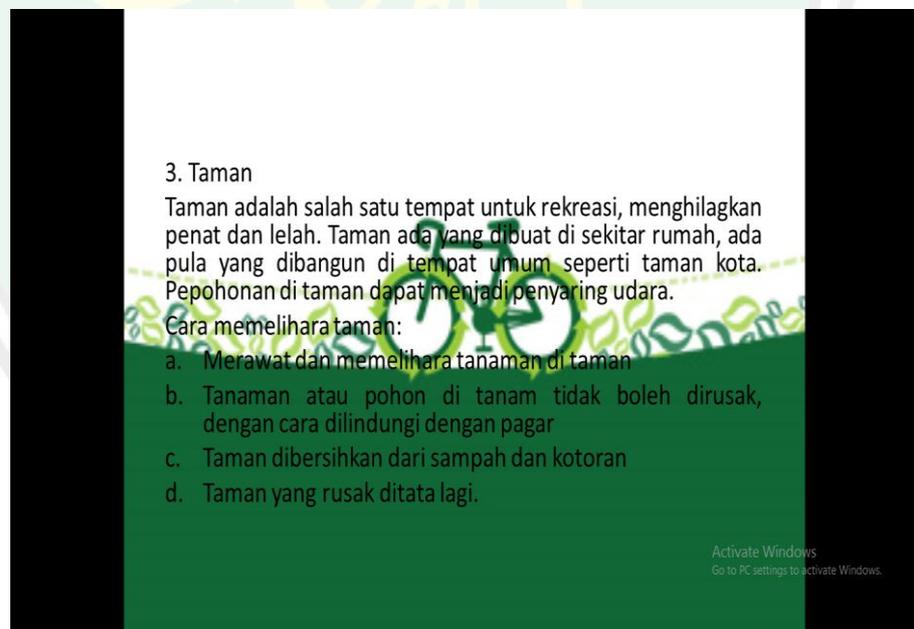
Gambar 4.16 Materi Kesepuluh



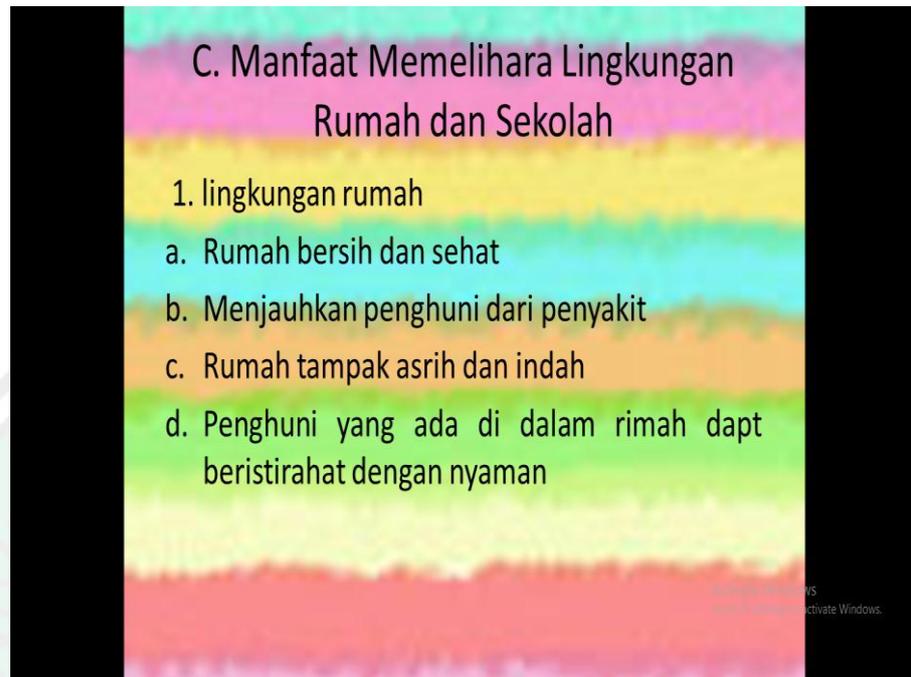
Gambar 4.17 Materi Kesebelas



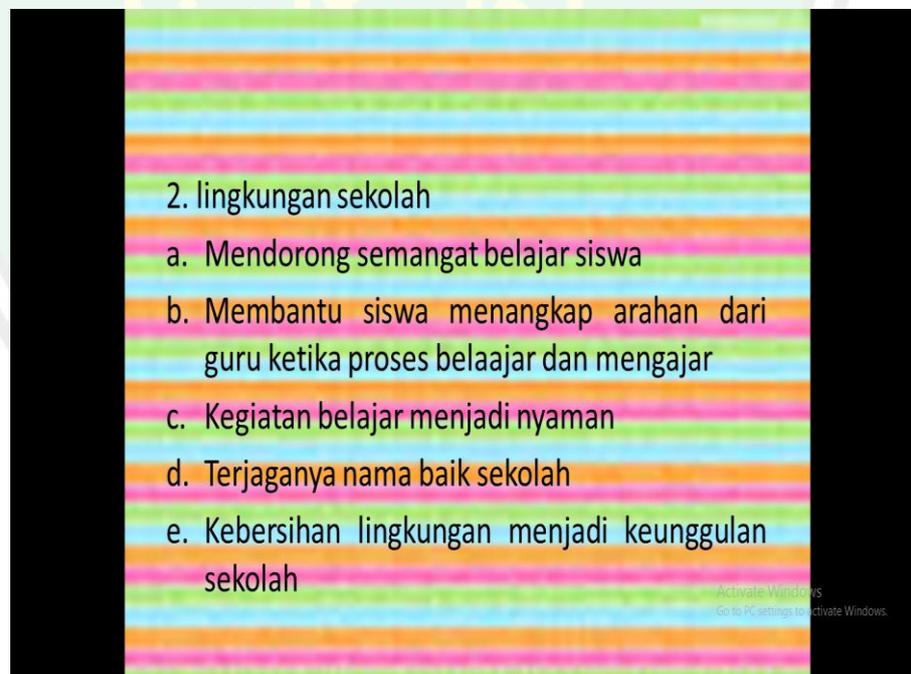
Gambar 4.18 Materi Keduabelas



Gambar 4.19 Materi Ketigabelas



Gambar 4.20 Materi Keempatbelas



Gambar 4.21 Materi Kelimabelas



Gambar 4.22 Cover Belakang Materi

3. Bagian Pelengkap

Berikut komponen-komponen bagian pelengkap :

a. Video



Gambar 4. 23 Video Memelihara Lingkungan

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

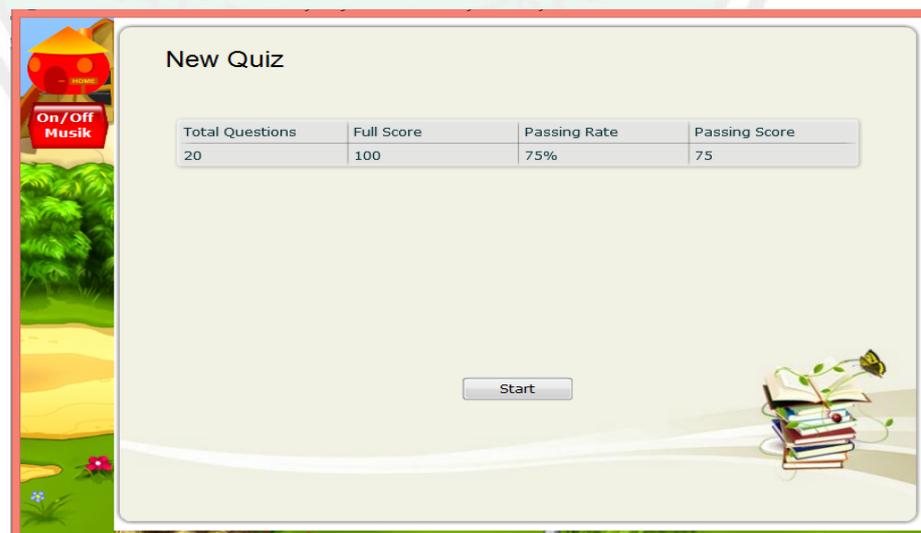
b. Galleri



Gambar 4. 24 Gallery Tentang Memelihara Lingkungan

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

c. Evaluasi



Gambar 4. 25 Soal Evaluasi

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

B. Penyajian Data Validasi

Data dari validasi bahan ajar diambil mulai tanggal 17 juli dan berakhir pada tanggal 15 september 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 MI Yaspuri Malang. Berikut kriteria pensekoran nilai yang digunakan dalam proses validasi:

Tabel 4.1 Kriteria Pensekoran Ahli Materi, Media, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas III.

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

Tabel 4.2 Kriteria Pensekoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, dan Siswa Kelas III

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. 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 Autoplay	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
2	Relevansi indikator dengan KD pada media Autoplay	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada materi Autoplay	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Kemenaarikan/kesesuaian media Autoplay 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 melalui media Auto Play	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7	Media Auto Play dapat memudahkan dalam memahami materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi

8	Media Auto Play dapat digunakan dalam materi memelihara lingkungan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
9	Ketepatan penggunaan bahasa dalam petunjuk Auto Play	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10	Kejelasan panduan penggunaan metode Auto Play	4	5	80	Valid	Tidak revisi
	Jumlah	44	50	88%	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:

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan :

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

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Tingkat Validasi Ahli Materi

Tingkat Validitas	F	%
Sangat Valid	4	40
Valid	6	60

Tabel 4.3, dan 4.4, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 40 % dan dinyatakan sangat valid, yaitu pada item sedangkan 1, 3, 4, 8. Sedangkan 60% dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 5, 6, 7, 9,10.

b. Data Kualitatif

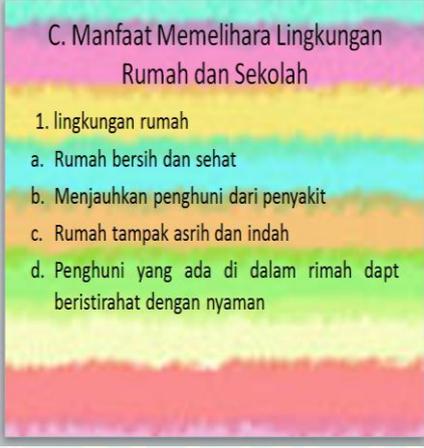
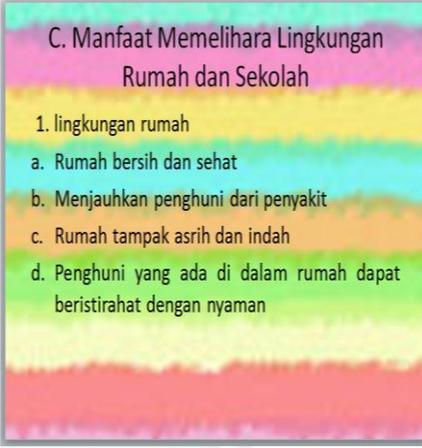
Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Terhadap Materi

Nama Subyek Uji Coba	Kritik dan Saran
Ninja Panju Purwita, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> a. Slide 15 pada point d, suku kata ‘‘ rimah dapt’’ diperbaiki dengan ‘‘ rumah dapat’’ b. Penggunaan Fungsi tombol play dibuat lebih simpel (langsung menuju materi)

c. Revisi Produk

Tabel 4.6 Revisi Media Ajar Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Slide 15 pada point d, suku kata “ rimah dapt’ diperbaiki dengan ‘ rumah dapat’”	 <p>C. Manfaat Memelihara Lingkungan Rumah dan Sekolah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lingkungan rumah <ol style="list-style-type: none"> a. Rumah bersih dan sehat b. Menjauhkan penghuni dari penyakit c. Rumah tampak asrih dan indah d. Penghuni yang ada di dalam rimah dapt beristirahat dengan nyaman 	 <p>C. Manfaat Memelihara Lingkungan Rumah dan Sekolah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lingkungan rumah <ol style="list-style-type: none"> a. Rumah bersih dan sehat b. Menjauhkan penghuni dari penyakit c. Rumah tampak asrih dan indah d. Penghuni yang ada di dalam rumah dapat beristirahat dengan nyaman
2.	Penggunaan Fungsi tombol play dibuat lebih simpel (langsung menuju materi)		

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 Autoplay sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas

III.

2. Validasi Ahli Media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar IPS kelas III materi memelihara lingkungan berbasis Autoplay ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, 4.9, 4.10.

a. Data Kuantitatif

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

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Pernyataan	x	X_i	P(%)	Tingkat Valid	Keterangan
1	Tampilan cover dalam media berbasis Autoplay	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2	Ketepatan jenis huruf	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
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 pengoprasian media	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
7	Video pendukung pada media Autoplay	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Layout yang digunakan pada media Autoplay	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9	Keseragaman warna dalam media Autoplay	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
10	Soal evaluasi pada Autoplay	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	Jumlah	47	50	94%	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:

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

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Keterangan :

- x : Skor jawaban dari validator, oleh ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I sebagai ahli media bahan ajar
- xi : Skor jawaban tertinggi
- P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Tingkat Ahli Media

Tingkat Valid	F	%
Sangat valid	7	70%
Valid	3	30%

Dilihat dari tabel 4.7 dan 4.8, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan kelas III yakni sebesar 70% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 5, 6, 9,10 Sedangkan 30% menyatakan valid, yaitu pada item 4, 7, 8.

b. Data Kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik maupun saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Subjek Ahli Media	Kritik dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	a. Diberikan audio suara di halaman depan b. Diberi petunjuk penggunaan

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu di revisi sebagai penyempurnaan produk sehingga menjadi lebih berkualitas. Media ajar ini memerlukan 2 kali revisian. Pertama pada tanggal 17 juli 2016 revisian dimulai dari pemberian petunjuk penggunaan, pemberian intro dan pemberian menu bergerak. Kedua, revisi ini dilakukan setelah penelitian karenakurang maksimal pemberian audio di halaman depan dan kurang maksimalnya petunjuk penggunaan media, hal ini telah disepakati oleh ahli media, dosen pembimbing dan ahli materi IPS. Sehingga pada tanggal 12 september 2016 dilakukan revisi, hasilnya disetujui ahli media yakni ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I

c. Revisi Produk

Tabel 4.10 Revisi Media Ajar Berdasarkan Ahli Media

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Diberikan audio suara di halaman depan		
2.	pemberian petunjuk penggunaan lebih jelas dan rinci lagi		

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 Autoplay sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas III.

3. 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 4.11, 4.12, 4.13.

a. Data Kuantitatif

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

Tabel 4.11 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	Valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi yang disajikan	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
3	Kesesuaian SK dengan indikator	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian indikator dengan KD	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian sistematika uraian isi pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Kejelasan paparan materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
7	Ketepatan materi 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 yang digunakan	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
	Jumlah	44	50	88%	Sangat	Tidak revisi

					valid	
--	--	--	--	--	-------	--

1) Analisis Data

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

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

$$P = \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan :

x : Skor jawaban dari validator, oleh Zairoh Adim, S.Pd.I sebagai ahli pembelajaran bidang studi IPS

xi : Skor jawaban tertinggi

P : Persentase tingkat kevalidan.

Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi tingkat Validasi Ahli Pembelajaran

Tingkat Validitas	F	%
Sangat valid	4	40
Valid	6	60

Dilihat dari tabel 4.11 dan 4.12, menunjukkan bahwa data hasil validasi ahli materi IPS berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan kelas III yakni sebesar 40% menyatakan sangat valid, yaitu pada item 2, 6, 7, 10. Sedangkan 60% menyatakan valid, yaitu pada item 1, 3, 4, 5, 8, 9.

b. Data Kuantitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang dihimpun dari kritik dan saran oleh ahli materi yang dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.13 Kritik dan Saran terhadap Ahli Pembelajaran IPS

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Zairoh Adim, S.Pd.I	a. Penyampaian materi dan media jangan terlalu cepat ketika pembelajaran. b. Media yang digunakan sangat menarik dan memotivasi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwasanya ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai penyempurnaan produk, dalam perbaikan bahan ajar ini memerlukan 1 kali revisian. Data diambil pada tanggal 17 juli 2016, sekaligus melakukan penelitian karena telah mendapat persetujuan dari para validator ahli, serta dosen pembimbing tak terkecuali ahli pembelajaran guru bidang studi IPS telah mengizinkan melakukan penelitian dikarenakan bahan ajar layak untuk diuji berdasarkan kriteria angket, pendapat, serta kritik dan saran dari validator ahli. Validasi ahli pembelajaran yakni ibu Zairoh Adim, S.Pd.I Beliau hanya menyarankan “ Penyampaian materi dan media jangan terlalu cepat ketika pembelajaran”.

Semua data hasil review, penelitian, maupun kritik dan saran dari ahli materi IPS dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media ajar IPS berbasis Autoplay sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas III.

C. Kemenarikan Bahan Ajar

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada Agustus 2016 siswa kelas III MI Yaspuri Malang sebagai kelas eksperimen. Paparan data kualitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel 4.14.

Tabel 4.14 Data Kemenarikan Produk

Subyek siswa	Aspek Penilaian										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	
2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	
5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	
6	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	
7	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	
8	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	
9	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	
10	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	
12	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	
13	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
15	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	
16	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	
17	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	
18	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	
19	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	
20	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	
$\sum x$	71	71	71	70	68	69	68	71	71	73	703
$\sum x_1$	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	800
%	88,7	88,7	88,7	87,5	85	86,2	85	88,7	88,7	95	87,9

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_i : Jumlah skor ideal dalam satu item

$\sum N$: Jumlah skor tiap responden/siswa

$\sum x$: Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data. Berikut adalah persentase tingkat kemenarikan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan

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

$$P = \frac{703}{800} \times 100\%$$

$$P = 87,9$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 87,9. 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.

D. Hasil Uji Coba Media Ajar IPS Berbasis Auto Play

Hasil pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* siswa kelas III MI Yaspuri Malang pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.15
Hasil Penilaian Uji Lapangan Pada *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test (x)</i>	<i>Post Test (x1)</i>
1	A.Muhajir Al Ghifari	67	83
2	Abdul Nashir	67	80
3	Alya Erdiana Iswayudi	67	90
4	Aninda Fakhriya	73	100
5	Azzahra mutiara Nisa	60	100
6	Bintang Firman Ardana	63	80
7	Dimas Septian Darma	73	80
8	M. biemby Al Fariezy	67	87

9	M. Ilham Taufiq	67	85
10	M. Imron Rosyadi	67	87
11	M. Nuril Anwar Aditiya	53	87
12	M. Rpzi	67	80
13	M. Zaki Ulumuddin	53	80
14	Nadrah Rahmania Indiana	67	87
15	Rosalitha Salwa	60	87
16	Salma Fiorenza Khalidah	60	93
17	Siti Aisyah	60	87
18	Sofia May Fadhila	73	80
19	Surya Raharja Abdil	67	93
20	Zainal Arif	73	80
Jumlah		1.304	1.730
Rata-rata		65,2	86,5

Tabel 4.16
Hasil Uji Coba Lapangan Pada *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre Test</i> (y)	<i>Post Test</i> (y ₁)
1	A.Taufiq Habiburrohman	53	73
2	Achmad Fiqri Putra	47	73
3	Alya Zakiyatul Fakriroh	33	60
4	Athar El Janaby	53	73
5	Farihanun Rihadatu Aisy	60	87
6	Icha Zahratusyifa Prayogi	53	73
7	M. Agus Zam Harir	53	60
8	Landra AzmiArdhana	60	73
9	M. Adam Firmansyah	67	80
10	M. Faldan Alfiansyah	47	80
11	M. Hilmi	53	67
12	M. Nasril Kholid	53	73
13	M. Arega Bayu Alam	60	73
14	Nabighoh Naqiyatul Fikrah	53	67
15	Olita Nayotama Dewanti	53	73
16	Soraya Ainintyas Susanto	60	87
17	Trisha Rizky Wijaya	53	73
18	Wahyu Pratama Fahreza	47	67
19	Wardahatul Firdausy	33	67
20	M. Irsyad	33	47
Jumlah		1.024	1.452
Rata-rata		51,2	71,3

Berdasarkan data tabel 4.15 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen adalah 65,2 dan rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen adalah 86,5. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih bagus dari *pre-test*. Selisih rata-rata nilai *pre-test* kelas *eksperimen* dan rata-rata nilai *post-test* kelas *eksperimen* adalah 21,3. Dari data yang diperoleh menunjukkan ada pengaruh signifikan terhadap penggunaan bahan ajar yang telah dikembangkan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III MI Yaspuri Malang.

Tabel 4.17 Nilai Pre-Test kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai minimal	Nilai maksimal	Rata-rata
1	Eksperimen	20	47	73	65,2
2	Kontrol	20	33	67	51,2

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 47 dan nilai tertinggi adalah 73 Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 65,2. Tidak berbedah jauh pada kelas kontrol nilai terendah adalah 33 dan nilai tertinggi adalah 67 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 penelitian berupa media ajar berbasis Autoplay, 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 4.18 Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai minimal	Nilai maksimal	Rata-rata
1	Eksperimen	20	80	100	86,5
2	Kontrol	20	47	87	71,3

Pada kelas eksperimen nilai terendah adalah 80 dan nilai tertinggi adalah 100 Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 86,5. Sedangkan pada kelas kontrol nilai terendah adalah 47 dan nilai tertinggi adalah 87 Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 71,3. 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 4.19 Data Hasil Belajar (Gaint Score)

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Gaint Score
1	Eksperimen	20	65,2	86,5	21,3
2	Kontrol	20	51,2	72,6	21,4

Berdasarkan data nilai kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan media ajar hasil pengembangan peneliti berupa media ajar berbasis Autoplay 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 4.19 dimana nilai kelas eksperimen mengalami peningkatan 21,3 yaitu dari 65,2 menjadi 86,5 sedangkan pada kelas kontrol mengalami peningkatan 21,4 yaitu dari 51,2 menjadi 72,6.

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 menggunakan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan.

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.

Tabel 4.20 Hasil Perhitungan Uji t

Nomor Responden	Nilai Post Test		(X ₁ - X ₂)	d	D ²
	Kelas Kontrol (X ₁)	Kelas Eksperimen (X ₂)			
1	73	87	-14	14	196
2	73	80	-7	7	49
3	60	90	-30	30	900
4	73	100	-27	27	729
5	87	100	-13	13	169
6	73	80	-7	7	49
7	60	80	-20	20	400
8	73	87	-14	14	196
9	80	85	-5	5	25
10	80	87	-7	7	49
11	67	87	-20	20	400
12	73	80	-7	7	49
13	73	80	-7	7	49
14	67	87	-20	20	400
15	73	87	-14	14	196
16	87	93	-6	6	36
17	73	87	-14	14	196
18	67	80	-15	15	225
19	67	93	-26	26	676
20	47	80	-33	33	1089
Jumlah	1.452	1.730	$\sum d = 278$		5.987

T = Analisis hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas control dengan rumus uji t sebagai berikut:

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

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

$$= \frac{278}{20} = 14$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{\frac{5987}{20(20-1)}}}$$

$$t = \frac{134}{\sqrt{\frac{5987}{20(19)}}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{\frac{5987}{380}}}$$

$$t = \frac{14}{\sqrt{15,75}}$$

$$t = \frac{14}{3,96}$$

$$t = 3,535$$

Jadi, diperoleh $t_{hitung} = 3,535$

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

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

$$db = N-1$$

$$= 20-1$$

$$= 19$$

Pada tabel $t_{0,05 : 19} = 2,093$

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

$T_{hitung} (3,535) > t_{tabel} (2,093)$

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 Autoplay materi memelihara lingkungan dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan. (DITOLAK)

Ha : Ada perbedaan tingkat hasil belajar antara siswa yang menggunakan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan dengan siswa yang tidak menggunakan media ajar Autoplay materi memelihara lingkungan. (DITERIMA)

Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media ajar berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan kelas III. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa X_2 lebih tinggi dari X_1 ($1.730 > 1.452$), jadi menunjukkan bahwa hasil post-test kelas eksperimen lebih bagus dari pada post-test kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ajar berbasis Autoplay materi pelestarian lingkungan hidup kelas III mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Hasil Design Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Materi Memelihara Lingkungan

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media berbasis Autoplay sebagai acuan pembelajaran siswa dan guru kelas III MI Yaspuri Malang dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.

1. Analisis Hasil Design Media Ajar

Wujud akhir dari produk design media ajar adalah media berbasis Autoplay pada materi memelihara lingkungan. Kehadiran produk design media ajar berbasis Autoplay ini bertujuan untuk memahami ketersediaan bahan ajar yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pada pembelajaran di SD/MI sesuai dengan KTSP dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Design media ajar berbasis Autoplay ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya sebuah media kurikulum KTSP yang mendukung pembelajaran terutama dengan berbasis Autoplay pada materi memelihara 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. Pada 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 Autoplay pada materi memelihara lingkungan yang valid atau layak untuk digunakan. Materi IPS yang disajikan seluruh materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta cara menjaga alam sekitar.

Peneliti menggunakan media berbasis Autoplay agar siswa mampu belajar dan menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri sesuai dengan yang diinginkan. Setelah menemukan pengalaman belajarnya secara mandiri, tidak semua siswa mampu memahami dengan baik materi yang diberikan, sehingga peneliti melengkapi materi dengan kasus kehidupan sehari-hari sehingga 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 Autoplay juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi, sehingga gambar tersebut juga akan membantu mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan.

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

Media ajar berbasis Autoplay ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu juga siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah karena pada media ini sudah dilengkapi dengan langkah-langkah dan materi yang ada, sehingga siswa tidak salah dalam memahami materi yang ada. Hasil pengembangan

tersebut dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran alternatif disamping bahan ajar yang sudah dipakai dan digunakan dalam dalam pembelajaran yang sudah berlangsung.

2. Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Autoplay

Dalam pengembangan media ajar ini melalui validasi dari tiga ahli, yaitu: ahli isi, ahli desain, ahli 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 Autoplay pada materi memelihara lingkungan ini menurut ahli isi sudah valid atau layak untuk digunakan karena sudah sesuai antara kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan indikator dengan materi yang ada. Begitu juga dengan komponen isi pada media, sistematis uraian isi pembelajaran, sehingga anak dapat memperoleh pemahaman materi dengan baik.

Menurut validator ahli isi, materi yang diberikan cukup sederhana, menarik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta nantinya akan memberikan hasil yang baik kepada siswa. Gambar-gambar yang ada juga akan membuat siswa merasa senang belajar menggunakan media berbasis

Autoplay pada materi IPS karena gambar yang disajikan dekat dengan lingkungan siswa.

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

b. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain diperoleh hasil prosentase 94%, prosentase 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 memelihara lingkungan, penggunaan jenis huruf dan ukurannya dinilai sudah tepat sehingga media terlihat menarik untuk dipelajari.

Media berbasis Autoplay 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 dipahami.

Penggunaan model dan ukuran huruf sudah sangat sesuai dengan siswa kelas III, 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 Autoplay.

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas III MI Yaspuri Malang diperoleh hasil prosentase 88%, prosentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat valid atau sangat layak untuk digunakan. Menurut pendapat ahli pembelajaran, media Autoplay dikatakan layak karena materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum KTSP, Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan indikator yang ada. Selain seluruh itu komponen isi pada media, ruang lingkup yang disajikan, sistematik uraian isi, kegiatan-kegiatan pembelajaran dinilai sudah sesuai dan memadai untuk digunakan dalam pembelajaran dan tampilan layout yang sangat menarik bagi siswa MI kelas III.

Sedangkan pemilihan materi IPS dinilai sudah sesuai dengan karakter siswa, karena materi yang sederhana akan memudahkan siswa untuk bisa menemukan pengalaman belajarnya. Media Autoplay 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 dipahami 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 Kualitas Kelayakan dan Keefektifan Hasil Belajar Media Berbasis Autoplay Pada Materi Memelihara Lingkungan.

1. Analisis Tingkat Kelayakan Media Ajar

Berdasarkan penilaian angket uji lapangan diperoleh persentase 87,9%, persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi sangat menarik. Kemudahan media ajar pembelajaran IPS materi memelihara lingkungan dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 88,7%. hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat memudahkan bagi siswa

dalam belajar. Kemudahan media ajar berbasis Autoplay dapat dilihat dari pendapat beberapa siswa bahwa media ajar tersebut tidak menyulitkan saat dipelajari dan mudah untuk memahaminya.

Penggunaan media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan memberi semangat dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 88,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar sangat menarik dan memberikan semangat kepada siswa. penggunaan media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan ini dapat memeberikan semangat belajar kepada siswa karena didesain sesuai karakter siswa dan dengan gambar-gambar yang menarik sehingga siswa bersemangat saat belajar menggunakan media ajar materi memelihara lingkungan.

Kemudahan memahami bahan pelajaran dalam media Autoplay materi memelihara lingkungan, diperoleh penilaian dengan persentase 88,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kemampuan siswa. kemudahan yang didapat siswa dalam memahami materi memelihara lingkungan dengan menggunakan media Autoplay ini materi yang disajikan dibuat dengan tingkat kemampuan siswa kelas III SD/MI dan contoh-contoh yang dapat memudahkan siswa untuk mengingat sehingga siswa dengan mudah memahami materi yang ada pada materi memelihara lingkungan. Kemudahan dalam memahami soal-soal dalam media diperoleh penilaian dengan persentase 87,5%. 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 Autoplay, soal-soal yang disampaikan sesuai dengan materi dan berhubungan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami maksud dari soal-soal yang disampaikan dan siswa dengan mudah menjawab soal dengan membaca dan memahami materi di awal pembelajaran.

Ketepatan jenis huruf dan ukuran huruf dalam media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan diperoleh penilaian dengan persentase 85%. 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 Autoplay materi memelihara lingkungan diperoleh penilaian dengan persentase 86,2%. 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 85% . Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk

yang terdapat dalam media ajar mudah untuk dilakukan. Kemudahan petunjuk yang terdapat dalam media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan ini karena petunjuk atau pedoman kegiatan yang disampaikan dalam media didesain dengan 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 88,7% . Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sangat mudah dipahami siswa. Di samping itu juga penggunaan bahasa yang sederhana 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 88,7%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal pada media ajar ini sangat sesuai dengan materi sifat-sifat cahaya yang ada dilingkungan sekitar rumah maupun sekolah. Dengan mengkaitkan dan memberikan contoh dengan hal-hal yang ada disekitar 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 88,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Autoplay

sangat mudah untuk dipahami dan dilakukan oleh 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 interaktif berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan yang 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 dalam media dibuat dengan gambar yang dekat dengan kehidupan siswa. selain gambar yang sesuai dengan materi, media Autoplay juga dilengkapi dengan gambar animasi, gambar-gambar tersebut juga disesuaikan dengan materi yang ada, sehingga ada kemenarikan sendiri saat mempelajari materi pada media berbasis Autoplay dan tidak membosankan. Dari penjelasan diatas menunjukkan bahwa media berbasis Autoplay mudah untuk digunakan dan dapat memberikan hasil yang baik kepada siswa.

2. Analisis Tingkat Efektifitas Hasil Belajar

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Autoplay, selanjutnya dilakukan test 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 bahwasanya 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 III yang menggunakan media Autoplay materi memelihara lingkungan (kelas eksperimen) dengan siswa kelas III yang tidak menggunakan media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan (kelas kontrol).

Dapat dikatakan bahwa media berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan ini mampu secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas III karena media ini didesain 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 memelihara lingkungan sekitar.

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

soal-soal evaluasi, refleksi dan penugasan yang merupakan pengukur kemampuan setelah melakukan pembelajaran gtersebut.

Cakupan materi pada setiap pembelajaran sudah dipaparkan secara rinci dan sesuai dengan karakter siswa kelas III SD/MI sehingga materi mudah dipahami, karena sumber materi tidak hanya diambil dari bahan ajar yang 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 memelihara lingkungan secara umum karena peta konsep yang disajikan lebih spesifik dan jelas yang mencangkup inti dari semua materi yang ada pada buku. Dari paparan analisis penyusunan media ajar Autoplay 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 Autoplay materi memelihara lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Yaspuri Malang.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

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 Autoplay pada materi memelihara lingkungan dilengkapi dengan konsep materi dan gambar materi memelihara lingkungan. Produk yang dikembangkan juga telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan dikarenakan bahan ajar sesuai dengan SK-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. Jenis penelitian ini adalah Reserch and Development, yang mengacu pada model Borg and Gall. Hasil dari penelitian media ajar berbasis Autoplay materi memelihara lingkungan dalam mata pelajaran IPS memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli media mencapai 94%, ahli mata pelajaran mencapai 88%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 87,9%, hal ini karena bahan ajar memiliki kesesuaian warna, kesesuaian gambar, kesesuaian ukuran tulisan, kesesuaian jenis huruf, desain cover menarik, mampu memberikan kemudahan.
3. Hasil belajar siswa rata-rata nilai pre-test 62,5 dan nilai post-test 86,5. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,535 \geq 2,093$ 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.

4. dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berupa media Autoplay. Hal itu dikarenakan media Autoplay 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 Autoplay ini peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi dapat meningkat dengan baik.

B. Saran

Bahan ajar yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas III SD/MI. Adapun saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan bahan ajar berupa media Autoplay 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 Autoplay pada materi memelihara lingkungan pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bahan ajar berbasis Autoplay 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 Autoplay 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 memelihara lingkungan, 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 Autoplay ini dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mencoba mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A Karel, Steenbrink. 1994. *Pesantren Madrasah dan Sekolah Pendidikan Islam dalam Kurun Modern*. Jakarta: LP3ES.
- Ahmadi, Abu dan Try Joko Prasetyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ariani, Niken dan Haryanto Dani. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asnawir, dan Usman Basyirudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Depag RI. 2005. *Pedoman Manajemen Berbasis Madrasa*. Jakarta: Depag. 25
- Uyun, Fitrotul. 2010. ‘‘pengembangan Bahan Ajar Pengembanagn Al-Qur’an Hadis Dengan Pendekatan Humeneutik bagi Kelas V MIN 1 Malang’’, *Thesis*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Malang.
- Hadi, Ariesto Soetopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kristian, Nova. 2011. ‘‘Pengembangan Bahan Ajar Membaca Dongeng Berbentuk Komik untuk Siswa kelas III SD’’, *Skripsi*. Malang: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang

Media Interaktif AutoPlay, <http://elmi27.blogspot.co.id/2016/09/pembelajaran-autoplay-media-studio.html>. Rabu, 28 September 2016

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

Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

R Borg, Walter dan Gall Meredith D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York Longman.

Solihatin, Etin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Siregar, Eveline dan Nara Hartini. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Setyosari, Punaji. 2010 *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

Supriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutomo. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, PTK, R&D)*.

Surakarta: Fairuz Media.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:

Alfabeta

Sudana, Nyoman Dedeng. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta:

Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga

Pendidikan Tenaga Kependidikan

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wawancara dengan ibu Zair, guru wali kelas III MI Yaspuri Malang, pada tanggal

15 maret 2006.

Yuhdi, Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta:

Gaung Persada Press.



LAMPIRAN



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

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/2017/2016 01 Agustus 2016
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada
Yth. Kepala MI Yaspuri Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Noviyah
NIM : 12140088
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016
Judul Skripsi : **Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas 3 MI Yaspuri Malang**

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. Sulhah, M.Ag

NIP. 19631112 199403 2 0024

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



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

"MI YASPURI"

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

NSM : 111235730035

NPSN : 60720785

SURAT KETERANGAN
No. 03/SUKET/MI.YPR/IX/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SAMSUL ANAM, S.Pd
NIP : -
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan dengan sebenar-benarnya, bahwa :

No	Nama Mahasiswa	No. Induk Mahasiswa
1	NOVIYAH	12140088

Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

Telah mengadakan Penelitian Skripsi tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Memelihara Lingkungan Kelas III MI YASPURI

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 13 September 2016
Yang menerangkan,

SAMSUL ANAM, S.Pd





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

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

Nama : Noviyah
NIM : 12140088
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS
Materi Memelihara Lingkungan Kls III MI Yuswari Malang
Dosen Pembimbing : Dra. Hj. Siti Anniyat M.,M-Pd

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	11 Juli 2016	Konsultasi bahan ajar	
2.	18 Juli 2016	Revisi bahan ajar	
3.	22 Juli 2016	Revisi Bahan Ajar	
4.	28 Juli 2016	Revisi Bahan Ajar	
5.	11 Agst 2016	Konsultasi Bab I-IV	
6.	19 Agst 2016	Revisi Bab IV	
7.	24 Agst 2016	Revisi Bab IV	
8.	31 Agst 2016	Konsultasi Bab I - VI	
9.	07 Sept 2016	Revisi bab I - VI	
10.	13 Sept 2016	Revisi bab I - VI	
11.	23 Sept 2016	Revisi bab I - VI	
12.	29 September 16	Acc bab I - VI	

Malang, 29 September 2016.

Mengetahui
Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002



Certificate No. ID08/1219

Instrumen Validasi Ahli Materi
Format Penilaian Ahli Materi

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Media Berbasis Autoplay
Penyusun : Noviyah

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD/MI, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media Autoplay yang telah dibuat sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Ibu untuk mengisi angket dibawah ini sebagai ahli materi media tersebut. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media Autoplay ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan materi ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan media Autoplay 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 : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI UM

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu ibu membaca setiap item dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda ceklis (✓) 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

Instrumen Validasi Ahli Materi
Format Penilaian Ahli Materi

E. Lembar Penilaian

No	Butir Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Rumusan topik pada pengembangan media Autoplay					✓
2	Relevansi indikator dengan kompetensi dasar pada media Autoplay				✓	
3	Kesesuaian materi yang disajikan pada media Autoplay					✓
4	Kemenarikan/ kesesuaian media Autoplay dengan konsep materi					✓
5	Ruang lingkup materi yang disajikan pada media Autoplay sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
6	Kemudahan memahami materi melalui media Autoplay				✓	
7	Media Autoplay dapat memudahkan siswa dalam memahami materi				✓	
8	Media Autoplay dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya memelihara lingkungan					✓
9	Ketepatan penggunaan bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan pada media Autoplay				✓	
10	Kejelasan panduan penggunaan media Autoplay				✓	

F. Komentar

Sumber rujukan dilengkapi
.....
.....
.....

G. Saran

Lanjutkan penulisan skripsi sampai selesai
.....
.....
.....

Malang, 15 Agustus 2016

Validator


(NINJA PANJU PURWITA, M.Pd)

NIP.

Instrumen Validasi Ahli Media
Format Penilaian Ahli Media

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Bahan Ajar : Media Berbasis Autoplay
Penyusun : Noviyah

A. Pengantar

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

B. Identitas Ahli

Nama : Nuril Nu2ulia, M.Pdt
Nip : 19900423 20160801 2 014
Instansi : FTK UIN MALANG
Pendidikan : S2 PGM

C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu membaca setiap item dengan cermat.
2. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda ceklis (√) 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

Instrumen Validasi Ahli Media
Format Penilaian Ahli Media

E. Lembar Penilaian

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

F. Komentar
 - diberikan audio suara di halaman depan
 - diberi petunjuk penggunaan

G. Saran
 - lanjutkan

Malang, 12 September 2016

Validasi


 (Nuril Nuzha, M.Pd)

NIP. 19900423 20160801 2 014

Instrumen Validasi Ahli Media
Format Penilaian Ahli Media

E. Lembar Penilaian

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

F. Komentar
 - diberikan audio suara di halaman depan
 - diberi petunjuk penggunaan

G. Saran
 - lanjutkan

Malang, 12 September 2016

Validasi


 (Nuril Nuzha, M.Pd)

NIP. 19900423 20160801 2014

Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran
 Format Penilaian Ahli Pembelajaran Untuk Guru Bidang Studi IPS Kelas III SD/MI

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

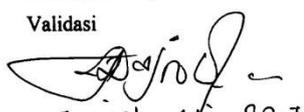
-Densampai materi lebih di
 kembangkan dg Walet (manajemen walet)

G. Saran

.....

Malang, 15 September 2016

Validasi


 (Zairah Adim S.Pd.I)

NIP. 195904291985032001



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 Autoplay
Penyusun : Noviyah

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 pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III materi "Memelihara Lingkungan", maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dibuat sebagai salah satu media belajar. Oleh sebab itu, peneliti memohon kesediaan Adik sebagai sebagai siswa kelas III agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai bahan ajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media Autoplay ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran meliputi angket akan digunakan untuk penyempurnaan media interaktif Autoplay, agar dapat dimanfaatkan dalam belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik.

B. Identitas Siswa

Nama : Adik
No absen : 04
Kelas : 3B

C. 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

Instrumen Validasi Siswa/ Uji Lapangan
Instrumen Penilaian Bahan Ajar Untuk Siswa

D. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Kurang
 d. Sulit
2. Apakah dengan menggunakan 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 pelajaran yang ada di dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Kurang
 d. Sulit
4. Menurut adik bagaimana soal-soal pada media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Kurang
 d. Sulit
5. Bagaimana jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial ini?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Kurang
 d. Sulit
6. Selama pembelajaran 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

Soal Post-Test

Nama : REZA
Kelas : 3A
No. Absen : 18

- I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!
- Memelihara lingkungan bertujuan menciptakan lingkungan
 a. Bersih
 b. Kumuh
 c. Mewah
 d. Kotor
 - Kerusakan lingkungan sering disebabkan oleh
 a. Manusia
 b. Tumbuhan
 c. Tanaman
 d. Hewan
 - Mengeruk sungai, tidak membuang sampah dan limbah di sungai merupakan cara
 a. Pemborosan
 b. Pemeliharaan
 c. Pembuatan
 d. Pertolongan
 - Salah satu manfaat menjaga lingkungan adalah
 a. Rumah bersih
 b. Terjadi banjir
 c. Penyakit
 d. Terjadi tanah longsor
 - Pepohonan di pinggir jalan dapat mengurangi
 a. Kemacetan
 b. Kepadatan
 c. Banjir
 d. Polusi udara

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Lingkungan alam merupakan ciptaan Tuhan
2. Sungai yang penuh sampah dapat menyebabkan banjir
3. Selain banjir, hutan gundul juga dapat menyebabkan tanah longsor
4. Limbah pabrik dapat menyebabkan pencemaran udara
5. Kita harus menggunakan air sesuai dengan kebutuhan

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan uraian yang jelas dan tepat!

1. Bagaimana cara memelihara kelestarian air dan tanah?
 Jawab: menggunakan jika perlu
2. Apa yang akan kita peroleh dengan lingkungan yang indah, asri dan nyaman?
 Jawab: tidak ada penyakit yang datang
3. Apa akibat dari sampah yang menumpuk bagi lingkungan?
 Jawab: Banjir
4. Mengapa lingkungan harus kita lestarikan?
 Jawab: biar bersih, asri dan rapi
5. Mengapa terjadi tanah longsor?
 Jawab: karena hutan gundul

Soal Pre-Test

Nama : Aninda
Kelas : 3 B
No. Absen : 04

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!

1. Kegiatan yang dapat merusak lingkungan adalah
 - a. Membersihkan rumah
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Merawat tanaman
 - d. Mengubur sampah organik
2. Pembakaran bahan bakar seperti batu bara, minyak dan gas dapat menimbulkan polusi
 - a. Suara
 - b. Air
 - c. Udara
 - d. Tanah
3. Motor, mobil, kereta api membakar untuk menghasilkan tenaga.
 - a. Gas
 - b. Bensin dan solar
 - c. Mineral
 - d. Batu bara
4. Pada musim hujan, hutan yang gundul dapat mengakibatkan
 - a. Banjir
 - b. Polusi
 - c. Abrasi
 - d. Erosi
5. Manfaat sawah adalah
 - a. Untuk menanam padi
 - b. Untuk mencuci
 - c. Untuk berteduh
 - d. Untuk pemukiman

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Asap kendaraan bermotor mengakibatkan pencemaran udara
2. Kebersihan lingkungan rumah menjadi tanggung jawab semua anggota / pemilik rumah
3. Tanaman di pinggir jalan di perkotaan berfungsi sebagai kesegaran udara
4. Merapikan kamar tidur dilakukan setiap pagi, setiap hari
5. Bak mandi yang kotor seharusnya dikuras

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan uraian yang jelas dan tepat!

1. Bagaimana usaha yang dapat dilakukan pabrik dalam mengurangi pencemaran air?

Jawab: tdk membuang sampah sembarangan

2. Apa akibat dari lingkungan yang kotor?

Jawab: banjir

3. Sebutkan lima contoh kerusakan lingkungan?

Jawab: banjir, Angin topan, Tanah longsor, Gempa bumi, kebakaran hutan

4. Apa saja manfaat menjaga kelestarian hutan?

Jawab: Agar tidak terbakar

5. Siapa yang bertanggung jawab atas kerusakan lingkungan?

Jawab: Semua anggota warga

Soal Post-Test

Nama : Aninda
Kelas : III B
No. Absen : 04

- I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d pada jawaban yang benar!
1. Memelihara lingkungan bertujuan menciptakan lingkungan
 a. Bersih
b. Kumuh
c. Mewah
d. Kotor
 2. Kerusakan lingkungan sering disebabkan oleh
 a. Manusia
b. Tumbuhan
c. Tanaman
d. Hewan
 3. Mengeruk sungai, tidak membuang sampah dan limbah di sungai merupakan cara
a. Pemborosan
 b. Pemeliharaan
c. Pembuatan
d. Pertolongan
 4. Salah satu manfaat menjaga lingkungan adalah
 a. Rumah bersih
b. Terjadi banjir
c. Penyakit
d. Terjadi tanah longsor
 5. Pepohonan di pinggir jalan dapat mengurangi
a. Kemacetan
b. Kepadatan
c. Banjir
 d. Polusi udara

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Lingkungan alam merupakan ciptaan Allah.....
2. Sungai yang penuh sampah dapat menyebabkan banjir.....
3. Selain banjir, hutan gundul juga dapat menyebabkan Tanah longsor.....
4. Limbah pabrik dapat menyebabkan pencemaran udara.....
5. Kita harus menggunakan air sesuai dengan kebutuhan.....

III. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan uraian yang jelas dan tepat!

1. Bagaimana cara memelihara kelestarian air dan tanah?

Jawab: tidak membuang sampah sembarangan

2. Apa yang akan kita peroleh dengan lingkungan yang indah, asri dan nyaman?

Jawab: polusi udara menghilang

3. Apa akibat dari sampah yang menumpuk bagi lingkungan?

Jawab: akan banjir

4. Mengapa lingkungan harus kita lestarikan?

Jawab: agar lingkungan bersih, indah dan asri!

5. Mengapa terjadi tanah longsor?

Jawab: karena tanah terkena air hujan yg sangat lebat, tanah menjadi longsor.



Gambar kegiatan siswa dalam mengerjakan soal pre-test



Gambar kegiatan belajar mengajar kelas III mata pelajaran IPS dengan menggunakan uji coba multimedia interaktif Autoplay



Gambar kegiatan belajar mengajar kelas III mata pelajaran IPS dengan menggunakan uji coba multimedia interaktif Autoplay



Gambar kegiatan siswa mencoba evaluasi quis creator



Gambar kegiatan siswa kelas III dalam mengerjakan soal post-test



Gambar kegiatan siswa kelas III dalam mengerjakan soal post-test

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Noviyah

TTL : Malang, 05 Januari 1994

Alamat : Jl. Arjuna RT/RW 016/003

Kec. Titoyudo Malang

Email : Noviyahnovi1@gmail.com

Telp : 085755831838

Jenjang Pendidikan :

1. TK Darmawanita Tirtoyudo Tahun Ajaran 1999-2000
2. SDN Tirtoyudo Tahun Ajaran 2000-2006
3. SMP Al-Rifa'ie Tahun Ajaran 2006-2009
4. SMA Al-Rifa'ie Tahun Ajaran 2009-2012
5. SI Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang