

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI LINGKUNGAN  
ALAM DAN BUATAN UNTUK PENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
HASANUDDIN MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Abdul Lathif L**

NIM 12140047



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI LINGKUNGAN  
ALAM DAN BUATAN UNTUK PENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
HASANUDDIN MALANG**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**Abdul Lathif L**

NIM 12140047



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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ILMU  
PENGETAHUAN SOSIAL MATERI LINGKUNGAN ALAM DAN  
BUATAN UNTUK PENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS  
III MADRASAH IBTIDAIYAH HASANUDDIN MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Abdul Lathif L  
12140047**

**Telah Disetujui Oleh,  
Dosen Pembimbing:**

  
**Ahmad Mubaligh, M.HI  
NIP. 19720714 200003 1 004**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah**

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

HALAMAN PENGESAHAN

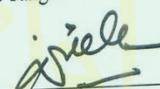
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI LINGKUNGAN  
ALAM DAN BUATAN UNTUK PENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH  
HASANUDDIN MALANG**

SKRIPSI  
dipersiapkan dan disusun oleh  
Abdul Lathif L (12140047)  
telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2016 dan dinyatakan  
LULUS  
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar satu Sarjana  
Pendidikan Islam (S.Pd I)

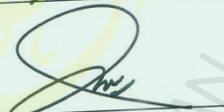
Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang  
Nurul Yaqien, M. Ag  
NIP 197800092006041 001

: 

Sekretaris Sidang  
Ahmad Mubaligh, M.Hi  
NIP197207142000031 004

: 

Pembimbing  
Ahmad Mubaligh, M.Hi  
NIP197207142000031 004

: 

Penguji Utama  
Dr. Hj. Sulalah, M. Ag  
NIP 196511121994032 002

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang



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

Ahmad Mubaligh, M.Hi

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIBING

Hal : Skripsi Abdul Lathif L

Malang, 10 Juni 2016

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki Malang

di

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

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

Nama : Abdul Lathif L

NIM : 12140047

Jurusan : PGMI

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang**

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

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Pembimbing,



Ahmad Mubaligh, M.Hi

**SURAT PERNYATAAN  
ORISINALITAS PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Lathif L  
NIM : 12140047  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Alamat : Ds, Tebluru Kec, Solokuro Kab, Lamongan  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah lain yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan sumber kutipan dan daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 10 Juni 2016

Hormat saya,



Abdul Lathif L  
NIM.12140047

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga karya dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Kelas III MI Hasanuddin Malang* ini dapat terselesaikan dengan baik, walaupun masih banyak yang perlu mendapat tambahan dan sumbangan ide maupun pikiran demi sempurnanya produk ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman islam.

Tujuan umum penelitian skripsi ini adalah sebagai pemenuhan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd I). Sedangkan tujuan khusus dari penelitian skripsi ini adalah sebagai bahan wacana pendidikan bahwa masih banyak hal dan bagian dari sebuah pendidikan yang harus dikembangkan bersama.

Selama proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, dorongan, dan sumbangan yang diberikan oleh beberapa pihak, baik yang bersifat moril maupun materiil. Oleh karena itu, selayaknya peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih secara khusus kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Supono, Ibu Siti Bintang Suliatin, yang senantiasa berjuang demi tercapainya cita – cita dan pendidikan saya hingga detik ini, serta senantiasa mendo'akan saya disetiap sujudnya dengan penuh cinta dan kasih sayangnya.
2. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Prof. Dr. H. Mudji Raharjo, M.Si. dan para Pembantu Rektor yang telah memberikan segala fasilitas dan kebijakan selama menempuh studi.
3. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Dr. H. Nur Ali, M.Pd beserta jajarannya atas segala fasilitas yang telah diberikan selama menempuh studi.
4. Ketua program studi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Dr. Muhammad Walid, M.A, atas motivasi, koreksi, dan kemudahan pelayanan selama studi.
5. Sekretaris Program Studi PGMI, Agus Mukti Wibowo, M.Pd., atas motivasi dan kemudahan pelayanan selama studi.
6. Dosen Pembimbing , Ahmad Mubaligh, M.HI yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, motivasi, saran, kritik, dan koreksinya dalam penelitian skripsi.
7. Semua staf pengajar atau dosen yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan. Terima kasih atas ilmu dan hikmah yang telah banyak diberikan.
8. Rumanti, S.Pd selaku guru IPS kelas 3 yang telah meluangkan waktunya dan membantu selama uji coba lapangan produk penelitian peneliti.

9. Semua civitas MI Hasanuddin Malang, khususnya kepada SULIADI, S.Pd selaku kepala sekolah MI Hasanuddin Malang yang telah membantu kelancaran peneliti selama uji coba di lapangan, yang memberikan motivasi dan pengarahan dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat peneliti angkatan 2012, khususnya kepada Sahabatku Putri Permatasari, Rahmad Heriyono, Ramadhani, dan Mohammad Nur yang senantiasa memberikan semangat satu sama lain dan tulus memberikan masukan demi perbaikan produk penelitian peneliti dan laporan skripsi.
11. Terima kasih untuk segenap pihak yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu.

Terakhir, semoga skripsi ini dapat ikut ambil bagian dalam penelitian wacana keilmuan dan pendewasaan berpikir dalam rangka mengembangkan ilmu ke-PGMI-an. Meskipun sederhana, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, pembimbing, penguji, pendengar, dan yang mengetahui kalau karya ini ada.

Malang, 08 Juni 2016

Peneliti

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur selalu terucapkan kepada Allah atas segala rahmat-Nya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat ananda ta'dhimi dan sayangi yaitu Bapak Ibu tercinta

### **Bapak Supono dan Ibu Siti Bintang Suliatin**

Doa dan kasih sayang beliaulah ananda dapat menjadikan hidup ini tetap semangat dalam menggapai cita-cita selama ini.

### **For All of My Family**

Semua saudaraku

yang selalu memberikanku motivasi dengan senyum dan tawanya. Serta dorongan untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini

### **Terima kasihku**

Pada jerih payah Guru-guru dan Dosen-dosenku yang telah memberi tetesan ilmu pengetahuan padaku

Terima kasih ananda ucapkan kepada keluarga besar MI hasanuddin Malang, Ibu Rumanti, S.Pd, karyawan, dan guru-guru yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan dalam penelitian ini.

## MOTTO

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ

بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

Artinya : “Telah tampak kerusakan di darat dan dilaut disebabkan perbuatan manusia, supaya Allah merasakan kepada mereka sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). Katakanlah : Adakanlah perjalanandimuka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang dulu. Kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah).” (QS Ar Rum : 41-42).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Al-Quran Al Barri Surat Ar Rum ayat 41-41

## PEDOMAN TRANSLITERASI

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

### A. Huruf

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

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

### C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إَي = î

## DAFTAR ISI

**Halaman Sampul**

**Halaman Judul**

**Halaman Persetujuan**

**Halaman Pengesahan**

**Nota Dinas Pembimbing..... iv**

**Surat Pernyataan ..... v**

**Kata Pengantar ..... vi**

**Halaman Persembahan..... ix**

**Motto ..... x**

**Pedoman Transliterasi..... xi**

**Daftar Isi ..... xii**

**Daftar Tabel..... xvi**

**Daftar Gambar ..... xviii**

**Daftar Lampiran ..... xix**

**Abstrak..... xx**

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang ..... 1

B. Rumusan Masalah ..... 5

C. Tujuan Pengembangan ..... 6

D. Manfaat Pengembangan ..... 7

E. Asumsi Produk dan Batasan Pengembangan .....	8
F. Ruang lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian .....	10
I. Definisi operasional.....	15
J. Sistematika Pembahasan .....	17

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Mata Pelajaran IPS**

1. Pengertian Mata Pelajaran IPS .....	19
2. Tujuan Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	20
3. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial .....	21
4. Ruang Lingkup dan Keterampilan Dasar Mata Pelajaran IPS SD/MI.....	22
5. Metode Pembelajaran IPS .....	22

### **B. Media Pembelajaran**

1. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran .....	25
3. Macam-macam Media Pembelajaran.....	27
4. Pemilihan Media Pembelajaran .....	28
5. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif .....	29
6. Karakteristik dan manfaat Multimedia Interaktif .....	30
7. Kelebihan Multimedia Interaktif.....	31
8. Kelemahan Multimedia Interaktif.....	32

### **C. Hasil Belajar**

1. Pengertian Hasil Belajar.....	33
2. Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya.....	35
3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	37

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	39
B. Model Pengembangan .....	40
C. Prosedur pengembangan .....	41
D. Uji Coba Produk.....	48
1. Desain Uji Coba .....	48
2. Subyek Uji Coba .....	51
3. Jenis Data .....	52
4. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
5. Teknik Analisis Data.....	58

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Media pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif .....	63
B. Penyajian Data Validasi .....	76
C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif .....	95
D. Penyajian Data Hasil Nilai Pre-test dan Post test Siswa Kelas III MI Hasanuddin Malang .....	108

### **BAB V PEMBAHASAN**

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hasanuddin malang.....	119
B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hasanuddin malang .....	122
C. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 MI Hasanuddin malang .....	131

**BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 133  
B. Saran..... 135

**DAFTAR PUSTAKA ..... 136**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN ..... 138**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Terkait dengan Produk Pengembangan .....	13
Tabel 2.1 Indikator hasil belajar dan cara menevaluasinya .....	35
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran .....	50
Tabel 3.2 Rata-rata skor jawaban.....	51
Tabel 3.3 Angket Penilaian Siswa .....	55
Tabel 3.4 Angket Penilaian Ahli Materi .....	55
Tabel 3.5 Angket Penilaian Ahli Desain Media.....	56
Tabel 3.6 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran .....	56
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Multimedia interaktif.....	57
Tabel 3.4 Rata-rata skor jawaban.....	58
Tabel 3.2 Rata-rata skor jawaban.....	61
Tabel 4.1 Hasil penilaian ahli isi.....	77
Tabel 4.2 Saran dan komentar ahli isi.....	80
Tabel 4.3 Revisi Produk.....	80
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Isi .....	81
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Terhadap Isi .....	84
Tabel 4.6 Revisi .....	84
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Media.....	85
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Media.....	88
Tabel 4.9 Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli desain setelah revisi .....	89
Tabel 4.11 Kritik dan Saran .....	92
Tabel 4.12 Hasil validasi ahli pembelajaran .....	93
Tabel 4.13 Saran dan komentar.....	95
Tabel 4.14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok kecil .....	97
Tabel 4.15 Daftar nama responden eksperimen.....	101
Tabel 4.16 Daftar nama responden kontrol.....	102
Tabel 4.17 Hasil Penelitian uji kelompok besar.....	104
Tabel 4.18 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Pre-Test .....	109

Tabel 4.19 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Post-Test..... 110  
Tabel 4.20 Nilai rata-rata standar deviasi, varians ..... 115



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Cover awal.....	64
Gambar 4.2 Halaman Awal.....	65
Gambar 4.3 Petunjuk penggunaan .....	66
Gambar 4.4 Standar Kompetensi dan Kompensi Dasar.....	67
Gambar 4.5 Indikator .....	67
Gambar 4.6 Materi KD 1 .....	68
Gambar 4.7 Gunung .....	69
Gambar 4.8 Dataran Tinggi.....	69
Gambar 4.9 Dataran Rendah .....	69
Gambar 4.10 Bukit .....	70
Gambar 4.11 Sungai.....	70
Gambar 4.12 Pantai .....	70
Gambar 4.13 Laut.....	71
Gambar 4.14 Danau .....	71
Gambar 4.15 Vidio Lingkungan alam dan buatan .....	71
Gambar 4.16 Soal evaluasi KD 1 .....	72
Gambar 4.17 Materi KD 2 .....	72
Gambar 4.18 Keruskaan Hutan .....	73
Gambar 4.19 Timbunan Sampah.....	73
Gambar 4.19 Terbatasnya Air .....	74
Gambar 4.20 Melestarikan Air.....	74
Gambar 4.21 Mengatur sampah .....	74
Gambar 4.22 Menjaga Kualitas Udara.....	75
Gambar 4.23 Vidio Melestarikan Lingkunga.....	75
Gambar 4.24 Evaluasi KD 2 .....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bentuk Media Pembelajaran

Lampiran 2 foto Kegiatan Pembelajaran

Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Isi

Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Desain Medi

Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

Lampiran 6 Angket Penilaian Siswa

Lampiran 7 Soal Post tes

Lampiran 8 Soal Pres test

Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian Dari Fakultas

Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

Lampiran 11 Surat Keterangan Bimbingan Skripsi

Lampiran 12 Biodata Penulis

## ABSTRAK

Luqiyanto, Abdul Lathif. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang*. Skripsi, Program Studi Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Ahmad Mubaligh, M.Hi

---

---

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka diperlukan upaya yang lebih baik dari guru dalam memilih dan menerapkan strategi, metode, dan media pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk menunjang guru dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III, (2) mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di kelas III, (3) mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

Dalam pengembangan media ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall dengan sepuluh langkah yang sistematis di dalamnya. Akan tetapi dalam pengembangan ini hanya delapan tahap yang diambil oleh peneliti, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Perencanaan, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji lapangan,

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua yaitu tahap pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia ini memiliki kelayakan dari para ahli (1) ahli isi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebesar 85%, (2) ahli desain media sebesar 85% dan (3) ahli pembelajaran sebesar 89%. Sedangkan pada perhitungan uji t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $2,57 \geq 2,14$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, pengembangan sudah dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pengembangan Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar.*

## ABSTRACT

Luqiyanto, Abdul Lathif. 2016. The Development of Learning Media Based On Interactive Multimedia in social science on subject of natural and experimental to improve Result learning of student at grade three *Hasanuddin Malang*. Thesis, Department of Elementary School Teacher education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor : Ahmad Mubaligh, M.Hi

---

The result of learning is a consequence from learning process using a measurement, such as tests arranged in a planned manner, writing test, oral test, and action test. In purpose to attain result which appropriate the learning objectives, then teacher need better efforts to choose and apply the strategy, the method, and the medium of instruction. So that way, needed developing of learning medium such as interactive multimedia to support a teacher to make students more interest in learning process.

The purpose in this research is (1) detect a development of the medium of instruction process multimedia interactive base on social science to improve result learning of student at grade three. (2) detect a expediency learning media development to improve result in social science on Subject of natural and experimental using learning media based on interactive multimedia at grade three. (3) detect a influence using learning media based on multimedia interactive in social science to improve result learning of student at grade three.

This development media, researcher use development model follow along Borg and Gall that has ten step which systematic. But in this development researcher only use eight step, (1) Potential and problem, (2) Planning, (3) Design, (4), Design validity, (5) Design revision, (6) Product tester, (7) Product revision (8) The test.

The result of this research sign that, Product learning media development procedure has two step. The first is introduction studies necessary analysis. Second is develop multimedia interactive as learning media. This multimedia has expediency from specialists, (1) specialist of social science subject 85% (2) specialist of media design 85% (3) specialist of learning 89%. Meanwhile on test count  $t_{\text{count}} \geq t_{\text{table}}$  is  $2,57 \geq 2,14$ . It is mean  $H_0$  rejected and  $H_1$  accepted. So there is influence which significance about learning media developed. Thus, development has been categorized proper to use in education.

**Keyword:** *Learning Media Development, Multimedia Interactive, The Result of Learning*

## مستخلص البحث

لوكينتو، عبد اللطيف. 2016. تطوير وسائل الإعلام التعليم القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية على موضوع التعليم الاجتماعى المواد البيئة العالمية والاصطناعية لزيادة نتائج التعلم الطلاب الصف 3 المدرسة الابتدائية حسن الدين مالانج. بحث جامعى، قسم التربية المعلم المدرسة الابتدائية . كلية العلوم التربية والتعليم ، جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: احمد مبلغ، الماجستير

مخرجة التعلم هي نتيجة لعملية التعلم باستخدام أدوات القياس، وهي في شكل من الاختبارات التي يتم ترتيبها في المخطط، واختبارات مكتوبة بشكل جيد، والاختبارات الشفوية وأعمال اختبار. لتحقيق مخرجات التعلم التي تتوافق مع أهداف التعلم، فإن ذلك يتطلب جهدا أكبر من المعلمين في اختيار وتنفيذ استراتيجيات وأساليب وسائل الإعلام التعلم. ولذلك، فإن الحاجة لتطوير الوسائط المتعددة التفاعلية وسائل الإعلام التعلم لدعم المعلمين في التعلم حتى أن الطلاب هم أكثر اهتماما في التعلم.

وكان الغرض من هذه الدراسة إلى: (1) فهم عملية تطوير الوسائط التعليمية القائمة على الوسائط المتعددة التفاعلية في الدراسة الاجتماعية لتحسين نتائج تعليم الطلاب الصف الثالث، (2) تحديد جدوى تطوير الوسائط التعليمية لتحسين مخرجات التعلم للمواد العلوم الاجتماعية البيئة الطبيعية والاصطناعية من خلال استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على وسائل الإعلام التعلم في الصف الثالث، (3) تأثير وسائل الإعلام استخدام التعلم التفاعلي القائم على الوسائط المتعددة في الدراسة الاجتماعية لتحسين مخرجات التعلم الطالب في الصف الثالث.

في تطور هذه الوسائط، استخدم الباحث نموذجا للتنمية وفقا لبرج وغال مع عشرة الخطوات التي منهجي . لكن هذا التطور ثماني خطوات من الباحث، وهي التي اتخذت: (1) إمكانات والمشاكل، (2) التخطيط، (3) تصميم المنتجات، (4) التحقق من التصميم، (5) مراجعة التصميم، (6) محاكمة المنتجات، (7) منتجات مراجعة، (8) اختبار الميدان

وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن تطوير الإجراءات منتجات الوسائط التعليمية ويتحقق من خلال المراحل القليلة الأولى، ومرحلة الدراسة الأولية لأداء تحليل الاحتياجات، أي المرحلة الثانية من تطوير الوسائط المتعددة التفاعلية وسائل الإعلام التعلم. لديها الوسائط المتعددة جدوى من الخبراء (1) الخبير محتوى المواد العلمية الاجتماعي بنسبة 85٪، (2) خبراء وسائل الاعلام التصميم بنسبة 85٪، و (3) خبراء التعلم بنسبة 89٪. في حين اليدوي حساب اختبار -ت- مع مستوى المعنوية (0.05) تم الحصول على نتائج ت-حساب اكبر وسواء ت-جدوال يعنى 2،57 اكبر وسواء 2،14. يعنى Ho رفض وقبل H1 حتى لا يكون هناك تأثير كبير على تطوير وسائل الإعلام التعلم. وهكذا، فإن التنمية أن يقال ليكون مؤهلا للاستخدام في التعلم.

كلمات الرئيسية: تطوير وسائل الإعلام التعليم ، والوسائط المتعددة التفاعلية، مخرجة التعلم.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Pendidikan ilmu pengetahuan sosial berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat.<sup>2</sup>

Tujuan pelajaran ilmu pengetahuan sosial diantaranya adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berpartisipasi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal nasional, dan global.<sup>3</sup>

Sehubungan dengan tujuan pembelajaran ips tersebut sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah merupakan jenjang pendidikan terendah dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang mendasari kemampuan dan keterampilan siswa untuk melanjutkan jenjang yang lebih tinggi, sehingga siswa

---

<sup>2</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp)* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal 171

<sup>3</sup>Permendiknas no. 22 Tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

diharapkan dapat menguasai semua materi pelajaran dengan baik. Oleh karena itu, konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan sosial yang disampaikan dalam pembelajaran harus mampu membuat siswa memahami konsep ilmu pengetahuan sosial dengan baik. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa mata pelajaran ips tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran yang aktif dan kreatif perlu dikembangkan agar pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak lagi dikenal sebagai pelajaran yang membosankan dan dapat diminati oleh siswa.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah berkembang dan berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan yang lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah berkembang dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, seperti bahan ajar atau media ajar. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi untuk mengefektifkan proses belajar mengajar. Selain itu media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.<sup>4</sup> Dengan menggunakan media akan membantu mencapainya suatu tujuan pembelajaran.

Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut media interaktif, multimedia interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik,

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Raja Grafindo Pustaka, 2002, hlm.3

teks, suara, video, dan animasi, penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.<sup>5</sup> Sehingga peserta didik akan mendapatkan berbagai gambaran dari mata pelajaran yang menarik dengan berbagai macam animasi yang disesuaikan dengan mata pelajaran.

Kelebihan dari multimedia interaktif adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi, multimedia interaktif juga memberikan rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar. Sementara kelemahan dari media ini adalah harganya yang relatif mahal sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya.<sup>6</sup>

Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, pendidikan di sekolah mengalami perubahan. Sekarang ini sudah banyak bermunculan media-media pembelajaran yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran. Akan tetapi tidak sepenuhnya bisa membantu dalam proses pembelajaran, karena masih banyak guru yang masih tidak memahami bagaimana menerapkannya di dalam proses pembelajaran dikarenakan fasilitas maupun buku ajar yang dimiliki sekolah masih belum menunjang proses pembelajaran.

Dalam kenyataannya pada saat wawancara dengan guru kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang beliau mengatakan banyak

---

<sup>5</sup>Ibid. hal. 169

<sup>6</sup>Cecep kusnandi dan bambang sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor; Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 78

permasalahan yang di hadapi dalam proses pembelajaran diantaranya, beliau masih belum sempat untuk membuat media, dikarenakan waktu beliau yang terlalu sibuk, selain itu beliau juga masih kurang refrensinya tentang media pembelajaran. Ditambah lagi siswa sulit fokus dalam pembelajaran.<sup>7</sup>

Sehingga dalam pembelajaran, guru hanya berfokus pada buku ajar yang telah dimiliki oleh guru dan peserta didik yang telah disediakan. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru tidak memakai media penunjang untuk menyampaikan suatu materi, sehingga dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang menarik dan kurang menimbulkan minat peserta didik untuk memahami suatu materi tersebut.

Suhubungan dengan itu dalam proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar peserta didik juga masih banyak yang kurang dari nilai kkm. Hal ini ditunjukkan dari hasil nilai ulangan harian mereka. Karena yang mereka lakukan hanya melihat teks ataupun bacaan-bacaan dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Atas dasar itu penulis membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III MI. Media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif ini dibuat untuk merangsang motivasi dan semangat peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini berisi kan tentang macam-macam lingkungan alam dan buatan, manfaat lingkungan alam dan buatan, serta cara memelihara lingkungan.

---

<sup>7</sup> Hasil wawancara guru kelas III, pada tanggal 2 Mei 2016

Media ini di buat dan di susun sesuai dengan buku acuan yang di pakai oleh guru dan peserta didik. Dalam tampilannya media ini menyajikan banyak informasi, gambar-gambar serta vidio penunjang untuk tersapaikannya materi pelajaran.

Dengan Media ini yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar mengenai Lingkungan Alam dan Buatan. Karena biasanya buku peserta didik yang dimiliki oleh peserta didik hanya berisikan gambar dan teks singkat tentang Lingkungan Alam dan Buatan. Dengan multimedia interaktiff ini dapat menunjang dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang Lingkungan Alam dan Buatan.

Melihat keadaan tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

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

##### **1. Manfaat Teoritis:**

Secara teoritis untuk pengembangan ilmu IPS SD/MI secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah praktis yang sistematis bagi pengembangan produk berupa media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Lembaga (sekolah)**

Pengembangan multimedia ini dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menjalankan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, dan membantu siswa dalam menambah wawasan ilmu sosial sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Lembaga juga bisa menggunakan dalam jangka panjang dan juga dapat digunakan untuk referensi dalam menambah media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan ketertarikan siswa khususnya dalam rumpun Ilmu Sosial.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam mengembangkan skill peneliti dalam mencurahkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di masa-masa yang akan datang.

**E. Asumsi Produk dan Batasan Pengembangan**

Beberapa asumsi mendasar penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan media pembelajarn interaktif yang didesain semenarik mungkin, siswa akan lebih mengerti dan termotivasi untuk belajar mengenai materi lingkungan alam dan buatan.
2. Dalam penggunaan media interaktif ini siswa mampu mengetahui bagaimana bentuk rupa lingkungan alam, lingkungan buatan yang ada di Indonesia, siswa tidak harus menacarinya di internet untuk mengetahui informasi tentang lingkungan alam dan buatan yang ada di indonesia.
3. Dengan menggunakan media interaktif peserta didik lebih aktif dalam mencari dan memperoleh informasi dan guru sebagai fasilitator untuk mengarahkan muridnya. Dengan menggunakan media yang menarik ini bisa meningkatkan semangat dan hasil belajar peserta didik.

4. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada materi lingkungan alam dan buatan yang ada di kelas III MI yang terdiri atas pokok bahasan sebagai berikut:

- 1) Macam-macam lingkungan alam dan buatan
- 2) Manfaat lingkungan alam dan buatan
- 3) Cara melestarikan lingkungan

#### **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup sekaligus objek penelitian adalah peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang. Produk yang dikembangkan ini guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penulisan agar peneliti dapat terarah maka peneliti memberi batas terhadap permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti, yaitu Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang. Dalam pokok materi lingkungan alam dan buatan. Adapun dalam pembahasan apabila ada permasalahan diluar tersebut diatas maka sifatnya hanya sebagai penyempurna sehingga pembahasan ini sampai sasaran yang dituju.

#### **G. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan bahan yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk kelas 3 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu materi lingkungan alam dan buatan serta manfaatnya pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.
2. Media yang digunakan berbasis multimedia interaktif, mempunyai kelebihan materi yang disajikan dengan di sertai gambar yang menarik dan tampilannya juga di desain dengan menarik..
3. Media ajar yang dihasilkan berupa Multimedia Interaktif, dengan tampilan warna yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Media pembelajaran ini memakai Lcd proyektor dalam proses pembelajaran.
5. Macam-macam lingkungan alam dan buatan mulai dari gunung, bukit sungai dan laut yang akan peneliti gunakan untuk pembelajaran.
6. Di setiap sela-sela pembelajaran disediakan soal rivew tentang materi yang diajarkan.
7. Untuk evaluasi, dalam akhir pembelajaran akan ada soal sebagai tolak ukur pemahaman materi siswa.
8. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif sehingga memerlukan komputer atau laptop dan juga *lcd proyektor*.

#### **H. Originalitas Penelitian**

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dan peneliti-peneliti terdahulu. hal ini bertujuan agar terhindar dari pengulangan pembahasan hal-hal yang sama.

Dan dari orisinalitas tersebut dapat diketahui perbedaan yang terdapat pada hasil penelitian dengan peneliti terdahulu. Dalam hal ini akan lebih mudah dipahami, jika peneliti menyajikan dalam bentuk paparan yang bersifat uraian.<sup>8</sup> Penelitian ini juga berkaca pada penelitian terdahulu, akan tetapi tetap menjaga keaslian dalam penelitian.

1. Neny Qurrota A'yun, 2014. *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) pada Kompetensi dasar Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan di Sekitar Rumah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III-A SDN Dadaprejo 1 Batu.*

Pada Skripsi Neny Qurrota A'yun, beliau menekankan pada aspek agar siswa praktek langsung dalam mengembangkan bahan-bahan bekas untuk di olah kembali menjadi barang yang berguna khususnya pada mata pelajaran IPS dengan metode pembuatan buku berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM). Bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas III-A SDN Dadaprejo 1 Batu.

Persamaan penelitian antara peneliti dengan Neny Qurrota A'yun adalah, sama-sama menggunakan mata pelajaran IPS dengan materi yang sama yaitu lingkungan alam dan buatan, tujuan penelitian ini juga sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS dan sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D).

Perbedaan kajian antara peneliti dengan Neny Qurrota A'yun adalah, jika Neny Qurrota A'yun mengembangkan bahan ajar berbasis Sains Teknologi

---

<sup>8</sup>Wahid murni, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Laporan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif : Skripsi, Thesis dan Disertasi* (malang : UM Press, 2008)hlm 22-24

Masyarakat, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dan jelas perbedaan sekolah juga sangat terlihat. Neny Qurrota A'yun (di SDN Dadaprejo 1 Batu) sedangkan peneliti (Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang).

2. Alif Choirul Rifani, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Kemajuan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo.*

Dalam penulisan skripsi Alif Choirul Rifani, menekankan pada aspek memperkenalkan sebuah perkembangan teknologi yang di kemas dalam suatu media pembelajaran yang menarik. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media ini siswa lebih aktif dan termotivasi.

Persamaan peneliti dengan Alif Choirul Rifani adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Keduanya juga menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*).

Perbedaan peneliti dengan Alif Choirul Rifani adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sedangkan Alif Choirul Rifani mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8. Materi yang digunakan juga berbeda. Peneliti menggunakan materi lingkungan alam dan buatan, sedangkan

Alif Choirul Rifani menggunakan materi perkembangan kemajuan teknologi. Subjek penelitian juga berbeda.

3. Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang.*

Persamaan peneliti dengan Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif. Mata pelajaran yang diambil juga sama yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Sedangkan perbedaan peneliti dengan Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi adalah materi yang digunakan. Peneliti menggunakan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi lingkungan alam dan buatan, sedangkan Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi menggunakan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dengan materi jenis dan sumber daya alam. Subjek penelitian juga berbeda, peneliti melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang, sedangkan Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi melakukan penelitian di MI Mambaul Ulum Pakis Malang.

Untuk mempermudah dalam mengetahui perbedaan dan persamaan pada orisinalitas penelitian, maka akan diperjelas dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu Terkait dengan Produk Pengembangan**

No	Judul Skripsi/ Nama Peneliti/ Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Neny Qurrota A'yun, 2014. <i>Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Sains Teknologi Masyarakat (STM) pada Kompetensi dasar Memelihara Lingkungan Alam dan Buatan di Sekitar Rumah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III-A SDN Dadaprejo 1 Batu</i>	Persamaan adalah, sama-sama menggunakan mata pelajaran IPS dengan materi yang sama yaitu lingkungan alam dan buatan, tujuan penelitian ini juga sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS dan sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D).	Perbedaan adalah Neny Qurrota A'yun mengembangkan bahan ajar berbasis Sains Teknologi Masyarakat, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Subjek penelitian juga berbeda.	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada gambar, video dan game yang sesuai dengan karakter siswa, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2.	Alif Choirul Rifani, 2014. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Materi Perkembangan Teknologi Untuk Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Sidoarjo</i>	Persamaan peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. sama-sama menggunakan jenis penelitian dan pengembangan	Perbedaan adalah peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sedangkan Alif Choirul Rifani mengembangkan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada gambar, video dan game yang sesuai dengan karakter siswa, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

		<i>(Research &amp; Development).</i>		
3.	Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi, 2014. <i>Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Materi Jenis dan Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 4 MI Mambaul Ulum Pakis Malang</i>	Sama-sama megembangkan media pembelajaran multimedia interaktif	Materi dan subjek penelitian.	Media berbentuk multimedia interaktif yang di dalamnya ada gambar, video dan game yang sesuai dengan karakter siswa, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, maka penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ini masih terjaga akan keorisinalitasannya, penelitian ini dikatakan sebagai penelitian yang baru. Hal ini di kuatkan dengan orisinalitas penelitian yang dipaparkan dalam tabel 2.1 di atas. Masih belum ada yang mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS materi lingkungan alam dan buatan.

### **I. Definisi Operasional**

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu peneliti memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian yang meliputi:

### 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses guna menghasilkan suatu produk atau media menjadi lebih berguna dan lebih bermanfaat dan juga lebih baik dari sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan daya guna serta memudahkan penggunaannya. Pengembangan merupakan proses yang sistematis dalam rangka mendesain ulang suatu produk guna menjadikan produk tersebut memiliki daya guna dan manfaat yang lebih tinggi dari sebelumnya.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sebagai sarana atau alat penunjang proses pembelajaran, agar peserta didik dapat menerima materi dengan efektif dan efisien.

### 3. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah kombinasi sebuah media yang berbasis multimedia atau *e-learning* yang berisikan kombinasi video, audio dan visual, gambar. Ditambah dengan pemberian desain yang menarik minat siswa dengan mempunyai tujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu data yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran terkait dengan tujuan untuk merubah

tingkah laku. Hasil belajar biasanya digunakan untuk mengukur seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan.

#### 5. Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial dapat diartikan suatu kajian ilmu yang di dalamnya mempelajari tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan sekitar. Dimana lingkungan tersebut terdapat berbagai macam fenomena yang akan membuat peserta didik mampu mengembangkan pemikiran dan sikap mereka kearah yang lebih mandiri dan itu tentu difasilitasi oleh pembelajaran IPS.

#### J. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

BAB 1 berisi, Pendahuluan, memuat tentang (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi produk dan batasan pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, dan (j) sistematika pembahasan.

BAB II kajian pustaka memuat juga tentang kajian teori yang meliputi: (a) Mata pelajaran IPS, (1) pengertian mata pelajaran ips, (2) tujuan pengajaran ilmu pengetahuan sosial, (3) konsep dasar ilmu pengetahuan sosial, (4) ruang lingkup dan keterampilan dasar mata pelajaran ips sd/mi, (5) Metode Pembelajaran IPS, (b) Media pembelajaran, (1) pengertian media pembelajaran, (2) tujuan dan manfaat media pembelajaran, (3) macam-macam media pembelajaran, (4) pemilihan media pembelajaran, (5) media

pembelajaran multimedia interaktif, (6) karakteristik dan manfaat multimedia interaktif, (7) kelebihan multimedia interaktif, (8) kelemahan multimedia interaktif, (c) Hasil belajar, (1) pengertian hasil belajar, (2) Indikator hasil belajar dan cara mengevaluasinya, (3) faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

BAB III Metode penelitian memuat tentang (a) Jenis penelitian, (b) Model pengembangan, (d) Prosedur Pengembangan, (d) Uji coba produk, (1) desain uji coba, (2) Subjek uji coba, (3) Jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, (5) teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian, akan dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut diantaranya yaitu, a) Deskripsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, (b) Penyajian data hasil validasi para ahli, (c) hasil uji coba media pembelajaran multimediai interaktif, (d) Penyajian data hasil nilai (pre-test dan post-test).

BAB V Pembahasan akan dijelaskan terkait dengan, (a) pengembangan media pembelajaran (b) kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dan (c) pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Mata Pelajaran IPS

##### 1. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu-ilmu sosial : sosiologi, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.<sup>9</sup>

Sejarah, geografi, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode.

Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan

---

<sup>9</sup>Tim Pustaka Yustita, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK*, (jakarta : Pustaka Yustita, 2007). Hal. 336

benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.<sup>10</sup>

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan membekali 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.

## **2. Tujuan Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan IPS secara umum yaitu :<sup>11</sup>

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi.
- c. Menganalisa dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- d. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dengan berbagai keilmuan.
- e. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap lingkungan hidup dan kehidupan yang tak terpisahkan.

---

<sup>10</sup>*Ibid.* hal. 337.

<sup>11</sup> *Ibid* hal 300

- f. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu dan teknologi.

Adapun tujuan pendidikan nasional dalam mempelajari IPS yaitu:

Membentuk manusia pembangunan yang berpancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai dengan ketentuan yang dimaksud dalam UUD 1945.

### **3. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial**

Dalam buku yang di tulis oleh Djunaidi Ghony disebutkan konsep dasar Ilmu Pengetahuan Sosial diantaranya adalah:<sup>12</sup>

- a. Penyederhanan ilmu-ilmu sosial untuk diterapkan di sekolah.
- b. Merupakan suatu pendekatan interdisiplin dari pelajaran-pelajaran ilmu sosial.
- c. Merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, geografi, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial, dan sebagainya.

---

<sup>12</sup> Djunaidi Ghony, *Penelitian Tindakan Kelas* (Malang : UIN-Malang Press, 2008), hml 135

#### **4. Ruang Lingkup dan Ketrampilan Dasar Mata Pelajaran IPS SD/MI**

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

- a. Sistem sosial dan budaya
- b. Manusia, tempat, dan lingkungan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, dan
- e. Sistem berbangsa dan bernegara

#### **5. Metode Pembelajaran IPS**

Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif. Sehubungan dengan pemilihan metode dalam pengajaran IPS, Metode-metode pengajaran yang dapat dipilih oleh guru antara lain:

##### **a) Metode Ceramah**

Metode ceramah merupakan metode yang umum dipakai. Dengan metode ceramah dapat menyampaikan pengetahuan faktual yang banyak dan generalisasi-generalisasi, namun kesemuanya ini tidak berarti banyak jika tidak ada gambaran kongkret dalam bentuk contoh dan peragaan (model, tiruan, gambar, dll).

##### **b) Metode Diskusi**

Jika metode ceramah dinilai belum cukup, maka setelah selesai berceramah dapat diikuti dengan diskusi antara guru dengan siswa

atau siswa dengan siswa. Masalahnya, apakah siswa SD telah memiliki pembendaharaan pengetahuan faktual dan mengerti konsep-konsep atau generalisasi yang cukup untuk turut aktif dalam diskusi. Selain itu, jumlah siswa yang banyak dalam kelas menjadi masalah tersendiri untuk membuat semua siswa ikut bicara dalam diskusi dengan alokasi waktu pelajaran yang terbatas.

c) Metode Tanya Jawab

Metode ini berlangsung dalam interaksi antara guru dengan siswa setelah guru selesai berceramah. Siswa mengajukan pertanyaan dan guru menjawabnya atau dapat juga dijawab oleh siswa lain, dan sebaliknya guru yang bertanya dan siswa yang menjawab. Beberapa bentuk pertanyaan adalah sebagai berikut:

- a) Pertanyaan mengingat/ hafalan
- b) Pertanyaan deskriptif
- c) Pertanyaan menjelaskan
- d) Pertanyaan sintesis
- e) Pertanyaan memilih
- f) Pertanyaan terbuka

d) Metode Proyek

Proyek di sini adalah semacam “penelitian” yang dilakukan di luar kelas/sekolah, dilaksanakan secara individu atau kelompok dan membuat laporan dari hasil pengamatan untuk dibawa dan dibicarakan di kelas.

e) Metode karya wisata

Siswa dibawa mengunjungi objek-objek pemukiman transmigran, situs sejarah, panti sosial, dan sebagainya. Selain rekreasi, siswa juga bisa belajar dari tempat yang mereka kunjungi (mencakup aspek kognitif dan afektif).

f) Metode Bermain Peran (Role-playing)

Di dalam metode ini melibatkan aspek kognitif (problem solving) dan afektif (sikap, nilai-nilai pribadi atau orang lain, membandingkan dan mempertentangkan nilai-nilai, mengembangkan empati dan sebagainya).

g) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi yaitu merupakan format belajar mengajar yang secara sengaja, menunjukkan atau memperagakan tindakan, proses atau prosedur yang dilakukan oleh guru atau orang lain kepada seluruh atau sebagian siswa. Metode demonstrasi disertai dengan penjelasan, ilustrasi, dan pertanyaan lisan atau peragaan secara tepat. Langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi : (a) persiapan, (b) pelaksanaan, (c) tindak lanjut.

## B. Media Pembelajaran

### 9. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan

digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Communication Technology*) AECT di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. *Natioan Education Association* (NEA)

mengatakan bahwa “media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta perantaranya. Gagne (1970), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.<sup>13</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran serta meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **10. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

1. Tujuan media pembelajaran
  - a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
  - b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
  - c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan

---

<sup>13</sup> Hujar AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta; Safiria Insani Pers, 2009, hlm.3

- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran
2. Manfaat media pembelajaran
    - a. Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
    - b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik
    - c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi dengan peserta didik
    - d. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu:
  - a. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
  - b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
  - c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
  - d. Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran
  - e. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran
  - f. Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru
  - g. Meningkatkan kualitas pengajaran

2. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu:
  - a. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
  - b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik
  - c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
  - d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok, secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar
  - e. Merangsang peserta didik untuk berfikir dan beranalisis
  - f. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
  - g. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru lewat media pembelajaran.<sup>14</sup>

### 3. Macam-macam Media pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 1. Media Audio

Media audio adalah segala macam bentuk media yang berkaitan dengan indera pendengaran, termasuk dalam kelompok media audio adalah media pembelajaran yang mengeluarkan suara dari video atau latar musik.<sup>15</sup>

Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan melalui indera pendengaran. Agar media tersebut benar-benar dapat membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan bahasa audio. Secara sederhana bahasa audio adalah

---

<sup>14</sup> Ibiid. Hlm4

<sup>15</sup> Hujair AH. *Sanaky, media Pembelajaran* (Yogyakarta : Safria Insania Press, 2009), hal 4-5 dan 91

bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi, dan musik. yang mengandung nilai anstrak.<sup>16</sup>

## 2. Media Visual

Media visual juga di sebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatan. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, bagaiannya meliputi seperti sketsa, gambar, foto, dan lain-lainya.

## 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat diproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio-visual adalah televisi, video-VCD, sound slide dan film.<sup>17</sup>

## 4. Pemilihan Media Pembelajaran

Setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan :

1. Tujuan pengajaran
2. Bahan pelajaran
3. Metode mengajar

<sup>16</sup>Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta : Yuma Pressindo, 2009), hal 39-40 dan 7

<sup>17</sup>Hujair AH. *Sanaky, media Pembelajaran* (Yogyakarta : Safria Insania Press, 2009), hal

4. Tersedia alat yang dibutuhkan
5. Pribadi guru
6. Minat dan kemampuan peserta didik
7. Situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode, dan kondisi peserta didik, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

## **5. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif**

### **1. Pengertian Multimedia Interaktif**

Saat ini yang menjadi trend dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media, adalah dengan menggunakan berbagai media (multimedia). Disebut multimedia, karena media ini merupakan kombinasi dari berbagai media telah disebutkan sebelumnya, yaitu menggunakan, audio, video, garfis dan lain sebagainya. Sekarang ini multimedia diarahkan kepada computer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan sangat membantu dalam dunia pendidikan. Media internet yang merajalela, sejatinya telah memberikan pengaruh yang positive dalam peaksanaan pembelajaran, diantaranya dengan adanya program e-learning, e-education, dan lain-lain.

---

<sup>18</sup> Ibiid. Hlm 6

Penggabungan antara media dan teknologi ini yang disebut multimedia interaktif, multimedia interaktif ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

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. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.<sup>19</sup>

**6. Karakteristik Multimedia Interaktif adalah sebagai berikut:**

1. Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsure audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, member kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

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

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan seering mungkin.

---

<sup>19</sup>Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset, 2012, hlm.169

2. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan praktik belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

#### **7. Kelebihan Multimedia Interaktif**

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran multimedia jelas lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar (ceramah) dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi dan terdorong dan belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap dan perhatian belajar siswa dapat ditingkatkan dan dipusatkan.

Manfaat diatas akan gampang direalisasikan mengingat terdapat keunggulan dari metode multimedia interaktif, yaitu :

- a) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan sebagainya.
- b) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan lain-lain.
- c) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, bulan, bintang, salju dan lain-lain.
- e) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, letusan gunung berapi, harimau, racun dan lain-lain<sup>20</sup>.

#### **8. Kelemahan Multimedia Interaktif**

Adapun kelemahan dari multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a) Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan komputer, terutama yang dirancang khusus pembelajaran.
- b) Pengadaan, pemeliharaan dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya tinggi.

Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak

---

<sup>20</sup>*Ibid*, Hlm.26

sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sesuai. Disamping itu, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.<sup>21</sup>

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>22</sup>

Nana Sudjana berkata dalam buku *kunandar* yang berjudul “langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesional guru” “hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik ters tulis, tes lisan maupun tes perbuatan”.

Sedangkan S. Nasution berpendapat bahwa

hasil belajar adalah suatu perubahan pada indivisu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang

<sup>21</sup>Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung; Alfabeta, 2012, hlm.190

<sup>22</sup>Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), hal. 44

belajar. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif.

Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi apa belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>23</sup>

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.<sup>24</sup> Dalam bukunya tentang hasil belajar, terdapat tiga ranah hasil belajar seperti yang dikemukakan oleh Bloom “Tiga ranah tersebut yaitu, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bloom, bahwa hasil belajar ditunjukkan dengan adanya perubahan tiga aspek yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”.

---

<sup>23</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 276-277

<sup>24</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hlm. 20

a. Ranah kognitif

Kemampuan ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistematis dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menjilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik (gerak).

## 2. Indikator Hasil Belajar dan Cara Mengevaluasinya

Hasil belajar yang terdiri dari 3 aspek tersebut dapat diamati dari beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai pedoman dalam mencari cara evaluasi yang sesuai. Indikator dan sekaligus cara evaluasi dari 3 aspek tersebut adalah sebagai berikut:<sup>25</sup>

Tabel 2.1 Indikator hasil belajar dan cara mengevaluasinya

Aspek Hasil Belajar	Indikator	Cara Evaluasi
Ranah Kognitif (cipta)		
a. Pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat menunjukkan</li> <li>- Dapat membandingkan</li> <li>- Dapat menghubungkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes lisan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi</li> </ul>
b. Ingatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat menyebutkan</li> <li>- Dapat menunjukkan kembali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes lisan</li> <li>Tes tertulis</li> <li>Observasi</li> </ul>
c. Pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat menjelaskan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tes lisan</li> </ul>

<sup>25</sup>Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan suatu pendekatan baru (Bandung: Rosda karya, 1995), Hal 151

	- Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	Tes tertulis
d. Penerapan	- Dapat memberikan contoh - Dapat menggunakan secara tepat	Tes tertulis Pemberian tugas Observasi
e. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti)	- Dapat menguraikan - Dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah	Tes tertulis Pemberian tugas
f. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh)	- Dapat menghubungkan - Dapat menyimpulkan - Dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum)	Tes tertulis Pemberian tugas
Ranah Afektif (rasa)		
a. Penerimaan	- Menunjukkan sikap menerima - Menunjukkan sikap menolak	Tes tertulis Tes skala sikap Observasi
b. Sambutan	- Kesiediaan berpartisipasi - Kesiediaan memanfaatkan	Tes skala sikap Pemberian tugas Observasi
c. Apresiasi (sikap menghargai)	- Menganggap penting dan bermanfaat - Menganggap indah dan harmonis - Mengagumi	Tes skala sikap Pemberian tugas Observasi
d. Internalisasi (pendalaman)	- Mengakui dan - Meyakini - Mengingkari	Tes skala sikap Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan proyektif (yang menyatakan perkiraan atau ramalan) Observasi
e. Karakterisasi	- Melembagakan atau meniadakan - Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku	Tes skala sikap Pemberian tugas ekspresif (yang menyatakan sikap) dan

	sehari-hari	proyektif (yang menyatakan perkiraan atau ramalan) Observasi
Ranah Psikomotor (karsa)		
a. Ketrampilan bergerak dan bertindak	- Mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, dan anggota tubuh lainnya	Observasi Tes tindakan
b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	- Mengucapkan - Membuat mimik dan gerakan jasmani	Tes lisan Observasi Tes tindakan

### 3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

#### a. Faktor eksternal

faktor eksternal atau faktor dari luar terdiri dari dua bagian penting yaitu:

##### 1. Lingkungan

Kondisi lingkungan mempengaruhi proses dan hasil belajar.

Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik/alam dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik/alam termasuk di dalamnya seperti keadaan suhu, kelembapan, dan sebagainya. Belajar pada keadaan yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas dan pengap

##### 2. Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

diharapkan. Faktor instrumental dapat berwujud dari faktor keras seperti gedung, perlengkapan sekolah, alat-alat praktikum, laboratorium komputer, perpustakaan. Sedangkan faktor lunaknya adalah berupa kurikulum, bahan ajar, pedoman belajar.

b. Faktor internal

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

1. Faktor fisikologis

Secara umum faktor fisikologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lela, tidak dalam keadaan cacat jasmani akan sangat membantu dalam hasil belajar. Disamping itu kondisi panca indera terutama penglihatan dan pendengaran juga sangat penting sebagian besar orang melakukan aktivitas belajar dengan mempergunakan indra penglihatan dan pendengaran.

2. Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis 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.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup>Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 1997, hlm. 105

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>27</sup> Metode penelitian ini merujuk pada model Borg & Gall dengan sedikit penyesuaian sesuai konteks penelitian. Penelitian ini tujuan akhirnya adalah mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan dalam pembelajaran.<sup>28</sup> Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa alat evaluasi belajar yang dikembangkan dari media teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta membuat peserta didik lebih semangat dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian penelitian pendidikan dalam bidang pendidikan merupakan proses penting yang nantinya dapat mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran yang bernilai dan berdaya guna tinggi serta juga mampu meningkatkan keefektifitasan dalam proses pembelajaran. Selain menghasilkan produk yang berguna, produk ini juga melewati proses

---

<sup>27</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, ev. 2011.hlm. 297

<sup>28</sup>Punaji Setyosari, op.cit., (2010). hlm. 194

uji coba produk dan juga validasi produk, sehingga menunjang proses belajar mengajar di kelas dan tujuan pembelajaran tercapai.

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat akrab dengan bidang teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran itu berkaitan dengan upaya untuk peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.<sup>29</sup>

Adapun ruang lingkupnya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, yang nantinya dalam media pembelajaran ini berisikan materi-materi sesuai dengan SK dan KD IPS, Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh oleh peneliti adalah melalui “pengembangan yang berorientasi pada produk” berupa media pembelajaran multimedia interaktif untuk peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

## **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan penelitian ini adalah metode pengembangan prosedural yang dikenalkan oleh sugiyono. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berbentuk siklus.<sup>30</sup>

Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model penelitian *pengembangan* atau *Research and Development (R&D)* dari Borg and Gall yang merupakan suatu strategi untuk mengembangkan produk

---

<sup>29</sup> Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* (Jakarta: Kencana Prenada media Group, 2010), hlm. 223

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008, hlm.298

pendidikan yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar.<sup>31</sup>

Rancangan pengembangan model desain *research and development* (R&D) yang diadopsi oleh peneliti dalam mengembangkan produknya terdapat 8 langkah pengembangan, diantaranya yaitu:

1. Potensi dan masalah
2. Perencanaan
3. Desain produk
4. Validasi desain
5. Revisi desain
6. Uji coba produk
7. Revisi produk
8. Uji coba pemakaian<sup>32</sup>

Adapun pengembangan produk pada penelitian ini hanya sampai tahap menghasilkan produk akhir, yaitu uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar.

### C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan beberapa tahap pengembangan diantaranya meliputi tahap studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*), dan merencanakan penelitian (*Planning*). Pada tahap

<sup>31</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 297

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif dan RnD*, Bandung: CV. Alfabeta, 2008, hlm.298

pendahuluan terdiri dari tahap analisis kebutuhan, studi pustaka, penelitian skala kecil. Sedangkan tahap merencanakan penelitian, terdiri atas tahap penelitian dan pengumpulan informasi, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, tahap uji lapangan awal, tahap revisi produk, tahap uji lapangan akhir.

Adapun penjelasan tahap-tahap pengembangan di atas akan dipaparkan sebagaimana berikut:

1. Studi Pendahuluan (*Research and Information Collecting*)

Setelah memilih permasalahan, maka langkah selanjutnya adalah mengadakan studi pendahuluan. Adapun penjabarannya adalah sebagaimana berikut:

a. Tahap penelitian dan pengumpulan informasi

Langkah pertama ini meliputi analisis kebutuhan, studi pustaka, dan penelitian skala kecil.

1. Analisis kebutuhan

Dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dilakukan analisis kebutuhan meliputi beberapa kriteria, yaitu diantaranya meliputi produk media pembelajaran multimedia interaktif yang akan dikembangkan merupakan hal yang penting bagi pendidikan, dan produk media pembelajaran multimedia interaktif memungkinkan untuk dikembangkan.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari informasi terhadap produk

media pembelajaran multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang akan dikembangkan. Dalam studi pustaka yang dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan segala temuan penelitian atau informasi lain yang bersangkutan dengan media pembelajaran multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)) yang dikembangkan.

### 3. Penelitian skala kecil

Dalam penelitian pengembangan diperlukan riset skala kecil untuk mengetahui beberapa hal tentang produk yang dikembangkan, media pembelajaran multimedia interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam penelitian ini, dilakukan penelitian skala kecil dengan melakukan tanya jawab atau wawancara kepada guru MI Hasanuddin Malang terkait dengan pembelajaran materi lingkungan alam dan buatan.

Hasil penelitian skala kecil ini, menunjukkan bahwa pembelajaran materi lingkungan alam dan buatan di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang jarang menggunakan media pembelajaran dan jika menggunakan media pembelajaran, guru tidak mengembangkannya tetapi sama persis seperti dibuku panduan (paket) pembelajaran. Dengan demikian, penulis tertarik mengadakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif khususnya pada materi lingkungan alam dan buatan.

## 2. Merencanakan Penelitian (*Planning*)

### a. Tahap perencanaan

Setelah melakukan studi pendahuluan (*Research and Information Collecting*) langkah selanjutnya adalah merencanakan penelitian. Perencanaan R&D meliputi merumuskan masalah, tujuan penelitian, hipotesis, memilih pendekatan, serta menentukan sumber data. Adapun tahap perencanaan adalah sebagaimana berikut:

#### 1. Merumuskan masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan pada permasalahan yang diteliti, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan masalah. Perumusan masalah ini berfungsi untuk mengarahkan alur penelitian supaya lebih terarah dan terpusat. Adapun rumusan masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?
- c. Apakah pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan

untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?

## 2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian salah satu komponen penting selain rumusan masalah. Tujuan penelitian juga berfungsi agar alur penelitian lebih terarah dan terpusat. Sebagaimana dalam tujuan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III materi lingkungan alam dan buatan.
- b. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di kelas III.
- c. Mengetahui keefektifitasan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

## 3. Hipotesis

Setelah peneliti menelaah terhadap berbagai sumber untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai

terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Hipotesis  $H_1$  yaitu:

Adanya pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

b. Hipotesa  $H_0$  yaitu:

Tidak ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan kelas III dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

4. Menentukan sumber data

Sumber data dapat diperoleh dengan peneliti menentukan sumber data atau subjek penelitian. Dalam penelitian subjek data penelitian adalah siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

b. Tahap Pengembangan Produk

Adapun langkah-langkah pengembangan produk media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan, diantaranya:

1. Menentukan desain produk media pembelajaran multimedia interaktif yang akan dikembangkan.
2. Menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama proses penelitian dan pengembangan, meliputi:
  - Instrumen pengumpulan data, yaitu meliputi: pengumpulan data dalam penelitian ini, penelitian menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, angket, pedoman wawancara dan tes hasil belajar.
3. Menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji di lapangan, yaitu tahap-tahap pelaksanaan uji lapangan pada penelitian ini dilakukan menjadi dua tahap, diantaranya tahap uji kelompok kecil dan uji lapangan akhir. Uji lapangan kelompok kecil merupakan uji coba pada 6 siswa pada kelas eksperimen. Sedangkan uji lapangan akhir merupakan uji produk secara lebih luas. Langkah ini bertujuan untuk melakukan uji efektivitas desain produk media pembelajaran multimedia interaktif.

c. Tahap pelaksanaan penelitian

Setelah melakukan perencanaan penelitian, selanjutnya adalah melaksanakan penelitian dengan mengacu pada rancangan penelitian yang dibuat sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 tahap, yaitu tahap uji lapangan awal dan uji coba lapangan.

### 1. Uji lapangan kelompok kecil

Langkah ini merupakan uji produksi secara terbatas. Langkah ini meliputi diantaranya:

- a. Melakukan uji lapangan kelompok kecil terhadap desain produk awal pengembangan.
- b. Bersifat terbatas, diwakili 6 siswa
- c. Uji lapangan awal dilakukan 1 kali.

### 2. Uji coba lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan dengan subjek uji coba kelas III MI Hasanuddin Malang.

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan kelompok kecil. Penyempurnaan produk akan dilakukan setelah dilakukan uji lapangan kelompok kecil. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal. Setelah melakukan revisi guna penyempurnaan produk, langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan pada subjek penelitian.

## **D. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dan dari produk

yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini ini antara lain adalah :

#### 1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dalam rangka untuk mengetahui tingkat kelayakan, validitas, produk. Produk berupa media pembelajaran, media pembelajaran untuk siswa sebagai hasil dari pengembangan ini di uji tingkat validitas, kelayakan. Tingkat validitas dan kelayakan pembelajaran diketahui melalui 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 di kembangkan.
2. Perbaikan media pembelajaran yang dilakukan oleh pengembang.

##### b. Tahap Validasi

Padatahap validasi ini ada beberapa kegiatan yang dilakukan diantaranya yaitu:

1. Ahli isi, materi pembelajara, dan ahli desain 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 pembelajaran tersebut digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berdasarkan komentar masukan dan saran perbaikan.

c. Tahap tanggapan dan penilaian terdiri dari beberapa kegiatan, diantaranya yaitu:

1. Guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III Madrasah Ibtidaiyah memberikan tanggapan dan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Pengembangan melakukan analisis dan tanggapan penilaian.
3. Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berdasarkan hasil analisis tanggapan dan penilaian.

**Tabel 3.1**

**Kriteria Penskoran Yang Digunakan Pengembangan Dalam Memberikan Penilaian Pada Media yang dikembangkan**

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

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan Tabel 2.2, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata

skor siswa. Rata-rata skor pernyataan angket dengan skala likert, adalah:<sup>33</sup>

$$\text{nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{ skor ideal} = \text{ skor tertinggi} \times \text{ jumlah responden} \times \text{ jumlah butir}$$

Hasil prosentasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut:<sup>34</sup>

**Tabel 3.2**  
**Rata-rata skor jawaban angket**

Nilai%	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤ 84%	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak
20% < skor ≤ 36%	Tidak Layak

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial adalah siswa-siswi kelas III. Dimana subjek uji coba kelas III ini di bagi menjadi

<sup>33</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 94

<sup>34</sup> Subali dkk, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, (2012)

dua kelompok, kelompok A bertindak sebagai kelas kontrol dan kelompok B bertindak sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas subjek uji coba berjumlah 15 siswa.

Pemilihan Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang sebagai lokasi uji coba didasarkan pada alasan, yaitu (1) siswa mengalami kesulitan untuk belajar materi lingkungan alam dan buatan, karena kurangnya media yang digunakan oleh guru, dan (2) belum adanya media pembelajaran multimedia interaktif tentang materi lingkungan alam dan buatan.

### 3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif.<sup>35</sup> Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah:

- a. Penilaian media pembelajaran dan desain pembelajaran tentang ketepatan komponen media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kesesuaian ketentuan pembuatan isi materi, penggunaan bahasa, pengemasan dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif.

---

<sup>35</sup> Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Press, 2008)

- b. Hasil tes belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif hasil pengembangan (hasil post-test).

Sedangkan data kualitatif berupa:

Informasi mengenai pembelajaran yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara /konsultasi dengan materi dan isi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, ahli desain pembelajaran.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini adalah peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data, antara lain lembar, angket, wawancara, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut adalah:

- a. Angket

Teknik analisis data dalam pengembangan ini adalah bertujuan untuk mendeskripsikan semua masukan, komentar, dan saran dari evaluator yang didapat dari lembar angket. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket, antara lain:

1. Menentukan indikator pertanyaan yang akan dicantumkan pada instrument angket.

2. Mengembangkan indikator dalam instrument angket dalam bentuk pertanyaan.
3. Mengkategorikan instrument angket dengan menggunakan beberapa kriteria, yaitu:
  - a) Instrument angket digunakan untuk memvalidasi produk media pembelajaran multimedia interaktif, instrument angket digunakan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait kemenarikan dan kejelasan produk media pembelajaran multimedia interaktif.
  - b) Memberikan instrument angket kepada beberapa ahli meliputi ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III, dan Siswa. Hasil dari instrument angket kemudian dianalisis melalui perhitungan prosentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi 4 hal utama, yaitu:

- 1) **Kesesuaian** atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.

- 2) **Kemudahan** artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) **Kemenarikan** artinya media pembelajaran harus mampu merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- 4) **Kemanfaatan** artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak peserta didik.<sup>36</sup>

**Tabel 3.3 Angket Penilaian Siswa**

<b>Teori Media</b>	<b>Item Angket</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Kesesuaian</b>	<b>3, 8, 9</b>	<b>3</b>
<b>Kemudahan</b>	<b>1, 2, 4, 7</b>	<b>4</b>
<b>Kemenarikan</b>	<b>5, 10</b>	<b>2</b>
<b>Kemanfaatan</b>	<b>6</b>	<b>1</b>
		<b>10</b>

<sup>36</sup> Mulyanta dan Marlon Leong, Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran, (Yogyakarta: Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009)

**Tabel 3.4 Angket Penilaian Ahli Materi**

<b>Teori Media</b>	<b>Item Angket</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Kesesuaian</b>	<b>1, 2, 3, 11, 13</b>	<b>5</b>
<b>Kemudahan</b>	<b>5, 7, 9, 12</b>	<b>4</b>
<b>Kemenarikan</b>	<b>6, 8</b>	<b>2</b>
<b>Kemanfaatan</b>	<b>4, 10</b>	<b>2</b>
		<b>13</b>

**Tabel 3.5 Angket Penilaian Ahli Desain**

<b>Teori Media</b>	<b>Item Angket</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Kesesuaian</b>	<b>2, 3, 6, 8, 9, 10, 13,</b>	<b>7</b>
<b>Kemudahan</b>	<b>4, 5, 7,</b>	<b>3</b>
<b>Kemenarikan</b>	<b>1, 12, 14</b>	<b>3</b>
<b>Kemanfaatan</b>	<b>11, 15</b>	<b>2</b>
		<b>15</b>

**Tabel 3.6 Angket Penilaian Ahli Pembelajaran**

<b>Teori Media</b>	<b>Item Angket</b>	<b>Jumlah</b>
<b>Kesesuaian</b>	<b>1, 2, 10</b>	<b>3</b>
<b>Kemudahan</b>	<b>4, 6, 9, 11</b>	<b>4</b>

<b>Kemenarikan</b>	<b>7, 8</b>	<b>2</b>
<b>Kemanfaatan</b>	<b>5, 12</b>	<b>2</b>
		<b>12</b>

**Tabel 3.7**  
**Kriteria Penskoran Yang Digunakan Pengembangan Dalam**  
**Memberikan Penilaian Pada Media yang dikembangkan**

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

Setelah data angket dikonversi kedalam data berupa nilai berdasarkan Tabel 3.5, langkah selanjutnya adalah menentukan rata-rata skor siswa. Rata-rata skor pernyataan angket dengan skala likert, adalah:<sup>37</sup>

$$\text{nilai prosentase} = \frac{\sum \text{total jawaban}}{\sum \text{skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal, ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum \text{skor ideal} = \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden} \times \text{jumlah butir soal}$$

Hasil prosentasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut:<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Sugiyono. *Op. Cit.*, hlm. 94

**Tabel 3.8**  
**Rata-rata skor jawaban angket**

Nilai%	Kategori
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Layak
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup Layak
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Layak
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak

b. Wawancara

Wawancara ini sebagai panduan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru, peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap multimedia interaktif. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mengetahui langsung bagaimana respon guru dan peserta didik. Wawancara berisi pertanyaan yang bisa mencakup fakta, data, konsep, pendapat, persepsi, atau evaluasi responden yang berkenaan dengan fokus masalah yang dikaji oleh peneliti.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Subali dkk, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, (2012)

<sup>39</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 106

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan dan mengkategorikan data dalam aspek-aspek yang ditentukan. Hasil pengelompokkan tersebut dihubungkan dengan data yang lainnya untuk mendapatkan suatu kebenaran.<sup>40</sup>

Setelah pengelompokkan dan pengkategorian data yang dalam penelitian ini berupa soal dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen baik berupa *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui uji t. Adapun rumus uji-t tidak berpasangan sebagai berikut:<sup>41</sup>

$$t_{\text{hitung}} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_{gab}^2}{n_1} + \frac{s_{gab}^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$s^2$  gab : ragam gabungan

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelas kontrol

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelas eksperimen

$n_1$  : jumlah siswa kelompok kontrol

$n_2$  : jumlah siswa kelas eksperimen

$\mu_1$  : rata-rata nilai populasi kelas kontrol

$\mu_2$  : rata-rata nilai populasi kelas eksperimen

Analisis data dengan menggunakan Uji-T akan didapat  $t_{\text{hitung}}$  dan  $t_{\text{tabel}}$ , dengan  $\alpha = 0,05$  artinya taraf kepercayaan terhadap 100 sampel terdapat 5 kesalahan. Setelah dilakukan analisis dan diketahui hasil perhitungannya,

<sup>40</sup> Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta, Gaung Persada Press, 2009), hlm. 108

<sup>41</sup> Suntoyo Yitnosumarto, *Dasar-dasar Statistika* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1990), hlm. 313

maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai antara  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ .

Sedangkan untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif hasil pengembangan digunakan teknik analisis dengan menggunakan rumus analisis sebagai berikut:<sup>42</sup>

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X_i$  = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Namun sebelumnya data kualitatif yang telah dikumpulkan dianalisis dahulu melalui tiga tahap, yaitu:<sup>43</sup>

### 1. *Data Reduction*

Yaitu reduksi data, berarti merangkum data-data yang diperoleh, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas.

### 2. *Data Display*

Penyajian data, dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan hubungan antar kategori.

<sup>42</sup> Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

<sup>43</sup> Sugiyono, *Op.Cit.* hlm. 246-253

### 3. Conclusion Drawing/verification

Ini merupakan langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi terhadap data yang telah dikumpulkan dan direduksi. Sedangkan analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala Likert dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut:<sup>44</sup>

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

Keterangan:

P = Persentase

$\sum X_i$  = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Hasil prosentasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan skala kategori kemampuan sebagai berikut:<sup>45</sup>

**Tabel 3.9**  
**Rata-rata skor jawaban angket**

Nilai%	Kategori
84% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
68% < skor ≤ 84%	Layak
52% < skor ≤ 68%	Cukup Layak
36% < skor ≤ 52%	Kurang Layak

<sup>44</sup> Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

<sup>45</sup> Subali dkk, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, (2012)

$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Layak
--------------------------------	-------------

Berdasarkan kriteria di atas, alat peraga dinyatakan valid/tidak revisi jika memenuhi kriteria skor 68 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas, dan siswa kelas III. Dalam pengembangan ini, alat peraga yang dibuat harus memenuhi kriteria valid. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid dan tidak revisi.

Penilaian tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) berbentuk soal jawaban dengan 10 pilihan ganda, 5 essay singkat, dan 5 uraian. Pedoman penskoran menggunakan rumus pilihan ganda benar dikalikan 2. Sedangkan essay singkat dikalikan 6, dan uraian dikalikan 10. Kemudian dijumlahkan nilai pilihan ganda, essay singkat dan uraian dan dibagi 30 dikalikan 100.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

Pada bab IV ini, dijelaskan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Beberapa hal tersebut diantaranya yaitu, a) Deskripsi pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, (b) Penyajian data hasil validasi para ahli, (c) hasil uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, (d) Penyajian data hasil nilai (pre-test dan post-test). Paparan selengkapnya sebagaimana berikut.

#### **A. Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif**

Bahan ajar hasil pengembangan yang telah dibuat yakni berbentuk multimedia interaktif pokok bahasan lingkungan alam dan buatan berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Hassanuddin Malang. Media pembelajaran ini dapat ditinjau melalui 2 aspek yaitu pendahuluan, bagian isi, dan bagian pelengkap. Berikut paparan deskripsi produk:

##### **1. Bagian Pendahuluan**

Bagian ini mencakup cover awal, halaman awal, petunjuk penggunaan, menu utama, dan biodata penulis berikut penjelasannya:

a. Cover awal

Gambar 4.1 Cover Awal



Cover awal terdiri dari judul media pembelajaran disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi “lingkungan alam dan buatan”, profil penulis, dan petunjuk penggunaan, dan halaman masuk untuk memulai materi pelajaran, *background* disesuaikan dengan isi materi yang ada di dalam media pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar siswa mampu mengetahui makna judul sebelum membuka isi dari media pembelajaran tersebut. Untuk memulai maka harus mengklik tombol masuk untuk masuk ke halaman awal media pembelajaran multimedia interaktif ini.

b. Halaman Awal

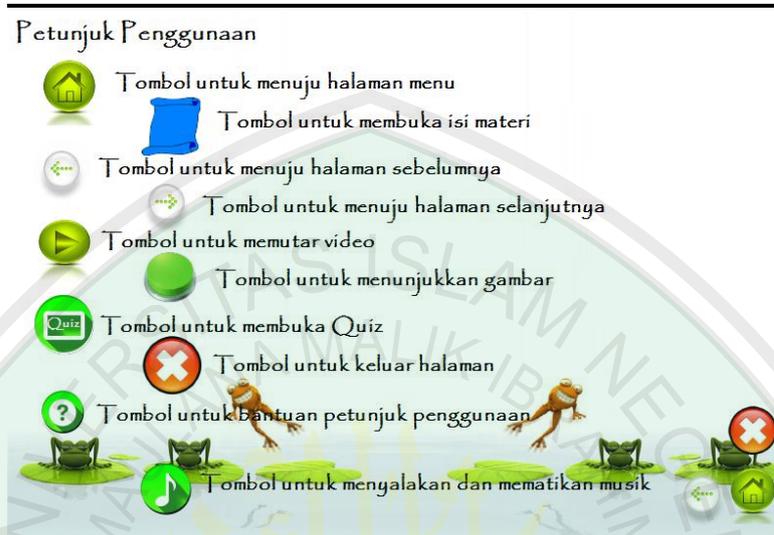
Gambar 4.2 Halaman Awal



Halaman awal ini terdiri dari penjelasan dari sk dan kd, indikator pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran ips materi lingkungan alam dan buatan untuk kelas 3. Gambar background disamakan dengan halaman cover, dalam halaman ini juga memuat materi tentang kd1 dan kd 2 yang di pakai peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ini. Untuk memulai pelajaran harus mengklik tombol materi 1 atau materi 2.

### c. Petunjuk Penggunaan

**Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan**



Halaman ini menunjukkan penjelasan gambar tombol yang ada dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini, jika dalam penerapannya guru atau siswa kebingungan dalam memahami tombol, guru atau siswa dapat menekan tombol yang bergambar (?) untuk memberi pemahaman tentang fungsi masing-masing tombol.

#### d. Halaman Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Gambar 4.4 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

**IPS** Kelas 3

**SK**

1. Memahami lingkungan dan melaksanakan kerja sama di sekitar rumah dan sekolah.

**KD**

1.1 Menceritakan lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah dan sekolah.

1.2 Memelihara lingkungan alam dan buatan di sekitar rumah

Halaman ini menunjukkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran ini.

#### e. Indikator

Gambar 4.5 Indikator Pembelajaran

**IPS** Kelas 3 Indikator Pembelajaran

- Siswa mampu menjelaskan pengertian lingkungan
- Siswa mampu menyebutkan macam-macam lingkungan alam dan buatan dan memberikan contohnya
- Siswa mampu menjelaskan manfaat masing-masing dari lingkungan alam dan buatan
- Siswa mampu mengetahui cara melestarikan lingkungan
- Siswa mampu menyebutkan macam-macam sampah dan cara pemanfaatannya
- Siswa mampu memanfaatkan barang-barang bekas

Halaman ini berisi tentang indikator-indikator yang akan dicapai siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan.

## 2. Bagian Inti

### a. Materi Bahan Ajar Berbasis Multimedia Inetarktif

#### 1. Materi KD 1

Gambar 4.6 Materi KD 1



Materi KD 1 berisikan tentang macam-macam lingkungan alam dan buatan, yang mana dijelaskan satu-persatu mulai dari pengertian lingkungan, macam-macam lingkungan alam sampai dengan lingkungan buatan, disertai dengan video dan evaluasi pembelajaran sebagai penunjang materi lingkungan alam dan buatan. Untuk mengetahui masing-masing penjelasan dari tiap item harus mengklik tombol yang ada di halaman tersebut. Contohnya jika ingin mengetahui

penjelasan dan manfaat gunung maka harus mengklik tombol yang bertuliskan gunung.

**Gambar 4.7 Gunung Semeru**

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**A. Gunung**



Gunung adalah bukit yang ketinggiannya mencapai 600 meter lebih dari permukaan laut. Di bumi ini, terdapat 2 jenis gunung yaitu ada yang dinamakan gunung berapi dan gunung tidak berapi.

Manfaat gunung bagi manusia itu banyak sekali. Gunung berapi yang sudah tidak aktif dapat dimanfaatkan misalnya untuk perkebunan, kehutanan, suka marga satwa, dan tempat rekreasi.

*Gunung semeru (sumber pribadi)*

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Close.

**Gambar 4.8 Dataran Tinggi**

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**B. Dataran Tinggi**



Manfaat dataran tinggi adalah suhu udara di dataran tinggi sangat dingin, jadi cocok untuk menjadi tempat peristirahatan. Tanahnya juga subur, jadi cocok untuk menanam sayuran dan buah-buahan.

*Sumber, pengenliburan.com*

Dataran tinggi adalah daerah datar yang letaknya di pegunungan. Ketinggiannya sekitar 200 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi disebut juga plato.

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Close.

**Gambar 4.9 Dataran Rendah**

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**C. Dataran Rendah**



Dataran rendah adalah daerah datar yang landai. Ketinggiannya di bawah 200 meter dari permukaan laut. Contoh dataran rendah adalah daerah pantai.

Dataran rendah dimanfaatkan manusia untuk berbagai kegiatan, daerah pertanian, peternakan, permukiman, serta perkebunan seperti tebu, kelapa, dan biasanya juga dipakai untuk kawasan perkotaan.

*Sumber, id.geoview.info*

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Close.

Gambar 4.10 Bukit

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**D. Bukit**



Sumber, [www.pegipegi.com](http://www.pegipegi.com)

Bukit adalah suatu wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya. Namun, ketinggiannya lebih rendah dibandingkan gunung.

Manfaat bukit adalah Sebagai lahan perkebunan, sebagai area perladangan dan pertanian masyarakat, sebagai daerah resapan air, sebagai kawasan hutan lindung, dan daerah wisata.

Bukit Teletubis Bromo(sumber pribadi)







Gambar 4.11 Sungai

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**E. Sungai**



Sungai Bengawan Solo, Sumber, [blokbjonegoro.com](http://blokbjonegoro.com)

Sungai merupakan jalan air alami. Aliran air sungai bersumber dari gunung menuju ke laut. Selain itu, air di sungai pun dapat berasal dari air hujan atau pembuangan air dari rumah tangga. Sungai banyak sekali manfaatnya bagi manusia. Misalnya, untuk mencuci, mandi, dan tempat mancing. Bahkan di Kalimantan sungai menjadi prasarana transportasi dan pasar terapung. Di dalam sungai juga hidup berbagai jenis ikan seperti nila, mujair, dan gurami. Manusia, hewan, dan tumbuhan memerlukan air. Sungai adalah salah satu sumber air bagi makhluk hidup.








Gambar 4.12 Pantai

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**F. Pantai**



Pantai Bale Kambang, sumber pribadi

Pantai merupakan daerah yang membatasi daratan dan lautan. Di daerah pantai biasanya banyak ditemui pasir.

Pantai yang landai dan dataran dimanfaatkan untuk tempat wisata dan olahraga. Di Indonesia banyak terdapat tempat wisata pantai. Di Malang, misalnya pantai Bale Kambang, Gua Cina, Sempu, Sendang biru, dll. Manfaat bagi manusia adalah untuk meningkatkan perekonomian khususnya di daerah pantai tersebut. Apakah di daerahmu ada tempat wisata pantai? Coba sebutkan!







Gambar 4.13 Laut

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**G. Laut**



Laut adalah kumpulan air asin yang sangat banyak dan luas di permukaan bumi yang memisahkan atau menghubungkan suatu benua dengan benua lainnya dan suatu pulau dengan pulau lainnya.

Manfaat laut bagi manusia adalah sebagai tempat untuk mencari nafkah, seperti nelayan mencari ikan untuk dimakan sendiri atau untuk dijual. Selain itu, laut juga dibuat untuk tempat transportasi dari pulau ke pulau.

*Laut petabuhan Blimbing, Paciran. Sumber pribadi*

Navigation icons: Home, Question, Music, Close, and a frog icon.

Gambar 4.14 Danau

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**H. Danau**



Danau adalah suatu masa air yang menempati daerah cekungan yang luas (tidak seluas lautan) dan dikelilingi oleh daratan. Danau ada yang airnya tawar dan ada yang airnya asin. Danau berair asin umumnya terdapat di daerah beriklim arid (kering) karena aktivitas penguapan yang terjadi sangat besar, sedangkan penambahan airnya tidak terlalu banyak.

Danau sangat bermanfaat bagi manusia. Selain sumber air, danau juga dapat digunakan untuk objek pariwisata, olahraga irigasi, dan budidaya ikan.

*Danau Ranu Kumbolo, sumber pribadi*

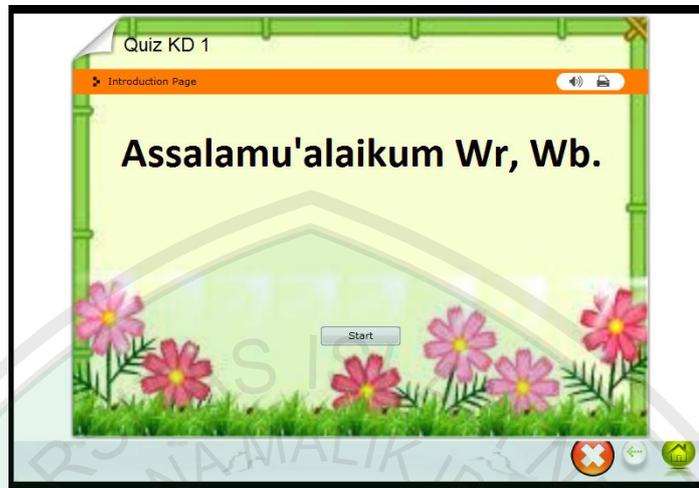
Navigation icons: Home, Play, Question, Music, Close, and a frog icon.

Gambar 4.15 Vidio Lingkungan Alam dan Buatan



00:34

**Gambar 4.16 Soal Evaluasi KD 1 (Quiz Creator)**



2. Materi KD 2

**Gambar 4.17 Materi KD 2 (melestarikan lingkungan)**



Materi KD 2 tentang melestarikan lingkungan yang berisikan materi Kerusakan lingkungan di sekitar kita dan upaya melestarikan lingkungan. Yang mana dijelaskan satu-persatu mulai dari pengertian kerusakan hutan, sampai cara melestarikan lingkungan, disertai dengan video dan evaluasi pembelajaran sebagai penunjang materi lingkungan

melestarikan lingkungan. Untuk mengetahui masing-masing penjelasan dari tiap item harus mengklik tombol yang ada di halaman tersebut. Contohnya jika ingin mengetahui penjelasan dan macam-macam sampah harus mengklik tombol yang bertulisan “kerusakan hutan”.

**Gambar 4.18 Kerusakan Hutan**

**IPS Kelas 3** Kerusakan Hutan

**Akibat yang ditimbulkan**

- Tanah Longsor
- Banjir
- Kebakaran Hutan

Sumber, definisi.blogspot.com      Hutan Gunung Butak, Sumber Pribadi

Hutan termasuk lingkungan alam yang sangat penting. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki hutan terluas di dunia. Sayangnya, banyak hutan kita yang rusak parah akibat olah manusia itu sendiri.

**Gambar 4.19 Timbunan Sampah**

**IPS Kelas 3** Timbunan Sampah

- Sampah kering (Anorganik)
- Sampah basah (Organik)
- Sampah berbahaya

Sumber, news.okezone.com

Apa yang dimaksud dengan sampah? Sampah adalah benda atau barang yang dibuang karena tidak terpakai lagi. Termasuk sampah adalah kotoran seperti daun, kertas, plastik, dan sebagainya. Sampah ada beberapa jenis yaitu,

Gambar 4.20 Terbatasnya Air

**IPS** Kelas 3 Terbatasnya Air



Air di bumi ini sangat besar akan tetapi sebagian besar air yang ada di bumi ini adalah air laut. Tentu saja kita tidak dapat minum air laut secara langsung, kita harus mengolahnya terlebih dahulu. Tidak semua manusia beruntung mendapatkan air bersih dengan mudah. Oleh karena itu, kita harus menjaga agar air tetap tersedia dan layak digunakan.

Sumber, [www.antarajateng.com](http://www.antarajateng.com)



Gambar 4.21 Melestarikan Air

**IPS** Kelas 3 Melestarikan Air

1. Siramlah tanaman dengan air bekas cucian beras, sayuran, atau buah-buahan. Jangan menyiram dengan air bersih.
2. Untuk mandi jangan terlalu menguras air di bak. Gunakanlah air secukupnya.
3. Untuk mencuci kendaraan seperti mobil, motor, dan sepeda gunakanlah selang agar kita bisa mengontrol pengeluaran air.
4. Saat mencuci pakaian tunggulah sampai cucian banyak.
5. Jangan membuka keran besar-besar. Segera matikan keran jika tidak digunakan lagi.




Gambar 4.22 Mengatur Sampah

**IPS** Kelas 3 Mengatur Sampah

1. Jika belanja, bawalah keranjang atau tas kain yang bisa dipakai berulang-ulang.
2. Jangan gunakan barang sekali pakai.
3. Beli atau pilihlah barang-barang yang dapat atau dipakai berulang-ulang.
4. Pisahkan sampah kering dengan sampah basah. Sampah basah dapat didaur ulang menjadi pupuk atau kompos. Sampah kering dapat didaur ulang menjadi barang yang bermanfaat.



Gambar 4.23 Menjaga Kualitas Udara

**IPS Kelas 3** Menjaga Kualitas Udara



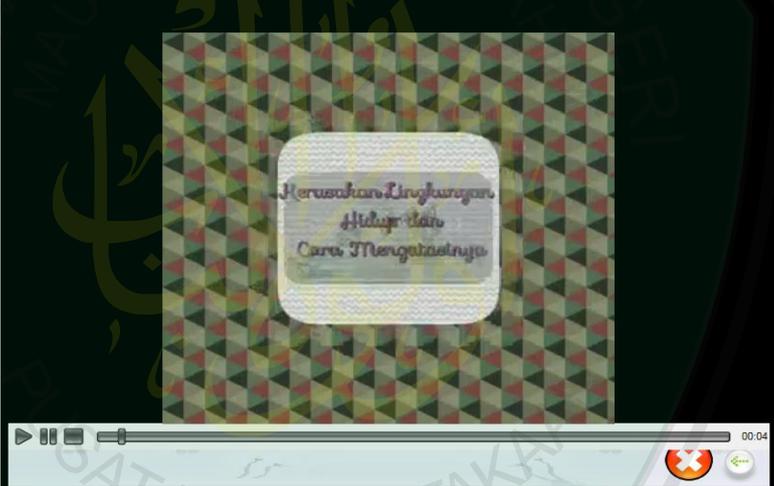
1. Untuk bepergian jarak dekat, gunakanlah sepeda atau berjalan kaki daripada menggunakan kendaraan bermotor.

2. Jangan membakar sampah, karena asapnya juga dapat menyebabkan polusi.

3. Tanamlah banyak tanaman. Tanaman, baik pepohonan maupun bunga-bunga dapat membuat udara kita menjadi segar. Jadi tanamlah banyak tanaman di sekitar rumah maupun sekolahmu.

Sumber, dishut.jatimprov.go.id

Gambar 4.24 Vidio Melestarikan Lingkungan



Merusakkan Lingkungan Hilanglah Cara Mengatasinya

Gambar 4.25 Evaluasi Pembelajaran KD 2 (Quiz Creator)

Quiz KD 2

Question 1 of 10 \ Multiple Choice \ 10

Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah ...

- Menanami halaman rumah dengan bunga-bunga
- Membuang sampah ke sungai
- Mencoret tembok rumah
- Membuang sampah pada tempatnya

Outline... Submit

Kumpulan soal yang sesuai dengan materi yang ada dalam media pembelajaran tersebut. Soal ini terdapat dalam setiap pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Pengguna harus menjawab soal dengan cara mengklik pilihan A,B,C, dan D jika sudah pilih maka klik tombol submit untuk mengecek jawaban betul atau salah.

#### **B. Penyajian Data Hasil Validasi Para Ahli**

Validasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan oleh validator ahli pada tanggal (10 Mei 2016) sampai (26 Mei 2016). Data penelitian produk pengembangan media dilakukan dalam 4 tahap. Tahap pertama dilakukan oleh dosen ips sebagai ahli isi materi Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd pada tanggal (10 Mei 2016) sampai (24 Mei 2016). Tahap kedua dilakukan oleh ahli desain media yaitu Abid Yusron, S.Kom pada tanggal (24 Mei 2016) sampai (26 Mei 2016). Tahap ketiga diperoleh dari penilaian produk pengembangan media yang dilakukan oleh guru ips kelas 3 sebagai ahli pembelajaran pada tanggal 27 Mei 2016. Tahap keempat diperoleh dari penilaian uji coba kelompok kecil yang diwakili oleh 6 responden. Identitas subyek validasi para ahli dan uji coba lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran dibawah ini.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berasal dari angket penilaian dengan menggunakan skala *Linkert*, sedangkan kuantitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari beberapa ahli

yang bertindak sebagai validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada item penilaian.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diberikan kepada ahli materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Paparan deskriptif hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan untuk kelas 3 yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

#### a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif hasil validasi ahli materi selengkapnya dapat dilihat pada table 4.1 sebagai berikut:

No	Pernyataan	X	$x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

	dipahami					
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari	2	4	50%	Tidak Valid	Revisi
7.	Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam 4media interaktif relatif jelas	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
10.	Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	40	52	77%	Valid	Tidak Revisi

**Keterangan :**

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita, M. Pd

sebagai ahli isi materi

$X_i$  : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajarann sebagai berikut:

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

$$\begin{aligned} \text{Prosentase} &= \frac{40}{52} \times 100\% \\ &= 0,77 \times 100\% = 77\% \end{aligned}$$

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 77% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaia 77% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi, tetapi pada segi gambar dan penggunaan kalimat tanya perlu ada penambahan sedikit. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

b. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam Tabel 4.2 sebagaimana berikut:

Tabel 4.2

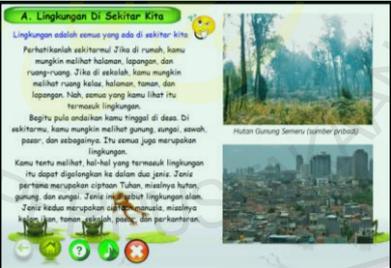
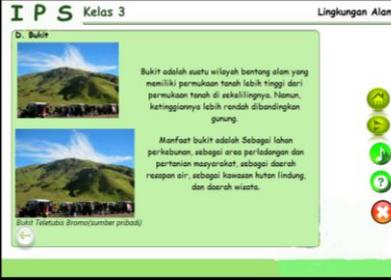
## Saran dan Komentar Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran

Nama Subyek Uji Ahli	Saran/Komentar
Ninja Panju Purwita, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbaiki penulisan tanda baca, kata, kalimat dan spasi.</li> <li>2. Gambar yang ada dalam materi jangan dipakai lebih dari 1 kali.</li> <li>3. Sumber keterangan gambar harus konsisten, jelas dan lengkap.</li> <li>4. Revisi dan perbaiki.</li> </ol>

## c. Revisi Produk

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

Tabel 4.3 Revisi Produk Pengembangan Multimedia

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Sumber keterangan gambar harus konsisten, jelas dan lengkap	<p><b>A. Lingkungan Di Sekitar Kita</b></p> <p>Lingkungan adalah semua yang ada di sekitar kita. Perhatikan sekitarmu. Jika di rumah, kamu mungkin melihat halaman, lapangan, dan ruang-ruang. Jika di sekolah, kamu mungkin melihat ruang kelas, halaman, taman, dan lapangan. Nah, semua yang kamu lihat itu termasuk lingkungan.</p> <p>Begini pula andakan kamu tinggal di desa. Di sekitarmu, kamu mungkin melihat gunung, sungai, sawah, pasar, dan sebagainya. Itu semua juga merupakan lingkungan.</p> <p>Kamu tentu melihat hal-hal yang termasuk lingkungan itu dapat digolongkan ke dalam dua jenis. Jenis pertama merupakan ciptaan Tuhan, misalnya hutan, gunung, dan sungai. Jenis kedua adalah lingkungan alam. Jenis kedua merupakan ciptaan manusia, misalnya jalan, taman, sekolah, pasar, dan perkantoran.</p> 	<p><b>A. Lingkungan Di Sekitar Kita</b></p> <p>Lingkungan adalah semua yang ada di sekitar kita. Perhatikan sekitarmu. Jika di rumah, kamu mungkin melihat halaman, lapangan, dan ruang-ruang. Jika di sekolah, kamu mungkin melihat ruang kelas, halaman, taman, dan lapangan. Nah, semua yang kamu lihat itu termasuk lingkungan.</p> <p>Begini pula andakan kamu tinggal di desa. Di sekitarmu, kamu mungkin melihat gunung, sungai, sawah, pasar, dan sebagainya. Itu semua juga merupakan lingkungan.</p> <p>Kamu tentu melihat hal-hal yang termasuk lingkungan itu dapat digolongkan ke dalam dua jenis. Jenis pertama merupakan ciptaan Tuhan, misalnya hutan, gunung, dan sungai. Jenis kedua adalah lingkungan alam. Jenis kedua merupakan ciptaan manusia, misalnya jalan, taman, sekolah, pasar, dan perkantoran.</p> <p>Sumber: <a href="http://id.pinterest.com">id.pinterest.com</a></p> 
2.	Gambar yang ada di materi jangan di pakai lebih dari 1 kali	<p><b>I P S Kelas 3</b> Lingkungan Alam</p> <p><b>D. Bukit</b></p> <p>Bukit adalah suatu wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya. Namun, ketinggiannya lebih rendah dibandingkan gunung.</p> <p>Manfaat bukit adalah Sebagai lahan perkebunan, sebagai area perlindungan dan pertanian masyarakat, sebagai daerah resapan air, sebagai kawasan hutan lindung, dan daerah wisata.</p> <p>Bukit Teletubis Bromo (sumber pribadi)</p> 	<p><b>I P S Kelas 3</b> Lingkungan Alam</p> <p><b>D. Bukit</b></p> <p>Bukit adalah suatu wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya. Namun, ketinggiannya lebih rendah dibandingkan gunung.</p> <p>Manfaat bukit adalah Sebagai lahan perkebunan, sebagai area perlindungan dan pertanian masyarakat, sebagai daerah resapan air, sebagai kawasan hutan lindung, dan daerah wisata.</p> <p>Bukit Teletubis Bromo (sumber pribadi)</p> 

**Tabel 4.4**  
**Hasil Penilaian Ahli Isi Ilmu Pengetahuan Sosial**

No	Pernyataan	$x$	$x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam 4media interaktif	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi

	relatif jelas					
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa	3	4	75%	Valid	Tidak Revisi
13.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	44	52	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi

**Keterangan :**

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ninja Panju Purwita, M Pd sebagai ahli materi

$X_i$  : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ips sebagai ahli isi, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{44}{52} \times 100\%$$

$$= 0,85 \times 100\% = 85\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 85% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 85% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia sudah baik dan layak digunakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

Tabel 4.1 sampai dengan 4.4 menunjukkan data hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar materi lingkungan alam dan buatan MI Hasanuddin adalah 100% menyatakan valid, pada item 1 sampai dengan 13.

#### d. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia dalam Tabel 4.5 sebagaimana berikut:

**Tabel 4.5**  
**Revisi Media Berdasarkan Validasi Ahli Materi**

Nama Subyek Uji Ahli	Saran/komentar
Ninja Panju Purwita, M. Pd	1. Sebaiknya tidak menggunakan kalimat tanya di dalam materi. 2. Revisi dan lanjutkan penelitian

Semua data penilaian dan review dari ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media dan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum uji coba lapangan.

e. Revisi Produk

**Tabel 4.6 Revisi Produk**

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Sebaiknya tidak menggunakan tanda tanya di dalam materi		

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas 3 materi lingkungan alam dan buatan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel 4.7, 4.8, 4.9, 4.10, 4.11, 4.12.

### a. Data Kuantitatif

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

**Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli Media**

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi <sup>4</sup>	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat	3	4	100	Valid	Tidak Revisi
10.	Video atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	100	Valid	Tidak Revisi
11.	Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	3	4	100	Valid	Tidak Revisi
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	2	4	100	Tidak Valid	Revisi
13.	Warna <i>background</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	4	4	50	Sangat Valid	Tidak Revisi
14.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik	2	4	50	Tidak Valid	Revisi
15	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	50	Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
	<b>Jumlah</b>	47	60	78%	Valid	Tidak Revisi

**Keterangan :**

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Abid Yusron, S. Kom sebagai ahli desain media

X<sub>i</sub> : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli desain media sebagai ahli media, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{47}{60} \times 100\%$$

$$= 0,0,78 \times 100\% = 78\%$$

Hasil penilaian dari ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 78% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 78% berada pada kualifikasi valid akan tetapi masih ada bagian yang perlu untuk ditambahkan.

Tabel 4.7 sampai dengan 4.8 menunjukkan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 materi lingkungan alam dan buatan.

**b. Data Kualitatif**

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam Tabel 4.9 sebagaimana berikut:

**Tabel 4.8**  
**Revisi Media Berdasarkan Validasi Desain Media Pembelajaran**

<b>Nama Subyek Uji Ahli</b>	<b>Saran/komentar</b>
Abid Yusron, S.Kom	1. Secara keseluruhan sudah baik, akan lebih baik apabila disediakan tombol untuk mematikan musik latar dan jua audio narasinya diperbaiki dengan intonasi yang jelas.

Semua data penilaian dan review dari ahli desain media dijadikan landasan untuk revisi guna penyempurnaan komponen media pembelajaran sebelum uji coba lapangan.

**c. Revisi Produk**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, berikut paparan data terkait dengan revisi bahan ajar berbasis inkuiri terbimbing:

**Tabel 4. 9 Revisi media Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media**

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1.	Pemberian tombol untuk mematikan musik latar dan tombol exit		

Semua data dari hasil review, penilaian, maupun kritik dan saran dari ahli media/media dijadikan landasan sebagai bahan untuk revisi. Hal ini berguna untuk penyempurnaan komponen media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebelum diuji cobakan kepada siswa kelas III.

**Tabel 4.10 Ahli Desain Media Setelah Revisi**

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
2.	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
3.	Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi <sup>4</sup>	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Video atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai	3	4	100	Valid	Tidak Revisi
11.	Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	4	4	75	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia	3	4	75	Valid	Tidak Revisi

No.	Kriteria	X	Xi	P%	Kategori	Ket.
	interaktif sesuai					
13.	Warna <i>background</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
14.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
15	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
	<b>Jumlah</b>	51	60	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi

**Keterangan :**

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Bapak Abid Yusron, S.Kom sebagai ahli desain media

X<sub>i</sub> : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Berdasarkan angket penilaian dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh dosen ahli desain media, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut:

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

$$\text{Prosentase} = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$= 0,85 \times 100\% = 85\%$$

Hasil penilaian dari ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 85% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan

berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 85% berada pada kualifikasi valid sehingga media tidak revisi. Akan tetapi masih ada sedikit penambahan dalam media tentang kesalahan tombol back (kembali).

#### d. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang didapatkan dari masukan, saran dan komentar ahli desain media dalam pernyataan yang berkenaan dengan media pembelajaran interaktif dalam Tabel 4.10 sebagaimana berikut:

**Tabel 4.11**  
**Revisi Saran dan Komentar Ahli Media Terhadap Media Interaktif**

Nama Subyek Uji Ahli	Saran/Komentar
Abid Yusron, S.Kom	1. Sudah dilakukan perbaikan sesuai rekomendasi pertama, pilihan tombol bantuan dan tombol mute untuk musik latar sudah dilakukan. Ada kekurangan di tombol back di halaman petunjuk agar di isi perintah prev page. 2. Revisi & lanjutkan penelitian

Semua data dari hasil review, penilaian ahli desain media pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna penyempurnaan desain media interaktif sebelum diuji cobakan pada peserta didik guna produk pengembangan.

### 3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif kelas 3 materi lingkungan alam dan buatan ditunjukkan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat sebagai berikut.

## a. Data kuantitatif

**Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Pernyataan	$X$	$x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Keterangan
1.	Materi dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan KI dan KD	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif indikator pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
5.	Gambar dan video yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari	3	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Keefektifan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan persepsi siswa	3	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

	multimedia interaktif					
9.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
10.	Desain tampilan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa	3	4	75	Valid	Tidak Revisi
12.	Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran	4	4	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	43	48	0,89%	Sangat Valid	Tidak Revisi

**Keterangan :**

X : Skor jawaban oleh validator yaitu Ibu Rumanti, S.Pd sebagai ahli pembelajaran

$X_i$  : Skor jawaban tertinggi

P : Prosentase tingkat kevalidan

Dari angket penilaian tanggapan yang diisi oleh ahli pembelajaran sebagai guru di kelas, dapat dihitung prosentase tingkat kevalidan media pembelajaran interaktif sebagai berikut:

$$\text{Prosentase} = \frac{\sum X_i}{\sum x} \times 100\%$$

$$\text{Prosentase} = \frac{43}{48} \times 100\%$$

$$= 0,89 \times 100\% = 89\%$$

Hasil penilaian dari ahli pembelajaran media mendapatkan nilai sebesar 89% telah dikonversikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase rata-rata, didapatkan hasil prosentase pencapaian 89% berada pada kualifikasi valid.

Tabel 4.13 sampai dengan 4.14 menunjukkan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 materi lingkungan alam dan buatan.

b. Data kualitatif

**Tabel 4.13 Saran dan Komentar Ahli Pembelajaran**

Nama Subyek Uji Ahli	Saran/komentar
Rumanti, S.Pd	1. Secara keseluruhan sudah baik, akan lebih baik lagi ditambahkan video yang lain, sesuai dengan materi yang ada.

**C. Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Multimedia Interaktif**

Produk pengembangan diujikan pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang pada tanggal 31 Mei 2016 sampai 1 Juni 2016. Uji coba dilakukan di kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Produk pengembangan yang diuji cobakan dilapangan yaitu berupa media pembelajaran multimedia interaktif, yang mana pengujian produk ini akan melalui 2 tahap diantaranya; tingkat kemampuan “pintar” yang baik, sedang, dan kurang; 1) uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) diwakili oleh 6 siswa yang diambil secara acak; dan 2) uji coba lapangan (*field*

*evaluation*) yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas III Mi Hasanuddin Malang. Berikut paparan data hasil uji coba.



### 1. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

#### a. Data Kuantitatif

Berikut paparan data kuantitatif hasil uji coba kelompok kecil dalam tabel 4.15:

**Tabel 4. 14 Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Respons						$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6					
1.	Saya dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain	4	4	3	3	4	3	21	24	87,5%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini	4	4	4	4	4	3	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Bahasa yang digunakan pada	3	4	4	4	3	4	22	24	91,7%	Sangat Valid	Tidak Revisi

No	Pernyataan	Respons						$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6					
	multimedia interaktif ini mudah dimengerti											
4.	Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca	3	4	4	4	4	4	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	4	4	4	4	4	3	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	3	4	3	3	3	4	20	24	83,4%	Sangat Valid	Tidak Revisi

No	Pernyataan	Respons						$\Sigma x$	$\Sigma x_i$	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
		1	2	3	4	5	6					
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	3	4	4	4	4	4	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak	3	4	4	4	4	4	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas	3	4	4	4	4	4	23	24	95,9%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Saya senang belajar tema 1 menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	Jumlah	34	40	38	38	38	33	225	240	93,7%	Sangat Valid	Tidak Revisi

### Keterangan

**Responden**      **Nama Responden**

- 1      Fransiska Ella
- 2      Aulia Agustin Widayati
- 3      M. Ilham Ramadhan
- 4      Lailatul Mukarromah
- 5      Kelvin Nagata Santoso
- 6      M. Zainur Rofik

#### b. Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba kelompok kecil pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data

Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba kelompok kecil:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \qquad P = \frac{225}{240} \times 100\%$$

$$= 93,7 \%$$

#### Keterangan:

**P**    :    Persentase tingkat kevalidan

**x**    :    Skor jawaban dari siswa

**xi**   :    Skor jawaban tertinggi

Persentase hasil uji coba kelompok kecil adalah 93,7%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala likert, tingkat pencapaian 93,7% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba kelompok kecil dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan bahan ajar.

## 2. Uji Coba Lapangan

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran seperti biasa (sesuai dengan buku). Peneliti mengambil 15 siswa dari kelas eksperimen dengan kriteria dari koresponden adalah 5 siswa koresponden kemampuan baik, 5 koresponden berkemampuan sedang, 5 koresponden berkemampuan rendah. Daftar nama responden dipaparkan sebagai kelas berikut:

Tabel 4.15

Daftar nama responden kelas III B (Kelompok Eksperimen) Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang

<b>Responden</b>	<b>Nama Responden</b>
1	Fransiska Ella
2	M. Fauzan Nur Sofin
3	Azizah Izma Wardani
4	Ainur Rahma Wati

5	Lutfiatuz Zahro
6	M. Abi Mayu
7	Serly Nur Riva
8	Fika Anjani
9	M. Zainur Rofik
10	Rizky Sela Abadi
11	Kembang Kirana
12	Aulia Agustin Wudayati
13	M. Ilham Ramadhan
14	Adis
15	Raihan Aditya Putra

Tabel 4.16

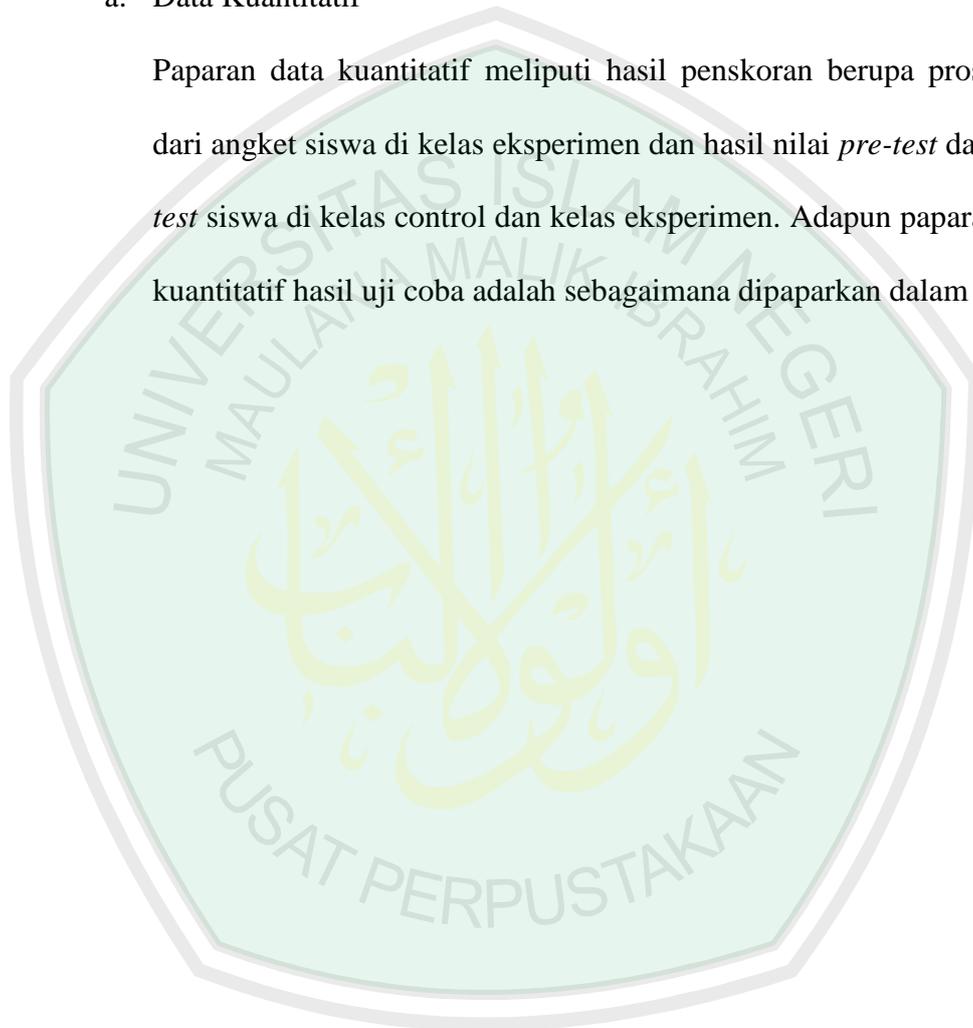
Daftar nama responden kelas III A (Kelompok Kontrol) Madrasah Ibtidaiyah  
Hasanuddin Malang

<b>Responden</b>	<b>Nama Responden</b>
1	Aditya Firmansyah
2	Ahmad Ramadhan
3	Lailatul Mukarromah
4	Eka Alivia Arta Dnar
5	Fika Navaza R
6	Lia Mustika
7	Moh. Naufal Irsyadi
8	Naiyla Adiya Fani
9	Sri Wahyuni
10	Wahyu Amanda Natasha
11	Wildan Ramadhan
12	Jamaluddin
13	M. Ardiansyah
14	Putri Nur Anggraini
15	Aril Dwi Prasetyo

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada BAB III, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test*.

a. Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif meliputi hasil penskoran berupa prosentase dari angket siswa di kelas eksperimen dan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa di kelas control dan kelas eksperimen. Adapun paparan data kuantitatif hasil uji coba adalah sebagaimana dipaparkan dalam tabel :

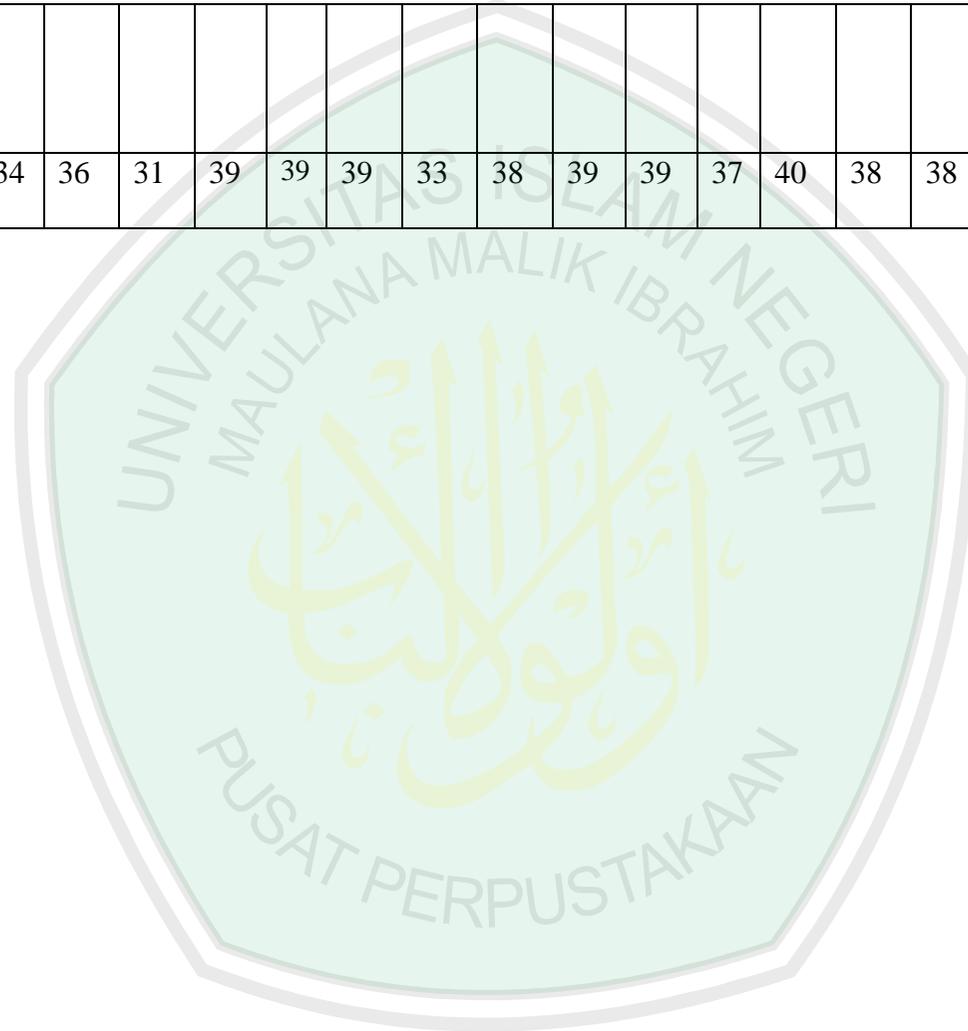


Tabel 4.17  
 Hasil Penilaian Angket Siswa Kelompok Eksperimen Terhadap Media Interaktif (angin) pada materi lingkungan alam dan buatan kelas III

No	Pertanyaan	$x_1$	$x_2$	$x_3$	$x_4$	$x_5$	$x_6$	$x_7$	$x_8$	$x_9$	$x_{10}$	$x_{11}$	$x_{12}$	$x_{13}$	$x_{14}$	$x_{15}$	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Validasi	Ket
1	Saya dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	58	60	97%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari lingkungan alam dan buatan	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti	4	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	49	60	82%	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	60	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi

5	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	55	60	92%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	60	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	60	92%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Soal yang ditampilkan sudah banyak	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	44	60	73%	Valid	Tidak Revisi
9	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Saya senang belajar lingkungan alam menggunakan	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	56	60	93%	Sangat Valid	Tidak Revisi

multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik																					
<b>Jumlah</b>	40	34	36	31	39	39	39	33	38	39	39	37	40	38	38	560	600	94%	Sangat Valid	Tidak Revisi	



## b. Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari uji coba lapangan pada tabel 4.15, langkah selanjutnya yakni analisis data

Berikut adalah prosentase tingkat pencapaian bahan ajar uji coba lapangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \qquad P = \frac{560}{600} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

### Keterangan:

**P** : Persentase tingkat kevalidan

**x** : Skor jawaban dari siswa

**xi** : Skor jawaban tertinggi

Persentase hasil uji coba lapangan adalah 94%. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala likert, tingkat pencapaian 94% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran ini tidak perlu direvisi. Kritik dan saran dari responden pada uji coba lapangan dalam pertanyaan melalui angket, diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

#### **D. Penyajian Data Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang**

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan pengamatan di kelas III A sebagai kelompok kontrol dan kelas III B sebagai kelompok eksperimen. Peneliti menguji homogenitas data antara dua kelas tersebut yang diperoleh dari nilai pretest. Berdasarkan hasil pengamatan, kegiatan Pembelajaran materi lingkungan alam dan buatan mengikuti buku pedoman penggunaan, yaitu ceramah, menerangkan materi, membuat membaca saja.. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai guru pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Adapun materi perlakuan dengan pokok bahasan yang sama yaitu materi lingkungan alam dan buatan.

Pada pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa kelas III A dan III B. Pemberian *pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun hasil *pretest* sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.19.

Pada pertemuan berikutnya, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk kelas III B dan pembelajaran dengan yang sesuai dengan buku pegangan pada kelas III A.

Pada kelas kontrol yaitu kelas III A, pembelajaran dilakukan sesuai dengan buku, yaitu dimulai dengan guru menjelaskan materi, kepada siswa tentang materi, akan tetapi guru tidak memakai media apapun hanya buku panduan. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai kemudian peneliti memberikan soal *posttest* untuk kelas III A dan III B. *Posttest* dilakukan

dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif untuk kelas eksperimen dan dengan pembelajaran sesuai dengan buku untuk kelas kontrol. Adapun hasil posttest sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.23

Tabel 4.18

Nilai *Pretest* Antara Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	Fransiska Ella	64	1	Aditya Firmansyah	66
2	M. Fauzan Nur Sofin	64	2	Ahmad Ramadhan	62
3	Azizah Izma Wardani	65	3	Lailatul Mukarromah	58
4	M. Abi Mayu	44	4	Eka Alivia Arta Dnar	52
5	Lutfiatuz Zahro	75	5	Fika Navaza R	68
6	Ainur Rahma Wati	72	6	Aril Dwi Prasetyo	63
7	Nizar Alie	63	7	Putri Nur Anggraini	70
8	Raihan Aditya Putra	70	8	M. Ardiansyah	64
9	Adis	57	9	Jamaluddin	74
10	M. Ilham Ramadhan	85	10	Wildan Ramadhan	68
11	Aulia Agustin Wudayati	58	11	Wahyu Amanda Natasha	57
12	Kembang Kirana	63	12	Sri Wahyuni	58
13	Rizky Sela Abadi	74	13	Naiyla Adiya Fani	62
14	M. Zainur Rofik	80	14	Moh. Naufal Irsyadi	50
15	Fika Anjani	48	15	Lia Mustika	64

1. Rata-rata kelompok kontrol ( $\bar{X}_1$ ) dan kelompok eksperimen ( $\bar{X}_2$ )

$$\bar{X}_1 = \frac{\Sigma}{n_1}$$

$$= \frac{936}{15} = 62,4$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelompok kontrol

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelompok eksperimen

$n_1$  : jumlah siswa kelompok kontrol

$$\bar{X}_2 = \frac{\Sigma}{n_2}$$

$$= \frac{990}{15} = 66$$

$n_2$  : jumlah siswa kelompok eksperimen

$\Sigma_1$  : Jumlah rata-rata kelompok kontrol

$\Sigma_2$  : Jumlah rata-rata kelompok eksperimen

Tabel 4.19

Nilai *Posttest* Antara Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
No	Nama Siswa	Nilai	No	Nama Siswa	Nilai
1	Fransiska Ella	85	1	Aditya Firmansyah	70
2	M. Fauzan Nur Sofin	76	2	Ahmad Ramadhan	76
3	Azizah Izma Wardani	82	3	Lailatul Mukarromah	66
4	M. Abi Mayu	52	4	Eka Alivia Arta Dnar	64
5	Lutfiatuz Zahro	88	5	Fika Navaza R	60
6	Ainur Rahma Wati	84	6	Aril Dwi Prasetyo	54
7	Nizar Alie	84	7	Putri Nur Anggraini	82
8	Raihan Aditya Putra	86	8	M. Ardiansyah	70
9	Adis	85	9	Jamaluddin	82
10	M. Ilham Ramadhan	91	10	Wildan Ramadhan	70
11	Aulia Agustin Wudayati	68	11	Wahyu Amanda Natasha	60

12	Kembang Kirana	68	12	Sri Wahyuni	76
13	Rizky Sela Abadi	62	13	Naiyla Adiya Fani	72
14	M. Zainur Rofik	90	14	Moh. Naufal Irsyadi	54
15	Fika Anjani	64	15	Lia Mustika	68

## 2. Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif digunakan dengan tujuan untuk mendeskripsikan data. Data yang dideskripsikan antara lain data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok control. Uji asumsi analisis data awal yaitu uji homogenitas.

Menguji homogenitas dua kelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan menggunakan uji t pada *pretest* dengan taraf signifikansi 0,05. Uji t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan penghitungan data sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung pretest}} = \frac{S^2_{\text{besar}}}{S^2_{\text{kecil}}} = \frac{S^2_{\text{eksperimen}}}{S^2_{\text{kontrol}}} = \frac{133,64}{37,56} = 3,56$$

$$F_{\text{tabel}} = f(0,05, nb-1, nk-1)$$

$$= f(0,05, 14,14) = 2,48$$

$$F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} \rightarrow H_0 \text{ diterima}$$

nilai signifikansi  $\alpha$  (0,05)  $\rightarrow H_0$  diterima (kedua ragam sama)

Maka dapat disimpulkan bahwa ragam nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya homogen. Untuk melihat kemampuan kedua kelas sama atau tidak (homogen/tidak) digunakan rerata.

$$\begin{array}{lll} \text{diket : } \bar{X}_1 = 62,4 & n_1 = 15 & S_1^2 = 37,56 \\ & \bar{X}_2 = 66 & n_2 = 15 & S_2^2 = 133,64 \end{array}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(14 \cdot 37,56 + 14 \cdot 133,64)}{(15+15-2)} = 85,6$$

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s_{gab}^2}{n_1} + \frac{s_{gab}^2}{n_2}}} \\ &= \frac{|(62,4 - 66) - 0|}{\sqrt{\frac{85,6}{15} + \frac{85,6}{15}}} = |-1,07| \end{aligned}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelas kontrol

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelas eksperimen

$n_1$  : jumlah siswa kelompok kontrol

$n_2$  : jumlah siswa kelas eksperimen

$\mu_1$  : rata-rata nilai populasi kelas kontrol

$\mu_2$  : rata-rata nilai populasi kelas eksperimen

$$t_{tabel} = 2,048$$

$$t_{hitung} < t_{tabel} \rightarrow \text{terima } H_0$$

$$\text{Nilai signifikansi } (0,520) > \alpha (0,05) \rightarrow \text{terima } H_0, \mu_1 = \mu_2$$

Kesimpulannya nilai *pretest* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama, dan kedua kelas tersebut dikatakan **homogen**.

Dalam pengambilan keputusan dengan menghitung uji-t secara manual, diperoleh hasil melalui langkah-langkah sebagaimana berikut:

3. Membuat hipotesis

a. Hipotesis  $H_0$  yaitu:

Tidak ada perbedaan Hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan dengan siswa kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

b. Hipotesis  $H_1$  yaitu:

Ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan dengan siswa kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang. Membuat hipotesis  $H_0$  dan  $H_1$  dalam bentuk statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

4. Mencari Rata-Rata ( $\bar{X}$ ), Standar Deviasi (S), Varians ( $S^2$ )

a. Rata-rata kelompok kontrol ( $\bar{X}_1$ ) dan kelompok eksperimen ( $\bar{X}_2$ )

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum}{n_1}$$

$$= \frac{1014}{15} = 67,6$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelompok kontrol

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelompok eksperimen

$n_1$  : jumlah siswa kelompok kontrol

$$\bar{X}_2 = \frac{\Sigma}{n_1}$$

$n_2$  : jumlah siswa eksperimen

$$= \frac{1165}{15} = 77,6$$

$\Sigma_1$  : Jumlah rata-rata kelompok kontrol

$\Sigma_2$  : Jumlah rata-rata kelompok eksperimen

b. Standar deviasi kelompok kontrol ( $S_1$ ) dan kelompok eksperimen ( $S_2$ )

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(x-\bar{X}_1)^2}{n_1-1}}$$

Keterangan:

$$= \sqrt{\frac{1197,2}{14}}$$

$S_1$  : Standar deviasi kelompok kontrol

$$= \sqrt{85,51}$$

$S_2$  : Standar deviasi kelompok eksperimen

$$= 9,25$$

$x$  : nilai responden

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelompok kontrol

$$S_2 = \sqrt{\frac{\Sigma(x-\bar{X}_2)^2}{n_2-1}}$$

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelompok eksperimen

$$= \sqrt{\frac{1993,4}{14}}$$

$n_1$  : jumlah siswa kelompok kontrol

$$= \sqrt{142,39}$$

$n_2$  : jumlah siswa kelompok eksperimen

$$= 11,93$$

c. Varians kelompok kontrol ( $S_1^2$ ) dan kelompok eksperimen ( $S_2^2$ )

$$S_1^2 = \frac{\Sigma(x-\bar{X}_1)^2}{n_1-1}$$

Keterangan:

$$= \frac{1197,2}{14} = 85,51$$

$S_1^2$  : Varians kelompok kontrol

$S_2^2$  : Varians kelompok eksperimen

$$S_2^2 = \frac{\Sigma(x-\bar{X}_2)^2}{n_2-1}$$

$x$  : nilai responden

$$= \frac{1993,4}{14} = 142,39$$

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelompok control

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelompok eksperimen

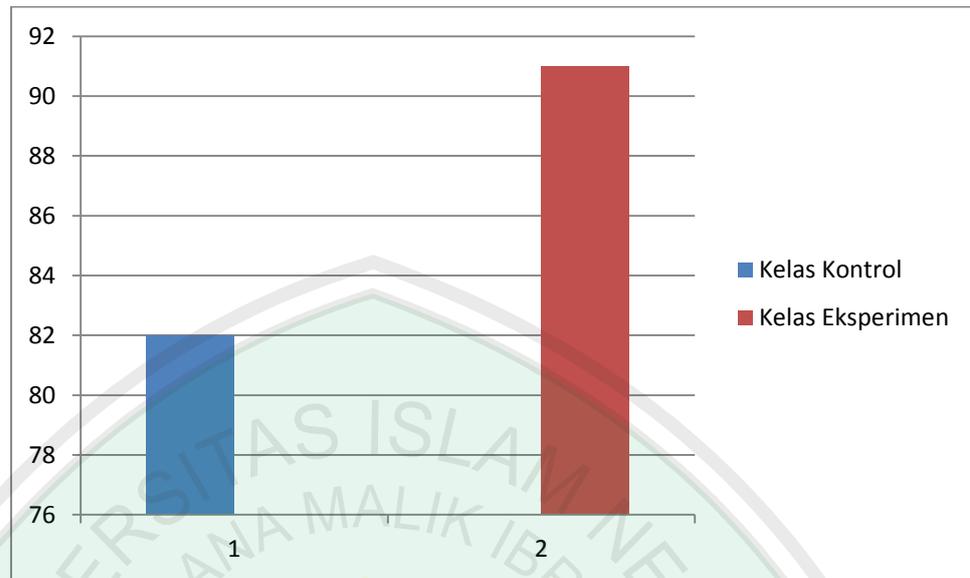
n1 : jumlah siswa kelompok control

n2 : jumlah kelompok eksperimen

Tabel 4.20  
Nilai rata-rata, standar deviasi, variansi

Nilai	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
<b>Rata-rata</b>	67,6	77,6
<b>Varians</b>	85,51	142,39
<b>Standar Deviasi</b>	9,25	11,93
<b>Jumlah Siswa</b>	15	15
<b>Nilai tertinggi yang mungkin dicapai = 100</b>	82	91
<b>Nilai terendah yang mungkin dicapai = 0</b>	54	52

Dari tabel tersebut di atas diketahui bahwa hasil nilai siswa kelas kontrol nilai rata-rata 67,6; varians 85,51. Sedangkan hasil nilai siswa untuk kelas eksperimen nilai rata-rata 77,6; varians 142,39. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 4.1 Grafik Hasil Nilai Rata-Rata Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

#### 5. Mencari $T_{hitung}$ dengan rumus

Uji t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan penghitungan data sebagai berikut:

$$F_{hitung\ posttest} = \frac{S^2\text{besar}}{S^2\text{kecil}} = \frac{S^2\text{eksperimen}}{S^2\text{kontrol}} = \frac{142,39}{85,51} = 1,67$$

$$F_{tabel} = f\ 0,05, nb-1, nk-1 \\ = f\ (0,005, 14,14) = 2,48$$

$$F_{hitung} < F_{tabel} \rightarrow H_0\ \text{diterima}$$

nilai signifikansi  $\alpha$  (0,05)  $\rightarrow H_0$  diterima (kedua ragam sama)

Maka dapat disimpulkan bahwa ragam nilai siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen keduanya homogen. Untuk melihat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan dengan siswa kelas III A yang tidak menggunakan menggunakan media pembelajaran interaktif

pada materi lingkungan alam dan buatan di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang sama atau tidak digunakan rerata.

$$\text{diket : } \bar{X}_1 = 67,6 \quad n_1 = 15 \quad S_1^2 = 85,51$$

$$\bar{X}_2 = 77,6 \quad n_2 = 15 \quad S_2^2 = 142,39$$

$$S^2_{gab} = \frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$S^2_{gab} = \frac{(14.85,51 + 14.142,39)}{(15+15-2)} = 113,95$$

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{s^2_{gab}}{n_1} + \frac{s^2_{gab}}{n_2}}}$$

$$= \frac{|(67,6 - 77,6)| - 0}{\sqrt{\frac{113,95}{15} + \frac{113,95}{15}}} = |-2,57|$$

#### 6. Menentukan $T_{tabel}$

Taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ )

dk =  $n_1 - 1 = 15 - 1 = 14$ , sehingga diperoleh data tabel ke -14 dengan demikian maka  $T_{tabel} = 2,14$

#### 7. Kriteria Pengambilan Keputusan

a. Jika :  $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

b. Jika :  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

#### 8. Membandingkan $T_{hitung}$ dan $T_{tabel}$

Hasil  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  adalah  $2,57 \geq 2,14$ , maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan

alam dan buatan dengan siswa kelas III A dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan.



## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dijelaskan terkait dengan, (a) pengembangan media pembelajaran (b) kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif dan (c) pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan Untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.**

Pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada kondisi bahwa belum tersedianya media interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan. Dengan demikian media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini penyajian pembelajaran disajikan secara menarik dan inovatif. Pada produk yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan untuk pembelajaran individu, karena menggunakan navigasi yang mudah dan terkemas dalam CD, yang dapat diperbanyak siswa, dengan syarat adanya komputer. Selain itu produk ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok, baik kelompok besar maupun kelompok kecil, karena program ini dapat digunakan untuk

presentasi materi. Dan juga dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas bila mana pengguna kurang mengetahui cara penggunaannya.

Produk ini memiliki topik yang jelas, yaitu pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi lingkungan alam dan buatan. Disini pengguna dapat mempelajari materi lalu berlatih melalui soal yang dikemas secara menarik, atau pengguna dapat mempelajari materi saja, dalam pengembangannya terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dengan teori yang mendorong baik desain maupun strategi pembelajaran.

Pada dasarnya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.<sup>46</sup> Media juga dapat menjadi penunjang daya ingat siswa dalam mengingat suatu pelajaran yang pernah dialaminya.

Bedasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif ini menunjukkan hasil baik, hasil validasi isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 85% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi ahli desain 85% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi, hasil validasi guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 89% yaitu termasuk layak dan tidak perlu direvisi. Dengan demikian media pembelajaran multimedia interaktif

---

<sup>46</sup>Usman, M.Basyiruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat press, 2002), hlm. 21

yang dikembangkan layak diterapkan dalam pembelajaran. Akan tetapi saran dan masukan serta komentar yang disampaikan oleh para subjek validasi, berusaha diwujudkan dengan maksimal sehingga produk pengembangan yang dihasilkan semakin baik.

Menurut ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi lingkungan alam dan buatan ini untuk sudah baik. Karena isi materi sudah sesuai dengan SK, KD dan Indikator yang sudah ada. Akan tetapi masih perlu ada perbaikan dalam penulisan tanda baca dalam teks materi yang disajikan, perlu ditambah gambar yang jelas untuk memperjelas penjelasan kepada peserta didik, dan juga referensi gambar harus jelas. Peneliti memperbaiki penulisan tanda baca dalam teks materi dan juga peneliti menambah gambar untuk memperjelas materi pelajaran, bisa di lihat pada tabel 4.3.4.7.

Dalam hasil validasi ahli desain media, agar lebih baik media pembelajaran dibuat full screen agar siswa lebih terfokus pada media tersebut, ditambahkan pula petunjuk penggunaan untuk memberikan petunjuk kepada pengguna yang kurang memahami tombol penggunaan, perlu juga ditambah tombol untuk menghentikan dan memulai backsound agar dalam pembelajaran dapat mematikan atau menyalakan backsound musiknya. Tak lupa saran dari validator yaitu menambahkan tombol exit pada setiap halaman agar dapat memudahkan pengguna saat ingin keluar dari media pembelajaran. Penyajian dari data tersebut bisa dilihat pada tabel 4.11.

Sedangkan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Soaial kelas III, media yang dikembangkan pada materi lingkungan alam dan buatan sudah

bagus dan menarik, karena memang masih jarang dalam penggunaan media. sehingga peneliti tidak perlu merevisi media ajar.

Media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan diciptakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, media ini terdapat penjabaran macam-macam lingkungan alam dan buatan yang disertai dengan manfaatnya, serta cara melestarikan lingkungan. Pada media ini juga terdapat kombinasi gambar, video dan musik. Gambar dalam media ini digunakan gambar yang nyata bukan gambar kartun yang seperti dibuku siswa, dan juga dilengkapi dengan video tentang lingkungan alam dan buatan. Kombinasi dari beberapa komponen tersebut yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. Produk ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri ataupun kelompok yang terpadu, mulai dari pengenalan materi sampai tes hasil belajar.

Akan tetapi karena keterbatasan peneliti dalam mengaplikasikan autoplay, produk ini hanya terbatas pada KD 1 dan 2 tentang lingkungan alam dan buatan serta cara melestarikan.

**B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Butan untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.**

Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan di validasi oleh ahli isi mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial, ahli media, dan ahli pembelajaran guru kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang, dan digunakan dalam uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

### **1. Data Validasi Ahli Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan tabel 4.1 dan 4.4 adalah sebagai berikut :

- a) Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi standar kompetensi.
- b) Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar
- c) Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran
- d) Kelengkapan materi dalam media interaktif
- e) Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami
- f) Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari
- g) Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas
- h) Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam media interaktif relatif jelas

- i) Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku
- j) Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri
- k) Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan
- l) Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa
- m) Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bu Ninja Panju Purwita, M.Pd sebagai ahli isi tematik, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

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

$$P = \frac{40}{52} \times 100\%$$

$$= 77\%$$

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

$$P = \frac{44}{52} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 77% berada pada kualifikasi valid yang kemudian dalam validasi kedua mendapat presentasi 85% sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media

pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

## 2. Data Hasil Validasi Desain Media

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan tabel 4.8 dan 4.11 adalah sebagai berikut :

- a) Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik
- b) Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat
- c) Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
- d) Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- e) Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- f) Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik
- g) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi
- h) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi

- i) Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat
- j) Video yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai
- k) Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan
- l) Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai
- m) Warna background yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai
- n) Layout yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik
- o) Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai

Data dari tanggapan yang diisi oleh Bapak Abid Yusron, S.Kom sebagai ahli media, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

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

$$P = \frac{47}{60} \times 100\%$$

$$= 78 \%$$

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

$$P = \frac{51}{60} \times 100\%$$

$$= 85 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 78% berada pada kualifikasi valid kemudian dalam validasi kedua mendapatkan presentasi sebesar 85% sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

### **3. Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Kelas III**

Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli pembelajarn terhadap media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan tabel 4.15 adalah sebagai berikut :

- a) Materi dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan KI dan KD
- b) Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif indikator pembelajaran
- c) Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif
- d) Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami
- e) Gambar dan video yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari
- f) Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi pembelajaran
- g) Keefektifan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan persepsi siswa

- h) Kemerarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif
- i) Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami dan tidak kaku
- j) Desain tampilan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI
- k) Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa
- l) Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran

Data dari tanggapan yang diisi oleh Rumanti, S. PdI sebagai ahli pembelajaran, dapat dihitung menggunakan presentase tingkat kevalidan media pembelajaran sebagai berikut :

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

$$P = \frac{43}{48} \times 100\%$$

$$= 89 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 89% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

#### 4. Data Validasi Uji Coba Produk Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.18, 4. 21, angket tanggapan yang di isi oleh sasaran subjek uji coba yaitu seluruh siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang, yang dibagi menjadi 2 tahap yaitu, 1) Uji Coba Kelompok Kecil dengan responden 6 siswa, 2) Uji Coba Lapangan dengan responden siswa Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang dengan jumlah 15 siswa eksperimen. Adapun penilaian uji coba lapangan pada tiap komponen sebagai mana dianalisis seacara kuantitatif untuk uji coba lapangan dapat di interpretasikan sebagai berikut:

- a) Siswa dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain, dengan persen kevalidan sebesar 97%
- b) Multimedia interaktif ini memudahkan siswa untuk mempelajari materi lingkungan alam dan buatan, dengan persen kevalidan sebesar 93%
- c) Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti, dengan persen kevalidan sebesar 82%
- d) Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca, dengan persen kevalidan sebesar 95%
- e) Siswa dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini, dengan persen kevalidan sebesar 92%
- f) Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu, dengan persen kevalidan sebesar 95%

- g) Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas, dengan persen kevalidan sebesar 92%
- h) Soal yang ditampilkan sudah banyak dengan persen kevalidan sebesar 73%
- i) Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas dengan persen kevalidan sebesar 93%
- j) siswa senang belajar materi lingkungan alam dan buatan menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik dengan persen kevalidan sebesar 93%

Angket tanggapan yang diisi oleh siswa MI Hasanuddin Malang yang berjumlah 15 siswa, dapat dihitung secara keseluruhan menggunakan presentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

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

$$P = \frac{560}{600} \times 100\%$$

$$= 94 \%$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh presentase sebesar 94% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan layak digunakan sesuai dengan hasil validasi.

**C. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan untuk Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.**

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa dalam waktu 3 kali pertemuan.

Kegiatan pembelajaran materi lingkungan alam dan buatan khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar dengan media pembelajaran interaktif ditunjukkan dengan adanya hasil *posttest* kelas eksperimen yang lebih baik jika dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol.

Selain itu, media pembelajaran interaktif secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata (*mean*) kelas kontrol yang lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen pada soal *posttest* yaitu  $67,6 < 77,6$ , maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi lingkungan alam dan buatan kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

Hasil uji t-hitung tidak berpasangan pada perhitungan manual dengan tingkat kepercayaan 0,05 dihasilkan  $t_{hitung} = 2,57$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,14$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada pengaruh peningkatan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan dengan kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan membahas beberapa hal meliputi, a) Kesimpulan hasil pengembangan, b) Saran. Paparan selengkapnya sebagaimana berikut:

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif materi lingkungan alam dan buatan kelas 3 untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Prosedur produk pengembangan media pembelajaran ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, yang kedua tahap pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan model desain Borg and Gall dan tahap uji coba/validasi berupa media pembelajaran. Pengembangan produk media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui validasi oleh ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, ahli desain media, guru kelas III dan sasaran penggunaan media pembelajaran melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan III A dan III B Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

2. Multimedia Interaktif ini memiliki kelayakan berdasarkan dari hasil validasi para ahli. Pertama yaitu ahli isi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sebesar 85%, ahli desain media sebesar 85% dan ahli pembelajaran sebesar 89%. Pada tabel skala, hasil ini masuk kategori sangat layak untuk di terapkan dalam pembelajaran, artinya tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar materi lingkungan alam dan buatan siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata (*mean*) kelas kontrol yang lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen pada soal posttest yaitu  $67,6 < 77,6$ , Hasil uji t-hitung tidak berpasangan pada perhitungan manual dengan tingkat kepercayaan 0,05 dihasilkan  $t_{hitung} = 2,57$  sedangkan  $t_{tabel} = 2,14$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas III B yang menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan dengan kelas III A yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi lingkungan alam dan buatan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang.

## B. Saran

### 1. Bagi Guru

- a) Hendaknya, dalam pembelajaran guru berani menggunakan metode-metode lain untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.
- b) Multimedia interaktif dalam materi lingkungan alam dan buatan kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanudiin Malang ini, hendaknya dijadikan sumber belajar pelengkap karena materi-materi yang dimuat dijelaskan secara ringkas.

### 2. Bagi Pengembang

- a) Untuk menciptakan ide-ide baru terkait dengan produk pembelajaran, serta lebih inovatif, kreatif dalam pengembangan produk pembelajaran.

Multimedia interaktif ini akan lebih baik manakalah di kembangkan di sekolah-sekolah yang sudah memenuhi sarana prasarana seperti komputer, laptop, dan LCD. Setiap guru juga diharapkan mampu mengoprasikan cara penggunaan komputer untuk penunjang proses pembelajaran.

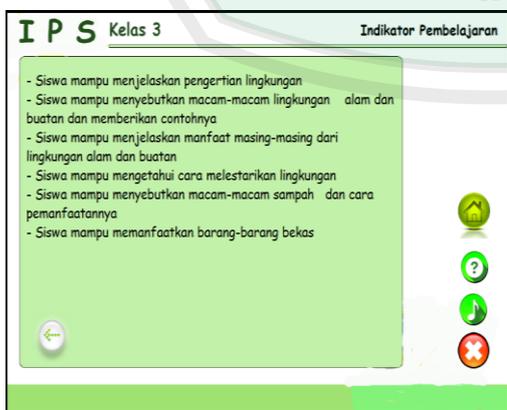
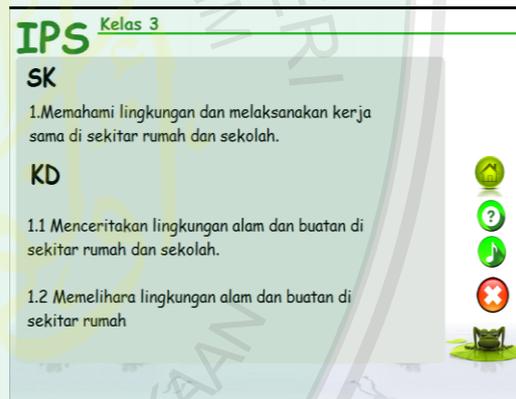
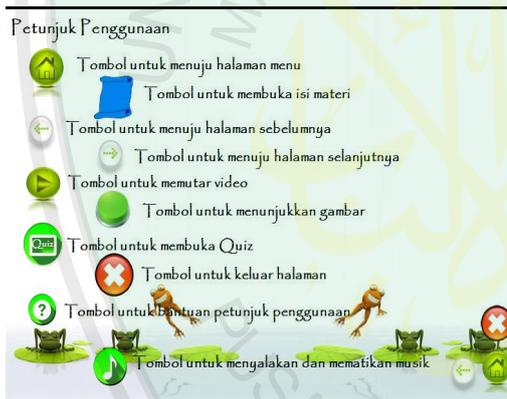
## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Joko Try Prasetyo, 1997, *Strategi Belajar Mengajar* Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, 2003, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Raja Grafindo Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djunaidi Ghony, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas* Malang : UIN-Malang Press.
- Cecep kusanandi dan bambang sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor; Ghalia Indonesia.
- Hujair AH Sanaky. 2009, , *media Pembelajaran* (Yogyakarta : Safria Insania Press.
- Iskandar, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Gaung Persada Press,
- Kunandar, 2006, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* Jakarta: PT Raja Gravindo Persada.
- Permendiknas n0. 22 Tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial
- Prenamedia Group. 2015.
- Punaji Setyosari, 2010, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan* Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Purwanto, 2008, *Evaluasi Hasil Belajar* Yogyakarta: Pustaka Belajar,.
- Rusman. 2012, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung; Alfabeta,.
- Setyosari, Punaji ,2010, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, Jakarta; Kencana Prenada media Group.
- Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, James D. Russel, 2012, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, Jakarta; Fajar Interpratama Offset.
- Sri Anitah, 2009, *Media Pembelajaran* (Surakarta : Yuma Pressindo.
- Subana dkk, 2005, *Statistik pendidikan* (bandung: Pustaka Setia.
- Subali dkk, 2012, *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*.

- Sudaryono, 2012, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Sugiyono, 2011 *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, ev.
- Sukardi, 2010, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sulistiyorini, 2009. *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: SUKSES Offest.
- Suntoyo Yitnosumarto, 1990, *Dasar-dasar Statistika* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Pustaka Yustita, 2007, *Panduan Lengkap KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/MI, SMP, dan SMA/SMK*, (jakarta : Pustaka Yustita,.
- Trianto, 2010, *Model Pembelajaran Terpadu konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (ktsp)* (jakarta: PT Bumi Aksara.
- Usman, M.Basyiruddin Asnawir, 2002, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat press.
- Wahid murni, 2008, *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Laporan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif : Skripsi, Thesis dan Disertasi*, malang : UM Press.
- Wahid Murni dan Nur Ali, 2008, *Penelitian Tindakan kelas Pendidikan Agama dan Umum Dari Teori menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian*. Malang: UM Press.
- Wina Sanjaya, 2009, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### BENTUK GAMBAR MULTIMEDIA INTERAKTIF



**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**A. Gunung**



Gunung adalah bukit yang ketinggiannya mencapai 600 meter lebih dari permukaan laut. Di bumi ini, terdapat 2 jenis gunung yaitu ada yang dinamakan gunung berapi dan gunung tidak berapi.

Manfaat gunung bagi manusia itu banyak sekali. Gunung berapi yang sudah tidak aktif dapat dimanfaatkan misalnya untuk perkebunan, kehutanan, suaka margasatwa, dan tempat rekreasi.

Gunung meru (sumber pribadi)

**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**B. Dataran Tinggi**



Manfaat dataran tinggi adalah suhu udara di dataran tinggi sangat dingin, jadi cocok untuk menjadi tempat peristirahatan. Tanahnya juga subur, jadi cocok untuk menanam sayuran dan buah-buahan.

Dataran tinggi adalah daerah datar yang letaknya di pegunungan. Ketinggiannya sekitar 200 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi disebut juga plato.

Sumber, penguinliburan.com

**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**C. Dataran Rendah**



Dataran rendah adalah daerah datar yang landai. Ketinggiannya di bawah 200 meter dari permukaan laut. Contoh dataran rendah adalah daerah pantai.

Dataran rendah dimanfaatkan manusia untuk berbagai kegiatan, daerah pertanian, peternakan, permukiman, serta perkebunan seperti tebu, kelapa, dan biasanya juga dipakai untuk kawasan perkotaan.

Sumber, id.geoview.info

**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**D. Bukit**



Bukit adalah suatu wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya. Namun, ketinggiannya lebih rendah dibandingkan gunung.

Manfaat bukit adalah Sebagai lahan perkebunan, sebagai area perladangan dan pertanian masyarakat, sebagai daerah resapan air, sebagai kawasan hutan lindung, dan daerah wisata.

Sumber, www.pegipegi.com

Bukit Teletubis Bromo (sumber pribadi)

**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**E. Sungai**



Sungai merupakan jalan air alami. Aliran air sungai bersumber dari gunung menuju ke laut. Selain itu, air di sungai pun dapat berasal dari air hujan atau pembuangan air dari rumah tangga.

Sungai banyak sekali manfaatnya bagi manusia. Misalnya, untuk mencuci, mandi, dan tempat memancing. Bahkan di Kalimantan sungai menjadi prasarana transportasi dan pasar terapung. Di dalam sungai juga hidup berbagai jenis ikan seperti nila, mujair, dan gurami. Manusia, hewan, dan tumbuhan memerlukan air. Sungai adalah salah satu sumber air bagi makhluk hidup.

Sungai Bengawan Solo, Sumber, blokbojonegoro.com

**IPS Kelas 3** Lingkungan Alam

**F. Pantai**



Pantai yang landai dan dataran dimanfaatkan untuk tempat wisata dan olahraga. Di Indonesia banyak terdapat tempat wisata pantai. Di Malang, misalnya pantai Bale Kambang, Gua Cina, Sempu, Sendang biru, dll. Manfaat bagi manusia adalah untuk meningkatkan perekonomian khususnya di daerah pantai tersebut. Apakah di daerahmu ada tempat wisata pantai? Coba sebutkan!

Pantai Bale Kambang, sumber pribadi

Pantai merupakan daerah yang membatasi daratan dan lautan. Di daerah pantai biasanya banyak ditemui pasir.

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**G. Laut**



Laut adalah kumpulan air asin yang sangat banyak dan luas di permukaan bumi yang memisahkan atau menghubungkan suatu benua dengan benua lainnya dan suatu pulau dengan pulau lainnya.

Manfaat laut bagi manusia adalah sebagai tempat untuk mencari nafkah, seperti nelayan mencari ikan untuk dimakan sendiri atau untuk dijual. Selain itu, laut juga dibuat untuk tempat transportasi dari pulau ke pulau.

*Laut pelabuhan Blimbing, Paciran. Sumber pribadi.*

**IPS** Kelas 3 Lingkungan Alam

**H. Danau**



Danau adalah suatu masa air yang menempati daerah cekungan yang luas (tidak seluas lautan) dan dikelilingi oleh daratan. Danau ada yang airnya tawar dan ada yang airnya asin. Danau berair asin umumnya terdapat di daerah beriklim arid (kering) karena aktivitas penguapan yang terjadi sangat besar, sedangkan penambahan airnya tidak terlalu banyak.

Danau sangat bermanfaat bagi manusia. Selain sumber air, danau juga dapat digunakan untuk objek pariwisata, olahraga irigasi, dan budidaya ikan.

*Danau Ranu Kumbolo, sumber pribadi.*



00:34

Quiz KD 1

Introduction Page

**Assalamu'alaikum Wr, Wb.**

Start

**Melestarikan Lingkungan**

Kerusakan Lingkungan Di Sekitar Kita Upaya Melestarikan Lingkungan



Kerusakan Hutan



Melestarikan Air



Terbatasnya air



Mengatur Sampah



Timbunan Sampah



Menjaga Kualitas Udara

Sumber: defensi.blogspot.com

**IPS** Kelas 3 Kerusakan Hutan

**Akibat yang ditimbulkan**




- Tanah Longsor
- Banjir
- Kebakaran Hutan

Hutan termasuk lingkungan alam yang sangat penting. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki hutan terluas di dunia. Sayangnya, banyak hutan kita yang rusak parah akibat ulah manusia itu sendiri.

**IPS Kelas 3** Timbunan Sampah



Sumber: [news.okezone.com](http://news.okezone.com)

Apa yang dimaksud dengan sampah? Sampah adalah benda atau barang yang dibuang karena tidak terpakai lagi. Termasuk sampah adalah kotoran seperti daun, kertas, plastik, dan sebagainya. Sampah ada beberapa jenis yaitu,

- Sampah kering (Anorganik)
- Sampah basah (Organik)
- Sampah berbahaya

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Stop, Refresh.

**IPS Kelas 3** Terbatasnya Air



Sumber: [www.antarajateng.com](http://www.antarajateng.com)

Air di bumi ini sangat besar akan tetapi sebagian besar air yang ada di bumi ini adalah air laut. Tentu saja kita tidak dapat minum air laut secara langsung, kita harus mengolahnya terlebih dahulu. Tidak semua manusia beruntung mendapatkan air bersih dengan mudah. Oleh karena itu, kita harus menjaganya agar air tetap tersedia dan layak digunakan.

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Stop, Refresh.

**IPS Kelas 3** Melestarikan Air

1. Siramlah tanaman dengan air bekas cucian beras, sayuran, atau buah-buahan. Jangan menyiram dengan air bersih.
2. Untuk mandi jangan terlalu menguras air di bak. Gunakanlah air secukupnya.
3. Untuk mencuci kendaraan seperti mobil, motor, dan sepeda gunakanlah selang agar kita bisa mengontrol pengeluaran air.
4. Saat mencuci pakaian tunggulah sampai cucian banyak.
5. Jangan membuka keran besar-besar. Segera matikan keran jika tidak digunakan lagi.



Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Stop, Refresh.

**IPS Kelas 3** Mengatur Sampah

1. Jika belanja, bawalah keranjang atau tas kain yang bisa dipakai berulang-ulang.
2. Jangan gunakan barang sekali pakai.
3. Beli atau pilihlah barang-barang yang dapat atau dipakai berulang-ulang.
4. Pisahkan sampah kering dengan sampah basah. Sampah basah dapat didaur ulang menjadi pupuk atau kompos. Sampah kering dapat didaur ulang menjadi barang yang bermanfaat.

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Stop, Refresh.

**IPS Kelas 3** Menjaga Kualitas Udara



Sumber: [dishut.jatimprov.go.id](http://dishut.jatimprov.go.id)

1. Untuk bepergian jarak dekat, gunakanlah sepeda atau berjalan kaki daripada menggunakan kendaraan bermotor.
2. Jangan membakar sampah, karena asapnya juga dapat menyebabkan polusi.
3. Tanamlah banyak tanaman. Tanaman, baik pepohonan maupun bunga-bunga dapat membuat udara kita menjadi segar. Jadi tanamlah banyak tanaman di sekitar rumah maupun sekolahmu.

Navigation icons: Home, Play, Music, Question, Stop, Refresh.



Navigation icons: Play, Stop, Refresh.

Quiz KD 2

Question 1 of 10 | Multiple Choice | 10

Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah ...

- Menanami halaman rumah dengan bunga-bunga
- Membuang sampah ke sungai
- Mencoret tembok rumah
- Membuang sampah pada tempatnya

Outline... Submit

IPS Kelas 3

Tanah Longsor



Sumber, www.solopos.com

IPS Kelas 3

Banjir



Sumber, sindonews.com

IPS Kelas 3

Kebakaran Hutan



Hutan Gunung Butak Sumber Pribadi

IPS Kelas 3



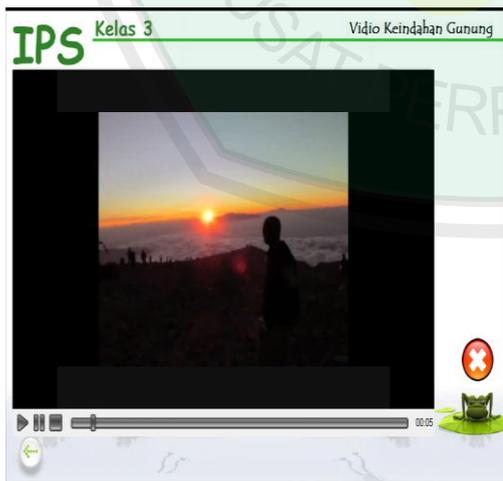
Keranjang, sumber: fanja-nugget.blogspot.com

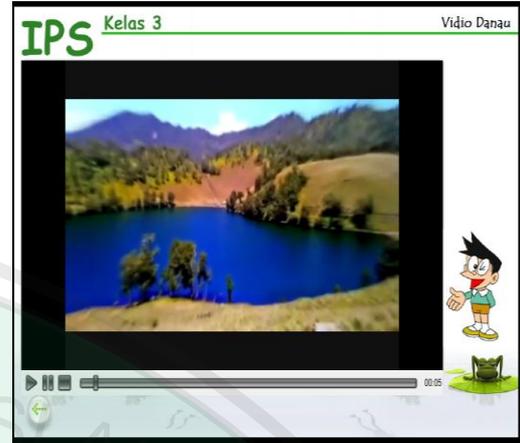
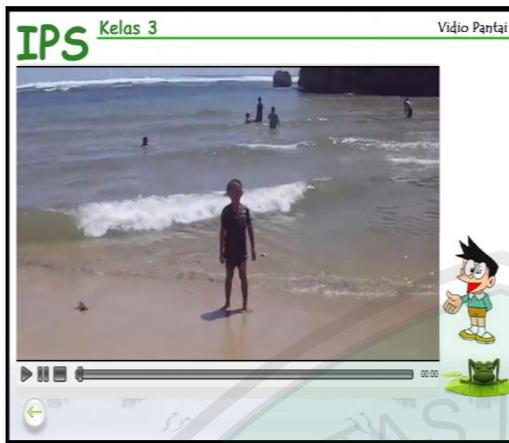
Sumber, www.pabrikasbandung.com

IPS Kelas 3



Sumber, www.escapeartistes.com





IPS Kelas 3 Vidio Timbunan Sampah



02:43

This video player shows a close-up of a pile of organic waste, including leaves, twigs, and food scraps. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Timbunan Sampah' and the duration is 02:43.

IPS Kelas 3 Vidio Sampah Kering



Bagaimana dengan sampah Nonorganik?

00:02

This video player shows children in red vests sorting through dry waste. The text 'Bagaimana dengan sampah Nonorganik?' is overlaid on the video. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Sampah Kering' and the duration is 00:02.

IPS Kelas 3 Vidio Sampah Basah



00:01

This video player shows a blue compost bin with the word 'KOMPOSTER' written on it. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Sampah Basah' and the duration is 00:01.

IPS Kelas 3 Vidio Melestarikan Air



kalau begitu, kita harus menjaga kelestarian air bersih?

01:01

This video player features a cartoon girl and a water drop character. The text asks 'kalau begitu, kita harus menjaga kelestarian air bersih?'. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Melestarikan Air' and the duration is 01:01.

IPS Kelas 3 Vidio Tanah Longsor



00:02

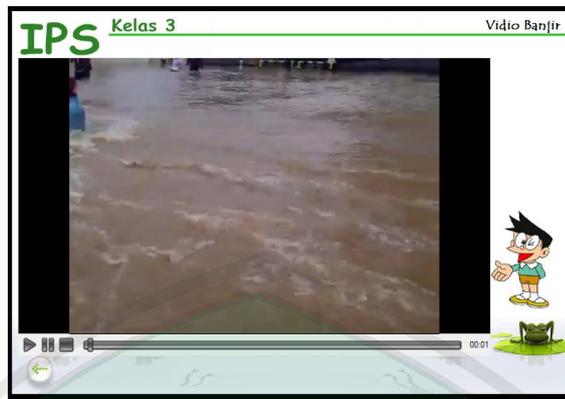
This video player shows a blue truck on a road that has been partially blocked by a landslide of earth and trees. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Tanah Longsor' and the duration is 00:02.

IPS Kelas 3 Vidio Kebakaran Hutan



00:00

This video player shows a forest fire at night, with flames and smoke visible against a dark sky. The video title is 'IPS Kelas 3 Vidio Kebakaran Hutan' and the duration is 00:00.



### FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**A. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi isi Media**

No	Pernyataan	Keterangan			
		SB	B	TB	STB
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.		✓		
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif	✓			
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami		✓		
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari	✓			
7.	Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas	✓			
8.	Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam media interaktif relatif jelas		✓		
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku	✓			
10.	Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri		✓		
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
13.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa		✓		
14.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	✓			

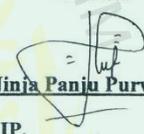
No	Pernyataan	Keterangan			
		SB	B	TB	STB
	Jumlah				

**B. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi media interaktif ini.**

1. Sebaiknya tidak menggunakan kalimat tanya di dalam materi!
2. Bedakan gambar keramba & tambak pada gambar di media!
3. Revisi & lanjutkan penelitian!

Malang, 24 Mei 2016

Validator

  
Ninja Panju Purwita, M. Pd

NIP.

PUSAT PERPUSTAKAAN

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI ISI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**A. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi isi Media**

No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Materi dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi inti.		✓		
2.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
3.	Materi yang disajikan dalam media interaktif sesuai dengan indikator pembelajaran		✓		
4.	Kelengkapan materi dalam media interaktif		✓		
5.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada media interaktif mudah dipahami		✓		
6.	Gambar dan video yang disajikan dalam media interaktif membantu mengingat informasi/ materi yang dipelajari			✓	
7.	Isi materi yang terdapat dalam media interaktif relatif jelas		✓		
8.	Pemilihan warna, teks, gambar, dan animasi dalam media interaktif relatif jelas	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami dan tidak kaku		✓		
10.	Materi yang disajikan pada media interaktif mampu digunakan untuk panduan belajar mandiri		✓		
11.	Perangkat evaluasi dalam media interaktif sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
13.	Susunan kalimat pada soal dalam media interaktif mudah dipahami oleh siswa		✓		
14.	Desain tampilan dalam media interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI		✓		

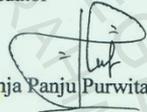
**B. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi bahan ajar mata pelajaran IPS kelas 3 ini.**

Saran:

1. Perbaiki penulisan tanda baca, kata, kalimat dan spasi!
2. Gambar yang ada dalam materi jangan dipakai lebih dari 1 kali!
3. Sumber keterangan gambar harus konsisten, jelas dan lengkap!
4. Revisi dan perbaiki secara keseluruhan!

Malang, 10 Mei 2016

Validator

  
Ninja Panju Purwita, M. Pd

NIP.



**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN  
MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**A. Kriteria-kriteria lembar validasi desain media**

No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik		✓		
2.	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat		✓		
3.	Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai		✓		
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	✓			
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI		✓		
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	✓			
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi		✓		
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi	✓			
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat		✓		
10.	Video atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai		✓		
11.	Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan		✓		

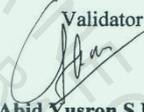
No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai			✓	
13.	Warna <i>background</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	✓			
14.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik			✓	
15	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai		✓		
Jumlah					

**B. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang desain media interaktif ini.**

...Secara keseluruhan sudah baik, pilihan warna dan background sudah sesuai. Akan lebih baik apabila disediakan tombol untuk membatasi musik latar dan juga ketika narasinya kalau bisa diperbaiki dengan intonasi yang jeda dan bisa mengaktifkan.....

Malang, <sup>25</sup>23 Mei 2016

Validator

  
**Abid Yusron, S.Kom**

**NIP.198404092011011013**



**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI DESAIN  
MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**A. Kriteria-kriteria lembar validasi desain media**

No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Tampilan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini menarik		✓		
2.	Tata letak penempatan menu-menu yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini tepat		✓		
3.	Penggunaan font yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai		✓		
4.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	✓			
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI		✓		
6.	Teks dan tulisan yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat terbaca dengan baik	✓			
7.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif dapat memperjelas materi		✓		
8.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai dengan materi	✓			
9.	Tata letak penempatan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif tepat	✓			
10.	Video atau animasi yang disajikan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah sesuai		✓		
11.	Music yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik dan menyenangkan	✓			

No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
12.	Penggunaan variasi warna yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai		✓		
13.	Warna <i>background</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai	✓			
14.	<i>Layout</i> yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif menarik		✓		
15	Evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sesuai		✓		
Jumlah					

**B. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang desain media interaktif ini.**

Sudah dilakukan...perubahan...sesuai...rekomendasi...part 19  
perubahan...pilihan...tombol...bantuan...dan...penambahan...tombol  
mute...untuk...music...latar...sudah...dilakukan...ada...kekurangan  
pada...tombol...back...di...balok...petunjuk...subskripsi...di...isi...perintah  
prev page.

Malang, 26 Mei 2016

Validator

  
**Abid Yusron, S.Kom**

NIP.198404092011011013

**ANGKET PENILAIAN/TANGGAPAN AHLI PEMBELAJARAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**

**A. Kriteria-Kriteria Lembar Validasi ahli Pembelajaran**

No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Materi dalam multimedia interaktif ini sesuai dengan SK dan KD	✓			
2.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif indikator pembelajaran	✓			
3.	Kelengkapan materi dalam multimedia interaktif	✓			
4.	Susunan kalimat yang digunakan dalam menyajikan materi pada multimedia interaktif mudah dipahami		✓		
5.	Gambar dan video yang disajikan dalam multimedia interaktif dapat membantu mengingat informasi/materi yang dipelajari		✓		
6.	Multimedia interaktif dapat memudahkan dalam hal penyampaian materi pembelajaran	✓			
7.	Keefektifan mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif mampu menyamakan persepsi siswa		✓		
8.	Kemenarikan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami dan tidak kaku		✓		
10.	Desain tampilan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI	✓			
11.	Tingkat kesulitan latihan soal multimedia interaktif mudah dipahami siswa		✓		
12.	Secara keseluruhan multimedia interaktif ini layak digunakan pada pembelajaran	✓			
Jumlah					

**B. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang isi media interaktif ini.**

Isi media Interaktif ini sangat bagus dan sesuai dengan materi yang diajarkan ke anak-anak.

Malang, 30 Mei 2016

Validator



Rumanti, S.Pd



### ANGKET PENILAIAN SISWA

Nama : *Ukom*  
 Kelas : *B*  
 Absen : *24*

#### PETUNJUK PENGISIAN

- Mohon angket ini diisi oleh siswa untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada
- Beri tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dan pilihlah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
- Ada empat alternatif jawabannya, yaitu:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Kurang Setuju

4 = Setuju



No	Pernyataan	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain				
2.	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini				
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti				
4.	Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca				

5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	U			
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	U			
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas		U		
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak				
9.	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas		U		
10.	Saya senang belajar materi ini menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik		X		
Jumlah		U			

### ANGKET PENILAIAN SISWA

Nama : Seia  
 Kelas : III  
 Absen : 32

#### PETUNJUK PENGISIAN

- Mohon angket ini diisi oleh siswa untuk menjawab seluruh pernyataan yang ada
- Beri tanda centang ( ✓ ) pada kolom yang tersedia dan pilihlah sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
- Ada empat alternatif jawabannya, yaitu:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 4 = Setuju



No	Pernyataan	KeterangaN			
		4	3	2	1
1.	Saya dapat mengoperasikan multimedia interaktif ini tanpa bantuan orang lain		✓		
2.	Multimedia interaktif ini memudahkan saya untuk mempelajari materi ini	✓			
3.	Bahasa yang digunakan pada multimedia interaktif ini mudah dimengerti	✓			
4.	Teks soal dan tulisan yang terdapat pada multimedia interaktif ini mudah di baca	✓			

5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada multimedia interaktif ini	✓			
6.	Multimedia interaktif ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu	✓			
7.	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini mudah dipahami dan jelas	✓			
8.	Soal yang ditampilkan sudah banyak		✓		
9.	Pembahasan soal pada multimedia interaktif ini sudah jelas	✓			
10.	Saya senang belajar materi ini menggunakan multimedia interaktif ini karena sajiannya menarik	✓			
Jumlah					

Soal Post Test

Nama : *Lailatul Mukaromah*

**I. Pilihlah jawaban yang paling benar!**

1. Berikut ini yang termasuk lingkungan buatan adalah . . . .
  - a. kebun, sawah, dan pantai
  - b. pulau, dataran, dan laut
  - c. gunung, pantai, dan sungai
  - d. jembatan, bandara, dan taman
2. Berikut ini yang termasuk lingkungan alam adalah . . . .
  - a. sawah, bandara, dan waduk
  - b. bandara, jembatan, dan taman
  - c. jalan, sungai, dan waduk
  - d. gunung, laut, dan dataran tinggi
3. Bekas jarum suntik termasuk jenis sampah. . . .
  - a. kering
  - b. berbahaya
  - c. basah
  - d. kering
4. Lingkungan yang dimanfaatkan oleh nelayan untuk mencari ikan adalah . . . .
  - a. rawa
  - b. pantai
  - c. laut
  - d. bukit

Soal Post Test

Nama : Lailatul Mukaromah

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini yang termasuk lingkungan buatan adalah . . . .
  - a. kebun, sawah, dan pantai
  - b. pulau, dataran, dan laut
  - c. gunung, pantai, dan sungai
  - d. jembatan, bandara, dan taman
2. Berikut ini yang termasuk lingkungan alam adalah . . . .
  - a. sawah, bandara, dan waduk
  - b. bandara, jembatan, dan taman
  - c. jalan, sungai, dan waduk
  - d. gunung, laut, dan dataran tinggi
3. Bekas jarum suntik termasuk jenis sampah. . . .
  - a. kering
  - b. berbahaya
  - c. basah
  - d. kering
4. Lingkungan yang dimanfaatkan oleh nelayan untuk mencari ikan adalah . . . .
  - a. rawa
  - b. pantai
  - c. laut
  - d. bukit

## Soal Post Test

Nama : *Lailatulmuhammad*

5. Salah satu manfaat hutan kota adalah ....
- a. dapat ditebang jika warga membutuhkan kayu
  - b. membantu penyerapan air
  - c. hasil kayu dapat dijual
  - d. agar tamannya menjadi indah
6. Segala sesuatu di sekitar lingkungan kita yang merupakan ciptaan manusia adalah ....
- a. lingkungan buatan
  - b. lingkungan alam
  - c. waduk
  - d. pedesaan
7. Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah .....
- a. membuang sampah ke sungai
  - b. menanam bunga di halaman rumah
  - c. mengangkat sampah dari got
  - d. membuang sampah pada tempatnya
8. Negara kita memiliki wilayah laut yang sangat luas. Laut yang sangat luasi itu disebut ....
- a. teluk
  - b. samudra
  - c. selat
  - d. muara

## Soal Post Test

Nama : *Lailatulm ukaromah*

9. Sampah yang kita hasilkan akan di olah di ...

- a. sungai
- b. tempat pembuangan akhir
- c. pabrik
- d. tempat sampah

10. Plastik dan kertas termasuk jenis sampah .....

- a. kering
- b. basah
- c. buatan
- d. berbahaya

## II. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Bandara dan jembatan termasuk lingkungan *buatan*
2. Daerah manakah yang cocok untuk ditanami pohon kelapa *tanah*
3. Tempat untuk memarkir pesawat disebut *terminal*
4. Pencemaran udara disebut juga *smog*
5. Usaha melestarikan lingkungan alam merupakan tanggung jawab *seluruh manusia*

## III. Kerjakan soal-soal berikut sesuai dengan perintah!

1. Tulislah dua manfaat laut bagi kehidupan manusia! *perikanan ikan dan perikanan*
2. Tulislah tiga contoh lingkungan buatan yang berhubungan dengan bangunan! *Rumah, sekolah, kebun jeruk*
3. Jelaskan jenis-jenis sampah, kemudian berikan contohnya masing-masing! *adanya yang basah dan ada yang kering*
4. Jelaskan pengertian sampah kering dan sebutkan contohnya! *plastik*
5. Tulislah tiga contoh tindakan manusia yang dapat merusak lingkungan alam! *butiran pasir*

## Soal Pre Test

Nama : *Lailatul Mukaromah : 1201*

5. Segala sesuatu di sekitar lingkungan kita yang merupakan ciptaan Tuhan adalah ....
- a. lingkungan buatan
  - b. lingkungan alam
  - c. waduk
  - d. pedesaan
6. Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah ....
- a. membuang sampah ke sungai
  - b. menanam bunga di halaman rumah
  - c. mengangkat sampah dari got
  - d. membuang sampah pada tempatnya
7. Salah satu contoh tindakan yang melindungi lingkungan hisup adalah ....
- a. menebang hutan secara liar
  - b. membuang sampah ke sungai
  - c. merusak pohon-pohon
  - d. menanam beraneka pohon
8. Negara kita memiliki wilayah laut yang sangat luas. Laut yang sangat luasi itu disebut ....
- a. teluk
  - b. samudra
  - c. selat
  - d. muara

Soal Pre Test

Nama : Laila tulmu katomah

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini yang termasuk lingkungan alam adalah . . . .
  - a. sawah, bandara, dan waduk
  - b. bandara, jembatan, dan jalan
  - c. jalan, sungai, dan waduk
  - d. gunung, sungai dan pantai
2. Lingkungan yang dimanfaatkan oleh petani untuk menanam sayuran adalah . . . .
  - a. rawa
  - b. pantai
  - c. sawah
  - d. bukit
3. Berikut ini yang termasuk lingkungan buatan adalah . . . .
  - a. kebun, sawah, dan pantai
  - b. bukit, dataran, dan laut
  - c. gunung, pantai, dan sungai
  - d. jembatan, sekolah, dan jalan raya
4. Plastik dan kaleng minuman termasuk jenis sampah . . . .
  - a. kering
  - b. basah
  - c. buatan
  - d. berbahaya

Nama : Laila Fuhmatulohah

9. Salah satu dampak hutan gundul adalah ....

- a. jumlah binatang hutan semakin banyak
- b. banjir bandang
- c. kebakaran
- d. asap kabut

10. Buah-buahan busuk dan daun-daunan yang kering termasuk jenis sampah. .

- a. kering
- b. berbahaya
- c. basah
- d. buatan

II. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Sebuah aliran sungai yang sengaja dibendung disebut *waduk*
2. Tempat untuk memarkir pesawat disebut *bandara*
3. Baterai bekas dan bekas jarum suntik termasuk sampah. *mantan/nyoba*
4. Danau alam adalah danau yang terbentuk secara *alami*
5. Sampah dapat *diolah* sehingga menghasilkan barang-barang bermanfaat.

III. Kerjakan soal-soal berikut sesuai dengan perintah!

1. Tulislah 4 contoh lingkungan buatan yang berhubungan dengan bangunan! *Rumah, jalan, sekolah, pasar*
2. Apakah fungsi taman kota? *indah*
3. Jelaskan jenis-jenis sampah, kemudian berikan contohnya! *sampah basah dan sampah kering*
4. Tulislah cara-cara yang dapat kita lakukan untuk mengurangi sampah! *Membersihkan*
5. Mengapa kita dilarang membuang limbah dan sampah ke sungai? *mengakibatkan banjir*

Soal Pre Test

Nama : pika anjani

**I. Pilihlah jawaban yang paling benar!**

1. Berikut ini yang termasuk lingkungan alam adalah . . . .
  - a. sawah, bandara, dan waduk
  - b. bandara, jembatan, dan jalan
  - c. jalan, sungai, dan waduk
  - d. gunung, sungai dan pantai
2. Lingkungan yang dimanfaatkan oleh petani untuk menanam sayuran adalah . . . .
  - a. rawa
  - b. pantai
  - c. sawah
  - d. bukit
3. Berikut ini yang termasuk lingkungan buatan adalah . . . .
  - a. kebun, sawah, dan pantai
  - b. bukit, dataran, dan laut
  - c. gunung, pantai, dan sungai
  - d. jembatan, sekolah, dan jalan raya
4. Plastik dan kaleng minuman termasuk jenis sampah . . . .
  - a. kering
  - b. basah
  - c. buatan
  - d. berbahaya

## Soal Pre Test

Nama : Fika ahjani

5. Segala sesuatu di sekitar lingkungan kita yang merupakan ciptaan Tuhan adalah ....
- a. lingkungan buatan
  - b. lingkungan alam
  - c. waduk
  - d. pedesaan
6. Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah .....
- a. membuang sampah ke sungai
  - b. menanam bunga di halaman rumah
  - c. mengangkat sampah dari got
  - d. membuang sampah pada tempatnya
7. Salah satu contoh tindakan yang melindungi lingkungan hisup adalah ....
- a. menebang hutan secara liar
  - b. membuang sampah ke sungai
  - c. merusak pohon-pohon
  - d. menanam beraneka pohon
8. Negara kita memiliki wilayah laut yang sangat luas. Laut yang sangat luasi itu disebut ....
- a. teluk
  - b. samudra
  - c. selat
  - d. muara

Soal Post Test

Nama : fiko angani

I. Pilihlah jawaban yang paling benar!

1. Berikut ini yang termasuk lingkungan buatan adalah .....

  - a. kebun, sawah, dan pantai
  - b. pulau, dataran, dan laut
  - c. gunung, pantai, dan sungai
  - d. jembatan, bandara, dan taman

2. Berikut ini yang termasuk lingkungan alam adalah .....

  - a. sawah, bandara, dan waduk
  - b. bandara, jembatan, dan taman
  - c. jalan, sungai, dan waduk
  - d. gunung, laut, dan dataran tinggi

3. Bekas jarum suntik termasuk jenis sampah. ...

  - a. kering
  - b. berbahaya
  - c. basah
  - d. kering

4. Lingkungan yang dimanfaatkan oleh nelayan untuk mencari ikan adalah .....

  - a. rawa
  - b. pantai
  - c. laut
  - d. bukit

Soal Pre Test

Nama : Filka Anjani

9. Salah satu dampak hutan gundul adalah ....

- a. jumlah binatang hutan semakin banyak
- ~~b. banjir bandang]~~
- c. kebakaran
- d. asap kabut

10. Buah-buahan busuk dan daun-daunan yang kering termasuk jenis sampah. .

- ~~a. kering~~
- b. berbahaya
- c. basah
- d. buatan

II. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Sebuah aliran sungai yang sengaja dibendung disebut *waduk selat*
2. Tempat untuk memarkir pesawat disebut *bandara*
3. Baterai bekas dan bekas jarum suntik termasuk sampah *kering*
4. Danau alam adalah danau yang terbentuk secara *mengalir*
5. Sampah dapat *dijadikan* sehingga menghasilkan barang-barang bermanfaat.

III. Kerjakan soal-soal berikut sesuai dengan perintah!

1. Tulislah 4 contoh lingkungan buatan yang berhubungan dengan bangunan!  
*rumah, sekolah, gedung, kantor*
2. Apakah fungsi taman kota?  
*untuk bermain*
3. Jelaskan jenis-jenis sampah, kemudian berikan contohnya!  
*sampah kering untuk menghasilkan barang-barang bermanfaat*
4. Tulislah cara-cara yang dapat kita lakukan untuk mengurangi sampah!  
*membakar sampah*
5. Mengapa kita dilarang membuang limbah dan sampah ke sungai?  
*karena menyebabkan banjir*

## Soal Post Test

Nama : *Pika Ajani*

5. Salah satu manfaat hutan kota adalah . . . .
- a. dapat ditebang jika warga membutuhkan kayu
  - b. membantu penyerapan air
  - c. hasil kayu dapat dijual
  - d. agar tamannya menjadi indah
6. Segala sesuatu di sekitar lingkungan kita yang merupakan ciptaan manusia adalah . . . .
- a. lingkungan buatan
  - b. lingkungan alam
  - c. waduk
  - d. pedesaan
7. Berikut ini kegiatan manusia yang merusak alam adalah . . . .
- a. membuang sampah ke sungai
  - b. menanam bunga di halaman rumah
  - c. mengangkat sampah dari got
  - d. membuang sampah pada tempatnya
8. Negara kita memiliki wilayah laut yang sangat luas. Laut yang sangat luas itu disebut . . . .
- a. teluk
  - b. samudra
  - c. selat
  - d. muara

Nama : Fika Anjani

9. Sampah yang kita hasilkan akan di olah di . . .

- a. sungai
- b. tempat pembuangan akhir
- c. pabrik
- d. tempat sampah

10. Plastik dan kertas termasuk jenis sampah . . . . .

- a. kering
- b. basah
- c. buatan
- d. berbahaya

II. Isilah dengan jawaban yang benar!

1. Bandara dan jembatan termasuk lingkungan buatan . . . . .
2. Daerah manakah yang cocok untuk ditanami pohon kelapa dataran tinggi
3. Tempat untuk memarkir pesawat disebut bandara . . . . .
4. Pencemaran udara disebut juga polusi udara . . . . .
5. Usaha melestarikan lingkungan alam merupakan tanggung jawab semua orang

III. Kerjakan soal-soal berikut sesuai dengan perintah!

1. Tulislah dua manfaat laut bagi kehidupan manusia! untuk memasak dan minum
2. Tulislah tiga contoh lingkungan buatan yang berhubungan dengan bangunan! rumah, gedung, sekolah, kantor
3. Jelaskan jenis-jenis sampah, kemudian berikan contohnya masing-masing! kering, basah, berbahaya, kertas, sayuran
4. Jelaskan pengertian sampah kering dan sebutkan contohnya! untuk membuat bahan bahan bermanfaat
5. Tulislah tiga contoh tindakan manusia yang dapat merusak lingkungan alam! menebang pohon, membakar pohon, membakar sampah



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](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk\\_uinmalang@yahoo.com](mailto:fitk_uinmalang@yahoo.com)

Nomor : Un.3.1/TL.00.1/1829/2016  
 Sifat : Penting  
 Lampiran : -  
 Hal : **Izin Penelitian**

30 Mei 2016

Kepada  
 Yth. Kepala MI Hasanuddin Malang  
 di  
 Malang

*Assalamu'alaikumWr. 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 : Abdul Lathif L.  
 NIM : 12140047  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Semester – Tahun Akademik : Genap - 2015/2016  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MI Hasanuddin 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. Hj. Sulalah, M.Ag  
 NIP. 19651112 199403 2 0024

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PGMI
2. Arsip



YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL ISLAM HASANUDDIN  
MADRASAH IBTIDAIYAH  
**HASANUDDIN**  
NSM : 111235070151 TERAKREDITASI B NPSN : 60715135  
Notaris : Lushun Adji Dharmanto, S.H.No : 223 / 26 April 2000  
Jl. Jenderal Sudirman No 88 Desa Clumprit Kec. Pagelaran Kab. Malang

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : SULIADI, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah MI Hasanuddin Malang

Menerangkan Bahwa :

Nama : Abdul Lathif L

NIM : 12140047

Jenjang : SI

Prodi/ Jurusan : PGMI

Kampus : Universitas Islam Negeri Malang (UIN)

Benar-benar telah mengadakan penelitian di MI Hasanuddin Malang dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MI HASANUDDIN MALANG" dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Clumprit, 2 Juni 2016  
Kepala Madrasah  
  
SULIADI, 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 : Abdul Lathif L  
NIM : 121 400 47  
Judul : Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Hasanudin Malang.  
Dosen Pembimbing : .....

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	9 Mei 2016	Revisi proposal	
2.	18 Mei 2016	Revisi Bab II	
3.	20 Mei 2016	ACC revisi proposal	
4.	1 Juni 2016	Bab IV	
5.	2 Juni 2016	Revisi bab IV	
6.	4 Juni 2016	Revisi bab IV	
7.	8 Juni 2016	Revisi Bab V & VI	
8.	10 Juni 2016	ACC keseluruhan	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang, 14 Juni 2016..

Mengetahui  
Ketua Jurusan PGMI,

Dr. Muhammad Walid, MA  
NIP. 197308232000031002



**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Abdul Lathif L  
Nim : 12140047  
Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru  
Madrasah Ibtidaiyah  
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 7 Maret 1994  
Tahun Masuk : 2012  
Alamat Rumah : Jl. Asem Gede Tebluru Solokuro Lamongan  
No Tlp Rumah/Hp : 085645148902

Malang, 10 Juni 2016

Mahasiswa

(Abdul Lathif L)