



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK
FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL SEBAGAI SUMBER BELAJAR MUATAN
IPS SISWA KELAS V SDN 1 WULUNG BLORA**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh:

Arina Muallifah

1401416009

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN I Wulung Blora” karya,

nama : Arina Muallifah

NIM : 1401416009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Semarang,.....2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora”, karya

nama : Arina Muallifah

NIM : 1401416009

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 17 Juni 2020

Semarang, 2020

Panitia ujian



Ketua,

Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.

NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Moh. Fathurrahman, S.Pd., M. Sn.

NIP 197707252008011008

Penguji I,

Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd.

NIP 199011102015041001

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.

NIP 196703141992031005

Penguji III,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP.195607041982032002

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Arina Muallifah

NIM : 1401416009

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif
Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS
Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Mei 2020

Peneliti,



Arina Muallifah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

First enjoy it, second endure it, third if you stand till the last moment, you will win whatever it would be. (Kim Hanbin)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Diri sendiri dan kedua orangtua, Bapak Choirudin dan Ibu Siti Buniyah.

ABSTRAK

Muallifah, Arina. 2020. *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora*. Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. 185 halaman.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN 1 Wulung Blora melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, terdapat permasalahan terkait sumber belajar yang kurang variatif sehingga belum memfasilitasi pada pembelajaran IPS. Guru sebatas menggunakan buku guru dan buku siswa serta buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi Sugiyono dengan 8 langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora berjumlah 55 siswa. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk berupa analisis kelayakan media dan analisis tanggapan guru dan siswa, analisis data awal berupa uji normalitas, dan analisis data akhir berupa uji t dan *N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian sebesar 89,06%, kelayakan isi sebesar 93,75%, dan kelayakan bahasa sebesar 93,75%. Keefektifan bahan ajar ditunjukkan dengan hasil uji perbedaan rata-rata uji t diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,050 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Peningkatan rata-rata (*N-gain*) data *pretest* dan *posttest* diperoleh sebesar 0,355 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Saran penelitian selanjutnya adalah memperbaiki tampilan desain dan menambah gambar serta video yang sesuai dengan lingkungan siswa.

Kata Kunci: Bahan Ajar Elektronik, *Flipbook* Interaktif, IPS, Kearifan Lokal

PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dari banyak pihak, oleh karena itu disamping rasa syukur yang tak terhingga peneliti juga menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Purnomo, M.Pd., Penguji 2;
7. Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., validator media;
8. Drs. Sukarjo, S.Pd, M.Pd., validator materi;
9. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd., validator bahasa;
10. Lilik Sukahar, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 1 Wulung Blora;
11. Elwy Zuhria, S.Pd.SD., Guru Kelas V SDN 1 Wulung Blora.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 2020

Arina Muallifah

NIM. 1401416009

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Teori Belajar	15
2.1.2 Hakikat Belajar	20
2.1.3 Hakikat Pembelajaran	27
2.1.4 Hasil Belajar.....	29
2.1.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	32
2.1.6 Hakikat Sumber Belajar	42
2.1.7 Hakikat Bahan Ajar.....	46
2.1.8 Bahan Ajar Interaktif	54
2.1.9 Hakikat <i>Flipbook</i>	60
2.1.10 Hakikat Kearifan Lokal.....	63
2.1.11 Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	71
2.2 Kajian Empiris	79
2.3 Kerangka Berpikir.....	83
BAB III METODE PENELITIAN	87
3.1 Desain Penelitian	87
3.1.1 Pendekatan Penelitian	87
3.1.2 Jenis Penelitian.....	88
3.1.3 Prosedur Penelitian.....	90
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	97
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	97

3.3.1	Data	97
3.3.2	Sumber Data.....	98
3.3.3	Subjek Penelitian	99
3.4	Variabel Penelitian.....	100
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	101
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	103
3.6.1	Teknik Tes.....	103
3.6.2	Teknik Non Tes.....	104
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	108
3.7.1	Uji Kelayakan.....	108
3.7.2	Uji Validitas	109
3.7.3	Uji Reliabilitas	112
3.7.4	Daya Beda	114
3.7.5	Taraf Kesukaran	116
3.8	Teknik Analisis Data.....	118
3.8.1	Analisis Data Produk	118
3.8.2	Analisis Data Awal	120
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	121
	BAB IV PEMBAHASAN.....	124
4.1	Hasil Penelitian	124
4.1.1	Perancangan Produk.....	124
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa	120

4.1.1.2	<i>Prototype</i> Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	129
4.1.1.3	Desain Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	132
4.1.2	Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	144
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	163
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru	163
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa.....	165
4.1.4	Keefektifan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	168
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	168
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	169
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	170
4.1.4.1	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	171
4.2	Pembahasan.....	173
4.2.1	Pemaknaan Temuan	173
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	173
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	176
4.1.2.3	Keefektifan Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i>	
	Interaktif Berbasis Kearifan Lokal.....	182

4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian	185
4.2.2.1	Implikasi Teoritis	185
4.2.2.2	Implikasi Praktis	187
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis	187
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		188
5.1	Simpulan	188
5.2	Saran	189
DAFTAR PUSTAKA		190
LAMPIRAN.....		196

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V	39
Tabel 2.2	Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer	57
Tabel 2.3	Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	72
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1	75
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2	76
Tabel 2.6	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi	77
Tabel 2.7	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan	78
Tabel 3.1	Waktu Penelitian	97
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel	101
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media	109
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	112
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba	113
Tabel 3.6	Kriteria Daya Pembeda	115
Tabel 3.7	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba	115
Tabel 3.8	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba.....	117
Tabel 3.9	Hasil Analisis Uji Coba Soal	117
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media	119
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media.....	120
Tabel 3.12	Interprestasi Indeks <i>Gain</i>	123
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru	125
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa	127

Tabel 4.3	<i>Prototype Bahan Ajar Elektronik Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	129
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I	145
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II	146
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Media	146
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	147
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa	148
Tabel 4.9	Hasil Revisi Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	150
Tabel 4.10	Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	152
Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	163
Tabel 4.1.2	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa	166
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	169
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	170
Tabel 4.15	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	171
Tabel 4.16	Hasil Uji Rata-Rata (<i>N-gain</i>)	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan hasil belajar Mata Pelajaran IPS.....	7
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	53
Gambar 2.2	Diagram <i>Fishbone</i> Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	86
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg dan Gall	89
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	90
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i>	95
Gambar 4.1	Tampilan Sampul Bahan Ajar	132
Gambar 4.2	Tampilan Prakata	133
Gambar 4.3	Tampilan Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar.....	134
Gambar 4.4	Tampilan KI dan KD	135
Gambar 4.5	Tampilan Indikator dan Tujuan	136
Gambar 4.6	Tampilan Daftar Isi.....	137
Gambar 4.7	Tampilan Peta Konsep.....	138
Gambar 4.8	Tampilan Bagian Materi.....	139
Gambar 4.9	Tampilan Kegiatan	140
Gambar 4.10	Tampilan Rangkuman	141
Gambar 4.11	Tampilan Soal Latihan	142
Gambar 4.12	Tampilan Glosarium.....	143
Gambar 4.13	Tampilan Sampul Penutup	144
Gambar 4.14	Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen.....	149

Gambar 4.15	Diagram Angket Tanggapan Guru	165
Gambar 4.16	Diagram Angket Tanggapan Siswa	168
Gambar 4.17	Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	172

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	197
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	200
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	201
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	205
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siwa.....	206
Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desan dan Komponen	209
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....	211
Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	214
Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan	217
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	220
Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru	221
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa	224
Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	225
Lampiran 14 Desain Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	228
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba	235
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba.....	243
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Cona	263
Lampiran 18 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba	264
Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1	265
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1	270
Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2.....	336

Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	342
Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba	405
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	419
Lampiran 25 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	421
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	436
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	437
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	438
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian	439
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru	441
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	444
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media	446
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi.....	451
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa	454
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I.....	457
Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II.....	458
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	460
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk	463
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk	464
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk.....	466
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	468
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i>	470
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttes</i>	472

Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	474
Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	476
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	478
Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	481
Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	484
Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1	486
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba.....	487
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	488
Lampiran 52 Dokumentasi	489

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Satu diantara cara yang bisa memajukan suatu bangsa adalah meningkatkan kualitas pendidikannya. Karena pada dasarnya pendidikan adalah sebuah usaha menggali potensi pada diri siswa untuk kemudian dikembangkan sesuai dengan kemampuannya. Melalui pendidikan siswa dapat mengembangkan kecerdasan spiritual, emosional, pengetahuan, dan keterampilannya. Hal tersebut dapat menjadi bekal untuk kehidupannya kelak.

Untuk merealisasikan pendidikan yang bermutu, pemerintah senantiasa memperbarui kurikulum pendidikan. Per tahun ajaran 2013/2014, Indonesia memakai Kurikulum 2013 yang diterapkan secara bertahap hingga sekarang. Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses yang menyatakan bahwa pembelajaran di SD/MI/SDLB/Paket A adalah pembelajaran tematik terpadu. Karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu juga disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Berbagai kompetensi yang harus dicapai disebutkan dalam Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah. Kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar, yaitu: (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jatidiri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan

aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.

Untuk mencapai kompetensi tersebut dirumuskanlah Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar untuk setiap mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan. Menurut Pemdikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pada masing-masing muatan pelajaran terdapat empat kompetensi yang harus dicapai siswa, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Keempat kompetensi tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Sapriya (2017: 7) mengungkapkan mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang berasal dari beberapa mata pelajaran ilmu sosial yang digabungkan, yaitu ekonomi, geografi, sejarah, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pada kurikulum 2013, IPS di sekolah dasar diajarkan di kelas tinggi secara tematik atau terintegrasi dengan muatan pembelajaran lainnya. Gunawan (2016: 52-53) menyebutkan beberapa tujuan IPS di SD, yaitu: (1) memberikan bekal pengetahuan sosial kepada

siswa untuk hidup bermasyarakat kelak; (2) memberikan bekal berupa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif kepada siswa untuk memecahkan permasalahan sosial di masyarakat; (3) memberikan bekal siswa kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat; (4) memberikan bekal kepada siswa dengan sikap mental yang positif dan cara agar terampil memanfaatkan lingkungan hidup; (5) memberi bekal kepada siswa untuk mampu mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan zaman.

Tujuan IPS sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan di Indonesia. Tetapi kenyataan menunjukkan berbagai tujuan IPS tersebut belum terlaksana dengan optimal. Masih terjadi banyak permasalahan pembelajaran IPS di SD. Menurut Gunawan (2016: 108) pendidikan IPS dianggap membingungkan, membosankan, tidak menarik, dan terdapat ketidaksesuaian materi dengan kondisi di lapangan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Rosramadhana (2017: 51-55) menjelaskan bahwa persoalan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS dipengaruhi banyak faktor, diantaranya: (1) pembelajaran masih konvensional, guru kurang mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, penguasaan materi, pemanfaatan media, dan pengolahan sumber belajar masih kurang, selain itu pembelajaran juga masih fokus pada konsep dasar yang baku; (2) siswa kurang responsif, kreatif, dan kritis, minat siswa rendah karena materi IPS dianggap materi hafalan yang membosankan. Hal tersebut membuat hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS masih rendah. Permasalahan lain adalah terbatasnya buku ajar yang digunakan oleh guru. Saat ini buku ajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran belum memerhatikan kondisi siswa dan lingkungannya karena pada

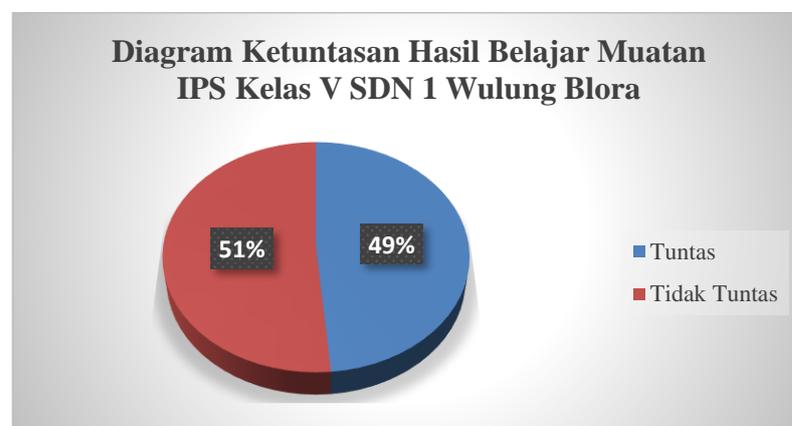
umumnya guru hanya memanfaatkan buku teks terbitan pemerintah sebagai pegangan dalam pembelajaran. Buku teks yang diterbitkan oleh pemerintah materinya bersifat sangat umum karena pada dasarnya buku tersebut disusun untuk digunakan oleh sekolah dasar di seluruh Indonesia sehingga isinya kurang spesifik untuk satu daerah tertentu (Rohmah dkk, 2017: 719-720).

Permasalahan pembelajaran juga terjadi di SDN 1 Wulung Blora. Sesuai dengan hasil pra penelitian yang telah dilaksanakan peneliti melalui wawancara, hasil observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa, ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran IPS di kelas V. Permasalahan tersebut dimulai dari sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa, serta menggunakan tambahan buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Padahal cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas. Sedangkan pada buku KTSP guru harus mencari-cari materi yang sesuai. Sumber belajar yang kurang variatif ini menyebabkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah, hal tersebut membuat siswa sulit memahami materi. Selain itu terbatasnya media pembelajaran pada muatan IPS juga menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Media yang ada terbatas dari bantuan pemerintah seperti Peta Indonesia dan globe. Kurangnya pemanfaatan IT dalam pembelajaran juga menjadi salah satu faktor kurang optimalnya pembelajaran IPS. Permasalahan lain yang muncul yaitu sulitnya penerapan Kurikulum 2013, terutama pada bagian penilaiannya. Pembelajaran yang bersifat tematik juga membuat siswa kurang fokus dengan materi yang dipelajari dan pemahamannya kurang mendalam. Materi IPS yang

cukup luas membuat siswa semakin sulit memahami materi secara menyeluruh. Siswa menjadi kurang tertarik pada pembelajaran IPS dikarenakan materinya yang banyak serta pembelajaran yang bersifat hafalan. Materi IPS yang tidak disesuaikan dengan lingkungan pun membuat siswa sulit mengerti materi yang diajarkan. Rendahnya minat baca siswa dan kurang bervariasinya sumber belajar tadi juga menjadi faktor penyebab lainnya. Guru telah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tetapi masih kurang optimal, disertai dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi.

Permasalahan tersebut didukung oleh data hasil belajar siswa kelas V pada muatan IPS. Jumlah siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora tahun ajaran 2018/2019 adalah 35 siswa yang meliputi 20 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Pada muatan IPS sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Dari 35 siswa, 18 siswa (51,43%) belum memenuhi KKM dan 17 siswa (48,57%) sudah memenuhi KKM, untuk KKM nya adalah 65.

Berikut adalah diagram ketuntasan hasil belajar muatan IPS Kelas V SDN 1 Wulung Blora:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar muatan IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memecahkan permasalahan dengan mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora untuk membantu mengoptimalkan pembelajaran. Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif ini dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan bahan ajar menarik. Penyajian bahan ajar tidak hanya berupa tulisan, namun juga disajikan gambar dan video yang dapat mempermudah belajar siswa. Bahan ajar berbasis kearifan lokal juga mempermudah siswa memahami materi karena materinya biasa ditemukan di lingkungan sekitar siswa. Berbasis kearifan lokal pada bahan ajar ini terletak pada materi yang diangkat. Pada penelitian ini, materi yang diangkat adalah interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Materi tersebut disesuaikan dengan keadaan lingkungan di daerah siswa yaitu Kabupaten Blora. Nilai-nilai kearifan lokal di Kabupaten Blora yang diangkat menjadi materi adalah upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah Kabupaten Blora. Materi yang disesuaikan dengan lingkungan tersebut dapat mempermudah siswa mengaitkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan materi baru yang disampaikan.

Sadjati (2012: 1.20) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak bahan ajar cetak dapat berupa modul, *handout*, dan lembar kerja. Sedangkan bahan ajar noncetak dapat berupa bahan ajar display, OHT, audio, video, dan bahan ajar berbasis komputer.

Bahan ajar berbasis komputer ini dapat berupa bahan ajar interaktif. Menurut Prastowo (2012: 329-330) bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bisa memberikan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan aktivitas tertentu, sehingga terjadi interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dan bahan ajar yang digunakan. Bahan ajar interaktif menggabungkan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang dapat mengendalikan perintah. Bahan ajar interaktif termasuk dalam bahan ajar berbasis komputer. Menurut Mulyaningsih dan Saraswati (2017: 26) *digital book* merupakan perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer, sehingga dapat dikatakan bahwa *digital book* atau buku elektronik merupakan buku dalam bentuk virtual.

Satu diantara teknologi yang dapat dipakai untuk mendesain bahan ajar elektronik ialah *flipbook*. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017: 191) penggunaan *flipbook* membantu guru menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih menarik. Karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya. Menurut Wibowo dan Pratiwi (2018: 149) *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Utari dkk (2016: 42) berpendapat bahwa kearifan lokal adalah pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan pada suatu daerah yang turun-temurun menjadi warisan dan tetap dipegang untuk dijadikan pedoman dalam bertindak dengan benar dalam kehidupan. Menurut Shufa (2018: 49) pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang

tidak hanya terfokus pada pengetahuan tetapi juga menanamkan rasa cinta terhadap keberagaman di lingkungan sekitar siswa, agar dapat menjaga kearifan lokal daerah setempat di tengah era globalisasi sekarang ini. Toharudin dan Kurniawan (2019: 2) dalam *International Conference on Mathematics and Science Education* mengungkapkan bahwa kearifan lokal dapat dikombinasikan dengan perkembangan teknologi untuk menciptakan model dan media pembelajaran yang inovatif yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir, kemampuan literasi siswa, dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan” yang dilakukan oleh Wibowo dan Pratiwi (2018: 147) yang menyatakan bahwa bahan ajar *e-modul* dengan memakai aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* dalam penelitian ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika kelas VII materi himpunan.

Penelitian lain yang menguatkan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Laksana dkk (2016: 1) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik SD Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada” menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan termasuk kategori sangat baik. Konten dan konteks kearifan lokal Masyarakat Ngada yang dikembangkan untuk bahan ajar tematik meliputi rumah adat, kesenian dan potensi daerah.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sumber belajar yang dipakai guru belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa, serta menggunakan tambahan buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Padahal cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas.
2. Media pembelajaran yang masih terbatas dari bantuan pemerintah seperti Peta Indonesia dan globe.
3. Pemanfaatan IT yang masih kurang pada pembelajaran, dibuktikan dengan jarangya penggunaan proyektor.
4. Pembelajaran tematik membuat siswa kurang fokus dan kurang memahami materi secara mendalam. Sehingga materi dalam satu pembelajaran terkadang tidak bisa diselesaikan dalam sehari.
5. Rendahnya minat baca siswa sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang bersifat hafalan dan mata pelajaran yang mengandung banyak bacaan. Materi yang tidak sesuai dengan lingkungan juga membuat siswa kesulitan memahami materi

6. Metode yang dipakai oleh guru masih konvensional, berupa ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan demonstrasi.
7. Model pembelajaran yang dipakai oleh guru kurang bervariasi, guru cenderung memakai model *cooperative learning* namun kurang optimal.
8. Hasil belajar IPS kelas V yang masih rendah. Dari 35 siswa, 18 siswa (51,43%) belum memenuhi KKM dan 17 siswa (48,57%) sudah memenuhi KKM, untuk KKM nya adalah 65.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait sumber belajar. Sumber belajar yang digunakan guru belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa serta tambahan buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Padahal cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas. Sedangkan pada buku KTSP guru harus mencari-cari materi yang sesuai. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN 1 Wulung Blora. Kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar dengan mengintegrasikan kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar ini terletak pada materi yang diangkat, yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa yaitu Kabupaten Blora.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah desain pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Wulung Blora?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Wulung Blora?
3. Bagaimanakah keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Wulung Blora.
2. Menguji kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS Kelas V SDN 1 Wulung Blora.
3. Menguji keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah tempat penelitian ini dilaksanakan.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengantarkan kontribusi bagi pengembangan bahan ajar serta menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya berhubungan dengan pengembangan bahan ajar IPS. Serta sebagai referensi untuk

mengembangkan bahan ajar dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar untuk pokok bahasan yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal; mempermudah siswa memahami materi karena bahan ajar yang sesuai dengan lingkungan siswa; menambah pengetahuan siswa tentang daerahnya; meningkatkan keaktifan siswa; meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS; serta meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal bagi guru antara lain: penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal mempermudah penyampaian materi; menambah wawasan dan keterampilan guru untuk mengembangkan bahan ajar elektronik; meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penggunaan bahan ajar elektronik *flipbok* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam menyediakan tambahan bahan ajar elektronik; menyempurnakan hasil penelitian-penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh guru; dan meningkatkan kualitas pendidikan sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada masa perkuliahan; menambah wawasan dalam penelitian pengembangan; meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar elektronik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Produk bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi meliputi:

1. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal berfungsi sebagai sumber belajar tambahan bagi siswa untuk mempermudah siswa mempelajari materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
2. Bahan ajar dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal Kabupaten Blora pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang meliputi upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah Kabupaten Blora.
3. Bahan ajar dilengkapi dengan gambar dan video, serta didesain menggunakan warna yang cerah dan menarik untuk mempermudah siswa memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Bahan ajar dilengkapi dengan kegiatan, rangkuman, dan soal latihan berupa kuis interaktif untuk mempermudah siswa mengerti konsep materi yang dipelajari.

5. Bahan ajar ini membutuhkan komputer atau laptop dalam penggunaannya
6. Aplikasi utama yang digunakan untuk pembuatan *flipbook* yaitu *Kvisoft Flipbook Maker 4.2.2*. Hasil akhir produk disimpan dalam format *html* dan dibuka dengan bantuan aplikasi *GOM Player*. Produk ini dapat digunakan tanpa jaringan internet.
7. Aplikasi pendukung yang dipakai dalam pembuatan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yaitu *Microsoft Word*, *Microsoft PowerPoint*, *Macromedia Flash*, dan PDF.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan untuk mengkaji belajar dan pembelajaran. Dalam penelitian ini teori-teori belajar yang akan dikaji meliputi teori belajar kognitivisme, konstruktivisme, dan behaviorisme. Ketiganya merupakan teori yang berkaitan dengan penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Kognitivisme adalah satu diantara model teori dengan model kognitif. Psikologi kognitif menyebutkan tingkah laku manusia tidak ditentukan oleh rangsangan eksternal, melainkan faktor internal. Faktor-faktor internal tersebut berupa kemampuan mengenal dunia luar, sehingga manusia dapat memberikan respon dari rangsangan yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut, teori psikologi kognitif melihat belajar sebagai tahap pendayagunaan unsur-unsur kognitif, utamanya adalah unsur pikiran untuk mengetahui dan memahami rangsangan dari luar. Jadi aktivitas belajar pada manusia lebih diutamakan pada proses internal dalam berpikir, yaitu proses pengolahan informasi (Rifa'i dan Anni, 2106:147-148)

Budiningsih (2017: 34) menjelaskan bahwa menurut teori belajar kognitif, belajar bukan hanya sekedar relasi antara rangsangan dan respon. Belajar merupakan prosedur berpikir yang rumit Sehingga teori belajar kognitif

mengutamakan proses belajar daripada hasilnya. Teori ini menyatakan bahwa belajar merupakan suatu prosedur dalam diri seseorang meliputi ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2017: 37-39):

1. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), pertumbuhan kemampuan anak terlihat dari aktivitas motorik dan pemahamannya yang sederhana. Perkembangan didasarkan pada tindakan yang dilakukan secara bertahap
2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun), ciri perkembangannya yaitu penggunaan bahasa tanda dan proses intuitif mulai berkembang. Fase ini dibagi menjadi 2 yaitu: (1) preoperasional (umur 2-4 tahun), yang mana anak sudah bisa menggunakan bahasa meski masih sederhana; (2) intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun), anak mulai mendapatkan pengetahuan berdasarkan kesan yang agak abstrak.
3. Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun), anak mulai memakai aturan-aturan yang jelas dan masuk akal ditandai dengan adanya reversible dan kekelan. Anak sudah bisa berpikir logis/masuk akal, namun terbatas pada benda-benda konkret/nyata saja.
4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun), anak berpikir abstrak dan masuk akal dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesa.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik simpulan bahwa teori belajar kognitif lebih mengutamakan proses berpikir siswa sesuai dengan tahap perkembangannya. Sehingga guru harus memahami siswa sesuai dengan tahap

perkembangannya agar kognitifnya dapat dikembangkan dengan baik. Pada penelitian ini, sesuai dengan teori kognitif siswa akan diajak untuk berpikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang mereka dapatkan. Usia siswa SD masuk dalam tahap perkembangan operasional konkret, sehingga melalui bahan ajar ini sesuatu yang abstrak bisa divisualisasikan menggunakan gambar dan video sehingga membantu siswa memahami materi dengan mudah.

2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme di dunia pendidikan bertumbuh dari pandangan Vygotsky yang mengutarakan siswa mengkonstruksi pengetahuan sebagai buah dari pemikiran dan berinteraksi dalam suatu konteks sosial (Winataputra, 2011: 4.18). Budiningsih (2017: 58-59) menjelaskan bahwa berdasarkan sudut pandang konstruktivistik, belajar adalah proses pembentukan pengetahuan. Teori ini berpandangan bahwa sebelum mempelajari sesuatu siswa sudah mempunyai kemampuan awal. Kemampuan awal itulah yang akan dikonstruksi menjadi kemampuan baru. Rifa'i dan Anni (2016: 193) mengungkapkan bahwa teori konstruktivisme berpandangan bahwa manusia membentuk dan mengartikan pengetahuan dari pengalamannya sendiri.

Menurut Susanto (2018: 96-97) teori belajar konstruktivisme menyebutkan bahwa siswa harus mendapatkan sendiri dan mengalih bentuk informasi yang kompleks, mengecek informasi baru dengan yang lama, dan merevisinya apakah sudah sesuai atau belum. Pada dasarnya, pengetahuan harus bisa dibentuk secara mandiri oleh siswa. Pengalaman adalah hal terpenting dari belajar bermakna,

karena belajar tidak bisa menjadi bermakna jika hanya melalui ceramah atau membaca buku.

Brooks & Brooks (dalam Winataputra, 2011: 4.20) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran konstruktivis, yaitu:

1. Tidak terikat pada proses mempelajari materi, tetapi berfokus pada ide atau gagasan berdasarkan latar belakang kehidupan siswa.
2. Proses belajar memberikan kelonggaran pada siswa untuk menuruti minat dan rasa ingin tahunya.
3. Mempercayai bahwa pandangan itu beragam dan berbeda-beda, dan kebenaran merupakan hasil interpretasi makna.

Dari pendapat beberapa ahli dapat ditarik simpulan bahwa teori belajar konstruktivisme berfokus pada bagaimana siswa mendapatkan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Sehingga siswa harus mendapatkan kesempatan untuk menemukan pengetahuan sendiri dengan cara mengkondisikan pembelajaran yang mampu menambah keaktifan siswa. Penerapan teori dalam penelitian ini dengan bentuk pengintegrasian kearifan lokal. Materi yang dimuat dalam bahan ajar sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa dan lingkungan sekitarnya. Siswa sudah memiliki pengetahuan tentang materi tersebut karena sesuai dengan kehidupan sehari-harinya. Guru dapat mengkondisikan pembelajaran melalui penyajian bahan ajar berbasis kearifan lokal. Sehingga dapat mempermudah siswa mempelajari materi tersebut karena siswa telah memiliki pengetahuan itu sebelumnya.

2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme

Budiningsih (2017: 20) menjelaskan menurut teori behavioristik belajar merupakan peralihan tingkah laku siswa karena adanya interaksi antara rangsangan dan respon. Yang terpenting dari teori ini adalah *input* (rangsangan) dan *output* (respon). Selain itu faktor penguatan (*reinforcement*) juga dianggap penting. Penguatan meliputi semua yang bisa memperkuat munculnya respon.

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 130) hal yang penting dalam aliran behavioristik ini yaitu bahwa hasil belajar bukan dikarenakan oleh kemampuan dalam diri manusia, tetapi karena faktor dari luar yaitu adanya stimulus yang memunculkan respon. Sehingga dalam pembelajaran stimulus harus direncanakan sebaik mungkin agar siswa mudah meresponnya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, ditarik simpulan bahwa teori behavioristik lebih menekankan pada adanya perubahan tingkah laku pada siswa setelah mendapatkan stimulus atau rangsangan. Siswa akan merespon stimulus tersebut dengan cara mereka masing-masing. Ada siswa yang perubahan perilakunya tampak, adapula yang tidak tampak. Dalam penelitian ini teori behaviorisme diterapkan dengan pemberian stimulus berupa bahan ajar sehingga siswa lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk perilaku belajar siswa.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Menurut Slavin (dalam Rifa'i dan Anni, 2016: 68) belajar merupakan peralihan pada seseorang karena suatu pengalaman. Sependapat, Taufiq (2011: 5.9) juga mengungkapkan belajar ialah perubahan perilaku yang relatif kekal akibat suatu pengalaman. Dari pengertian tersebut ada empat kata kunci belajar yaitu (1) perubahan; (2) pengetahuan-perilaku-pribadi; (3) permanen; (4) pengalaman.

Gestalt (dalam Susanto, 2018: 12) menyebutkan bahwa belajar ialah suatu proses perkembangan. Sedangkan Gagne (dalam Slameto, 2015: 13) menjelaskan belajar ialah suatu proses untuk mendapatkan motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku yang diperoleh dari instruksi.

Belajar juga termasuk aktivitas yang melibatkan dua unsur, yaitu raga dan jiwa untuk memperoleh hasil berupa perubahan perilaku yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Djamarah, 2015: 13).

Slameto (2015: 2) menyebutkan belajar ialah sebuah proses untuk mengganti perilaku sebagai akibat dari pengalaman yang dialaminya dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kata kunci belajar adalah adanya perubahan perilaku. Maka Slameto (2015: 3-4) menyebutkan ciri-ciri perubahan perilaku dalam pengertian belajar, yaitu perubahan terjadi secara sadar, bersifat berkelanjutan dan fungsional, bersifat positif dan aktif; bersifat permanen, bertujuan atau terarah, dan meliputi semua aspek perilaku.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa belajar merupakan proses usaha sadar yang bertujuan mendapatkan pengetahuan dan perubahan perilaku ke arah lebih baik sebagai hasil dari pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan. Melalui proses belajar, seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, yang tidak mengerti menjadi mengerti, dan terdapat perubahan perilaku yang berbeda dari perilaku sebelumnya.

2.1.2.2 Unsur-unsur Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 70-71) unsur-unsur belajar adalah sebagai berikut:

1. Siswa

Siswa diibaratkan peserta pelatihan yang sedang melakukan kegiatan belajar

2. Rangsangan (*Stimulus*)

Stimulus yaitu hal atau kejadian yang merangsang penginderaan siswa.

3. Memori

Memori siswa memuat pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.

4. Respon

Respon yaitu berupa aksi hasil dari pengejawantahan memori.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar

Ada 3 prinsip belajar menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2016: 82) yaitu: (1) keterdekatan, yaitu rangsangan yang akan diberikan harus diberikan sesegera mungkin dengan tanggapan yang dikehendaki; (2) pengulangan, yaitu

belajar harus diulang-ulang atau dipraktekkan; (3) penguatan, yaitu belajar hal baru akan diperkuat jika mendapatkan hasil yang bagus.

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 82-83) seorang pembelajar setidaknya memiliki tiga prinsip sebelum melakukan kegiatan belajar, yaitu informasi aktual, kemahiran intelektual, dan strategi.

Ada 4 prinsip belajar yang disampaikan oleh Slameto (2015: 27-28), yaitu:

1. Berdasarkan prasyarat yang dibutuhkan untuk belajar, siswa harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan memotivasi siswa untuk mencapai tujuan instruksional, perlu lingkungan yang menantang, dan perlu adanya interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Sesuai hakikat belajar, hendaknya belajar dilaksanakan secara berjenjang, belajar adalah proses kontinguitas.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari, materi harus sesuai dan terstruktur serta mampu mengembangkan kemampuan sesuai tujuan instruksional yang hendak dicapai.
4. Syarat keberhasilan siswa, belajar perlu sarana yang layak dan proses yang berulang-ulang.

Sedangkan Taufiq (2011: 5.12-5.16) memaparkan bahwa ada 9 prinsip-prinsip belajar sebagai aktivitas terpadu, yaitu

1. Belajar mampu mendukung perkembangan secara penuh seseorang sebagai manusia yang utuh.
2. Anak harus diposisikan sebagai titik pusat/sentral.

3. Aktivitas pembelajaran yang diciptakan harus bisa membuat anak mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.
4. Belajar bisa dilaksanakan secara berkelompok, tidak hanya secara individual dan kompetitif.
5. Pembelajaran yang diciptakan guru seharusnya bisa membuat anak belajar secara kontinu.
6. Pembelajaran di sekolah patutnya mendorong anak untuk maju dengan mengembangkan potensinya.
7. Belajar membutuhkan sokongan fisik dan sistem yang kondusif.
8. Belajar sebagai proses terpadu menjadikan pembelajaran bidang studi mungkin dilaksanakan secara terpadu, sehingga diharapkan dapat memecahkan masalah yang holistik.
9. Belajar memungkinkan terjalinnya hubungan yang baik antara sekolah dan keluarga.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa prinsip-prinsip belajar harus memperhatikan prasyarat belajar, hakikat belajar, materi, dan keberhasilan siswa. Prinsip-prinsip belajar tersebut meliputi keterdekatan, pengulangan, dan penguatan. Belajar sebagai aktivitas yang terpadu harus dapat membantu perkembangan anak, *student center learning*, potensi anak dapat dioptimalkan, dapat dilakukan secara berkelompok, membutuhkan sokongan fisik dan sistem yang kondusif, belajar sebagai proses terpadu diharapkan dapat memecahkan masalah yang holistik dan menciptakan jalinan hubungan yang baik antara sekolah dan keluarga.

2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor ini berasal dari keadaan internal dan eksternal. Rifa'i dan Anni (2016: 83-84) memaparkan berbagai contoh keadaan internal dan eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Keadaan internal mencakup keadaan fisik, seperti kesehatan organ tubuh; keadaan psikis yaitu kemampuan intelektual dan emosional; sedangkan keadaan sosial mencakup kemampuan bersosialisasi. Sedangkan contoh faktor eksternal yaitu materi yang diajarkan, stimulus, tempat belajar iklim, dan lain sebagainya. Agar proses belajar ini dapat berhasil, kedua faktor tersebut baik internal maupun eksternal harus senantiasa diperhatikan.

Slameto (2015: 54-72) juga mengungkapkan faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan ke dalam faktor internal dan eksternal.

1. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, yang mencakup faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yang mencakup : (1)intelegensi, (2)perhatian, (3)minat, (4)bakat, (5)motif, (6)kematangan, (7)kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan

2. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, mencakup: (1) cara orangtua mendidik; (2) hubungan antara anggota keluarga; (3) keadaan rumah; (4) kondisi ekonomi keluarga; (5) pengertian orangtua; (6) latar belakang kebudayaan.

- 2) Faktor sekolah, mencakup: (1) metode mengajar; (2) kurikulum; (3) hubungan guru dengan siswa; (4) hubungan siswa dengan siswa; (5) disiplin sekolah; (6) alat pelajaran; (7) waktu sekolah; (8) standar pelajaran di atas ukuran; (9) keadaan gedung; (10) metode belajar; (11) tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, mencakup: (1) aktivitas siswa dalam masyarakat; (2) mass media; (3) teman bermain; (4) bentuk kehidupan masyarakat.

Sependapat, Djamarah (2015: 176-205) juga menggolongkan faktor yang mempengaruhi belajar ke dalam faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup faktor lingkungan dan instrumental. Faktor eksternal mencakup faktor fisiologis dan psikologis. Berikut adalah urainnya:

1. Faktor lingkungan, meliputi (1) lingkungan alami, lingkungan belajar siswa baik di rumah maupun sekolah haruslah lingkungan yang bebas polusi dan suhu udara tidak terlalu panas, karena hal tersebut dapat mempengaruhi kesehatan dan konsentrasi siswa; (2) lingkungan sosial budaya, lingkungan sekolah hendaknya dijauhkan dari lingkungan yang terlalu ramai seperti pabrik, pasar, dan sebagainya, karena hal ini juga dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa.
2. Faktor instrumental, meliputi (1) kurikulum, kurikulum merupakan konsep rencana pembelajaran, kurikulum merupakan unsur yang sangat penting, sehingga tanpa adanya kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung; (2) program, tiap sekolah pasti memiliki program pendidikannya masing-masing yang bertujuan untuk kemajuan pendidikan, program pendidikan ini disusun menyesuaikan potensi masing-masing sekolah; (3)

sarana dan fasilitas, kegiatan belajar mengajar akan berjalan optimal apabila kebutuhan siswa terpenuhi, dalam hal ini yaitu sarana yang baik dan fasilitas yang lengkap; (4) guru, kehadiran guru mutlak diperlukan dalam pendidikan, karena tanpa guru kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak bisa berjalan.

3. Kondisi fisiologis, hal ini berkaitan dengan kondisi jasmaniah seseorang. Apabila anak dalam kondisi jasmani yang baik, proses belajar juga dapat berjalan dengan baik
4. Kondisi psikologis, (1) minat, dapat diartikan sebagai rasa lebih menggemari hal tertentu daripada hal yang lain; (2) kecerdasan atau inteligensi, semakin baik inteligensinya (IQ-nya tinggi) maka akan semakin mudah belajar dan baik hasil belajarnya; (3) bakat, belajar yang sesuai dengan bakat kemungkinan besar akan berhasil; (4) motivasi, merupakan penggerak untuk melakukan sesuatu, motivasi ada 2 yaitu motivasi dari dalam diri dan dari luar; (5) kemampuan kognitif, untuk sampai pada kemampuan kognitif ada 3 hal yang harus dikuasai terlebih dahulu yaitu persepsi, mengingat, dan berpikir.

Natawidjaja (dalam Taufiq, 2011: 5.21) mengemukakan lima faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar di sekolah, yaitu: (1) tujuan; (2) pribadi siswa; (3) bahan pelajaran; (4) perlakuan guru; (5) fasilitas.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat diambil simpulan bahwa faktor yang mempengaruhi proses belajar dapat berasal dari dalam diri individu (faktor internal) yang mencakup kondisi fisik, psikis, dan sosial dan berasal dari luar individu (faktor eksternal) yang mencakup kondisi lingkungan seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Hernawan (2011: 9.4) pembelajaran adalah proses komunikasi yang berbalasan, baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan Winataputra (2011: 7.7) menjelaskan pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara guru, siswa dengan materi yang dipelajari, sehingga hasil pembelajaran tidak hanya bergantung pada penyampaian guru, tetapi bagaimana siswa menerima apa yang disampaikan tersebut.

Menurut Susanto (2013: 18-19) pembelajaran terdiri dari kegiatan belajar (oleh siswa) dan mengajar (oleh guru). Sehingga pembelajaran dapat didefinisikan penyederhanaan kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Susanto (2013: 26) juga menjelaskan bahwa mengajar dalam konteks dunia modern merupakan kegiatan guru meliputi menciptakan suasana kondusif, membimbing siswa, memotivasi, dan melakukan penilaian dalam rangka usaha agar siswa mau melakukan proses belajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaktif antara guru, siswa, dan materi sehingga menyebabkan hasil belajar.

2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Komponen-komponen dalam pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2016: 92-94) meliputi:

1. Tujuan

Tujuan yang jelas diusahakan dapat tercapai dalam kegiatan pembelajaran yaitu berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Subjek Belajar

Subjek belajar dalam pembelajaran berperan sebagai subjek sekaligus objek. Sebagai subjek karena siswa adalah individu yang melakukan proses belajar mengajar. Sebagai objek karena kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar.

3. Materi Pelajaran

Materi pelajaran harus diorganisasikan dengan tepat karena merupakan penentu bagaimana kegiatan pembelajaran.

4. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah sebuah pola untuk menciptakan proses pembelajaran yang diyakini efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah komponen pendukung strategi pembelajaran, yaitu sebagai alat yang digunakan pendidik untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran.

6. Penunjang

Komponen penunjang dalam pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya yang berfungsi memperlancar, melengkapi, dan mempermudah proses pembelajaran.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 71) hasil belajar adalah perubahan aspek-aspek tingkah laku siswa sesudah mengalami kegiatan belajar sesuai dengan apa yang dipelajarinya. Perolehan aspek-aspek perubahan tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa.

Susanto (2018: 5) memaknai hasil belajar sebagai perubahan-perubahan yang terbentuk pada diri siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari aktivitas belajar. Sederhananya hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang didapatkan anak usai menempuh proses belajar. Untuk melihat apakah hasil belajar yang dicapai telah selaras dengan tujuan yang ditetapkan maka dilakukan evaluasi.

Berdasarkan pendapat ahli dapat diambil simpulan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat melalui evaluasi Hasil belajar tersebut digunakan guru untuk melihat apakah hasil belajar yang dicapai sudah selaras dengan tujuan yang ditetapkan atau belum.

2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Kingsley (dalam Susanto, 2018: 3) membagi hasil belajar menjadi 3, yaitu (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; (3) sikap dan cita-cita.

Susanto (2018, 6-11) menyebutkan ada tiga macam hasil belajar, yaitu:

1. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Yaitu kemampuan memahami arti dari materi yang dipelajari. Seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep yaitu dengan menggunakan evaluasi produk, dengan mengadakan tes baik secara lisan maupun tertulis. Tes yang umum dilakukan di SD adalah ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

2. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Yaitu kemampuan untuk memakai pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai hasil tertentu. Keterampilan proses dibagi menjadi 2, yaitu keterampilan proses tingkat dasar dan keterampilan proses terpadu.

3. Sikap Siswa (Aspek Afektif)

Sikap mengacu pada aksi, tingkah laku, atau tindakan seseorang. Sikap tidak hanya mencakup aspek mental, tetapi juga aspek fisik. Sehingga kedua aspek tersebut harus kompak.

Bloom (dalam Rifa'i dan Anni, 2016: 72-75) memaparkan ada 3 ranah belajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah kognitif menekankan pada segi intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Secara hirarkis yang terdiri dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori ranah afektif ini dimulai dari penerimaan, penganggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik yaitu keterampilan motorik dan syaraf. Kategori ranah psikomotorik ini berupa persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

Bloom dan Krathwohl merangkum tujuan belajar ke dalam 3 ranah yang disebut Taksonomi Bloom. Ketiga ranah tersebut meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Ranah kognitif terbagi menjadi 6 tingkatan yaitu: (1) pengetahuan; (2) pemahaman; (3) aplikasi; (4) analisis; (5) sintesis; (6) evaluasi. Ranah psikomotorik terbagi menjadi 5 tingkatan yaitu; (1) peniruan; (2) penggunaan; (3) ketepatan; (4) perangkaian; (5) naturalisasi. Sedangkan ranah afektif terdiri atas 5 tingkatan yaitu: (1) pengenalan; (2) merespon; (3) penghargaan; (4) pengorganisasian; (5) pengamalan (Budiningsih, 2017: 75).

Dari uraian klasifikasi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, dan ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan. Dalam penelitian ini hasil belajar yang akan diteliti yaitu pada ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut: (1) menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora; (2) menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora; (3) menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora; (4) mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora; (5) mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora; (6) mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora.

2.1.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Menurut Winataputra (2011: 1.41) pendidikan IPS terbagi menjadi dua yaitu pendidikan IPS untuk dunia persekolahan dan untuk perguruan tinggi. Pada dasarnya pendidikan IPS untuk dunia persekolahan merupakan simplifikasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang telah diolah sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan persekolahan. Hernawan (2011: 8.28) berpendapat bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai kenyataan sosial di kehidupan sehari-hari yang bersumber dari ilmu bumi, ekonomi, sejarah,

antropologi, dan tata negara. IPS berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan sikap tentang gejala-gejala sosial dan perkembangan masyarakat Indonesia maupun dunia di masa lampau dan kini.

Gunawan (2016: 48) mengungkapkan bahwa IPS adalah bahan kajian terpadu yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi yang telah disederhanakan, diadaptasi, diseleksi, dan dimodifikasi. Menurut Sapriya (2017: 7) mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari mata pelajaran, Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Selanjutnya Gunawan (2016: 51) menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang mengkaji peristiwa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial, yang memuat materi sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Susanto (2018: 137-138) menjelaskan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia untuk memberi pengetahuan dan pemahaman kepada siswa, khususnya tingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep berdasarkan pemikiran sesuai dengan kenyataan kondisi sosial di lingkungan siswa, sehingga pemberian pendidikan IPS diharapkan dapat menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan keadaan sosial manusia dan bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

2.1.5.2 Tujuan IPS di Sekolah Dasar

Menurut Winataputra (2011: 7.11) tujuan IPS adalah memberikan bekal kepada siswa supaya bisa menghadapi dan mengatasi kehidupan yang kompleks dalam masyarakat yang sering berkembang tidak terduga. Menurut Sumaatmadja (dalam Gunawan, 2016: 18) tujuan pendidikan IPS adalah membimbing siswa menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang bermanfaat untuk dirinya, masyarakat, dan negara.

Sapriya (2017: 194-195) menyebutkan 4 tujuan IPS, yaitu: (1) mengenal hal-hal terkait kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) mempunyai keterampilan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, menemukan, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) mempunyai kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama IPS menurut Susanto (2013: 145) adalah untuk mengembangkan siswa yang kritis dengan masalah sosial di masyarakat, bermental positif dengan perubahan yang dilakukan, dan mampu menangani permasalahannya

sendiri maupun permasalahan yang terdapat di masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Hadi (dalam Susanto, 2018: 146) menjelaskan ada 4 tujuan IPS, yaitu (1) *knowledge*, yaitu membantu siswa mengenali dirinya sendiri dan lingkungannya; (2) *skill*, terkait dengan keterampilan berpikir; (3) *attitudes*, meliputi tingkah laku berpikir dan tingkah laku sosial; (4) *value*, nilai yang terkandung di dalam masyarakat berupa nilai kepercayaan, nilai ekonomi, dan sebagainya.

Tujuan lain yang diungkapkan oleh Susanto (2018: 151) adalah dengan mempelajari kondisi masyarakat pada pendidikan IPS, siswa bisa mengamati dan mempelajari norma/peraturan dan kebiasaan baik yang dipegang oleh masyarakat, sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung adanya relasi saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

Tujuan IPS di SD menurut Gunawan (2016: 52-53) meliputi:

1. Memberikan bekal pengetahuan sosial untuk hidup bermasyarakat kelak.
2. Memberikan bekal berupa kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif untuk memecahkan masalah sosial di masyarakat.
3. Memberikan bekal berupa kemampuan berkomunikasi dengan masyarakat.
4. Memberikan bekal siswa dengan sikap mental yang positif dan cara agar terampil memanfaatkan lingkungan hidup.
5. Memberikan bekal siswa dengan kecakapan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangann zaman.

Sedangkan menurut Hidayati (2008: 24) tujuan pembelajaran IPS di SD meliputi:

1. Mengajarkan siswa mengenai konsep-konsep dasar ilmu sosial.
2. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
3. Membantu siswa membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial kemanusiaan
4. Membantu siswa meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat global.

Berdasarkan berbagai tujuan menurut ahli tersebut, terdapatnya pembelajaran IPS diharapkan siswa mampu mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keteampilan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang ada di kehidupan sehari-hari dan menjadi masyarakat yang bertanggung jawab.

2.1.5.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

IPS mempunyai materi bersifat dinamis, sehingga perkembangan masyarakat yang berubah dapat mempengaruhi karakteristik IPS. Perubahan yang dimaksud dalam pembelajaran IPS ditinjau dari aspek tujuan, pendekatan, dan materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat (Sapriya: 2011: 7). Sedangkan Hidayati (2008: 26) berpendapat IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya, hal tersebut dapat diketahui dari segi materi dan strategi penyampainnya.

a. Materi IPS

Hidayati (2008: 26) menjelaskan bahwa mempelajari IPS berarti mempelajari interaksi individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Materi IPS dapat diperoleh dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Terdapat lima macam sumber materi IPS, yaitu: (1) semua hal yang terjadi di sekitar anak dengan berbagai permasalahannya; (2) aktivitas manusia seperti mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, dll; (3) lingkungan geografi dan budaya; (4) kehidupan yang pernah terjadi; (5) anak sebagai sumber materi.

Teori ini diterapkan pada penelitian dengan menyesuaikan materi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Sehingga pemahaman konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dipadukan dan diuji cobakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Menurut Hidayati (2008: 27) strategi dalam penyampaian pengajaran IPS dimulai dari diri anak, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia. Penyampaian pengajaran IPS dimulai dengan mengenalkan anak kepada lingkungan yang paling dekat atau diri sendiri. Kemudian berangsur-angsur anak dikenalkan dengan lingkungan yang lebih luas dan didorong untuk menumbuhkan kemampuan menjumpai permasalahan yang lebih luas.

Pada penelitian ini, bahan ajar yang berbasis kearifan lokal bisa membantu siswa dalam mengenal lingkungan di sekitarnya dan menghadapi permasalahan yang ada. Sebelum mempelajari lingkungan yang lebih luas dan belajar untuk menumbuhkan kemampuan dalam menjumpai permasalahan yang lebih luas

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyebutkan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial pada SD/MI/SDLB/PAKET meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hampir sama, Gunawan (2016: 51) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil simpulan bahwa ruang lingkup IPS meliputi (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2.1.5.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran di kelas pada Kurikulum 2013 ini harus memperhatikan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), karena KI dan KD merupakan kompetensi yang harus dicapai siswa. Berikut tabel KI dan KD muatan IPS kelas V SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan sesuai Permendikbud No 37 Tahun 2018.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas 5 Ranah Kognitif dan Psikomotorik

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Berdasarkan KI dan KD kelas V pembelajaran IPS, peneliti akan melakukan penelitian pada ranah kognitif atau pengetahuan yaitu pada KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Penelitian dilakukan pada materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya pada Tema 6 Panas dan Perpindahannya Subtema 3 Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan.

2.1.5.6 Materi Pembelajaran IPS Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

Kabupaten Blora merupakan kabupaten yang terletak di wilayah paling ujung di sisi timur Provinsi Jawa Tengah. Sebagian besar luas wilayah di Kabupaten Blora adalah hutan. Penggunaan areal lainnya adalah tanah sawah, pekarangan, dan lain-lain.

1. Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Sosial Masyarakat Kabupaten Blora

Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat meliputi: (1) hubungan antar kabupaten-kabupaten se-karesidenan; (2) hubungan antar kecamatan se-Kabupaten Blora; (3) kerja sama antar warga (*sambatam*); (4) kearifan lokal Suku Samin.

2. Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Budaya Masyarakat Kabupaten Blora

Upacara adat yang berkaitan dengan pertanian di Kabupaten Blora, yaitu: (1) Upacara Miwiti; (2) Upacara Blowoki; (3) Upacara Ngalemi; (4) Upacara Nyunyuki.

Upacara adat terkait kelahiran bayi, meliputi: (1) Upacara Mitoni; (2) Upacara Krayahan; (3) Upacara Mendem Ari-Ari; (4) Upacara Puput Puser; (5) Upacara Sepasaran; (6) Upacara Selapanan; (7) Upacara Tedak Sinten.

Dan masih ada beberapa upacara adat lainnya, yaitu: (1) Upacara Inisiasi; (2) Upacara Kematian; (3) Upacara Lamporan; (4) Upacara Ngalungi Sapi; (5) Upacara Bersih Desa, contoh upacara ini adalah Upacara Manganan, Gas Desa, Sedekah Bumi, Nyadran; (6) Upacara Mendirikan Rumah.

Selain upacara ada berbagai kesenian Kabupaten Blora, diantaranya: (1) Barongan Blora; (2) seni tayub; (3) wayang; (4) seni musik, seni musik ini terdiri dari karawitan, kentrung, kothehan lesung, hadroh, dan jedoran; (5) ketoprak, merupakan seni teater rakyat.

3. Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blora

Berbagai mata pencaharian yang ditekuni masyarakat Kabupaten Blora diantaranya: (1) petani; (2) peternak; (3) pengrajin kayu jati; (4) pedagang; (5) industri; (6) penambang; (7) pegawai; (8) profesi tradisional; (9) perminyakan; (10) pariwisata.

4. Bentuk Upaya Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blora

1) Upaya di Bidang Budaya

Upaya di bidang budaya meliputi: (1) Suku Samin, yaitu dengan adanya Festival Adat Samin dan Temu Ageng; (2) Barongan Blora, yaitu dengan diadakannya Festival Barongan Blora; (3) Wayang, yaitu dengan mengadakan pertunjukan wayang pada acara-acara tertentu serta mengadakan pertunjukan wayang oleh dalang remaja.

2) Upaya di Bidang Industri

Upaya di bidang industri meliputi: (1) egg roll waluh, yaitu terobosan egg roll dengan bahan dasar waluh; (2) kuliner khas Blora, yaitu sate Blora, soto kletuk, dan lontong tahu; (3) kerajinan kayu jati.

3) Upaya di Bidang Pariwisata

Pariwisata di Blora yaitu: (1) Goa Terawang; (2) Goa Sentono; (3) Kracakan; (4) Kedung Biru; (5) Kalinanas; (6) Waduk Tempuran, Greneng, Bentolo.

4) Upaya di Bidang Olahraga

Upaya di bidang olahraga yaitu salah satunya dengan adanya turnamen voli “Siswanto Cup”.

2.1.6 Hakikat Sumber Belajar

2.1.6.1 Pengertian Sumber Belajar

Association for Education and Communication Technology (AECT) (dalam Hernawan, 2011: 11.22) memaparkan bahwa sumber belajar merupakan seluruh sumber baik berupa data, orang, atau wujud tertentu yang bisa dipakai siswa dalam kegiatan belajar untuk mempermudah mencapai tujuan belajarnya. Berdasarkan pengertian tersebut sumber belajar dapat dikategorikan ke dalam 6 jenis, yaitu (1) pesan; (2) orang; (3) bahan; (4) alat dan peralatan; (5) teknik; (6) lingkungan.

Menurut Prastowo (2012: 31) sumber belajar ialah semua yang bisa menimbulkan proses belajar seperti benda, data, fakta, ide, orang dan lain sebagainya. Sumber belajar merupakan bahan mentah untuk penyusunan bahan ajar. Jadi sumber belajar ini harus disusun atau diorganisasikan terlebih dahulu menjadi bahan ajar sehingga dapat disajikan kepada siswa.

Depdiknas (2008: 5) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi sehingga dapat digunakan siswa untuk melakukan proses perubahan tingkah laku.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli dapat diambil simpulan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu baik tempat, benda, orang dan lain sebagainya yang mengandung informasi sehingga dapat digunakan dalam proses belajar guna

mencapai tujuan belajar. Pendidik harus dapat memanfaatkan berbagai bentuk sumber belajar untuk mempermudah proses pembelajaran.

2.1.6.2 Pengelompokan Sumber Belajar

Prastowo (2012: 33-37) mengelompokkan sumber belajar menjadi dua, yaitu berdasarkan tujuan pembuatandan bentuk/isinya serta berdasarkan jenisnya, berikut uraiannya:

1. Pengelompokan Sumber Belajar Berdasarkan Tujuan Pembuatan dan Bentuk/Isinya

Association of Educational Communication and Technology (AECT) mengelompokkan sumber belajar berdasarkan tujuannya menjadi 2, yaitu (1) *resources by design* (sumber belajar yang dirancang), yaitu sumber belajar yang sengaja dirancang untuk pembelajaran, contohnya buku, LKS, modul, dan sebagainya; (2) *resources by utilization* (sumber belajar yang dimanfaatkan), yaitu semua hal yang terdapat di sekitar yang bisa dimanfaatkan dalam proses belajar, misalnya pasar, kebun binatang, lapangan, dan sebagainya.

Sedangkan menurut bentuk/isinya sumber belajar dikelompokkan menjadi 5, yaitu (1) tempat/lingkungan alam sekitar, yaitu tempat apapun yang dapat dijadikan proses belajar, misalnya perpustakaan, gunung; (2) benda, yaitu benda apapun yang dapat digunakan untuk mewujudkan perubahan perilaku, contohnya candi; (3) orang, yaitu siapapun yang mempunyai keahlian dan kemampuan sehingga siswa dapat belajar sesuatu darinya, misalnya guru; (4) buku, yaitu buku apapun yang dapat dibaca mandiri oleh siswa, contohnya ensiklopedia, buku teks; (5) peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, contohnya bencana.

2. Pengelompokan Sumber Belajar Berdasarkan Jenisnya

Berdasarkan jenisnya sumber belajar dapat dibedakan menjadi 6, yaitu: (1) pesan, yaitu semua informasi yang diteruskan oleh sumber lain dalam bentuk ide, data, dan lain-lain, contohnya isi buku; (2) manusia, yaitu orang yang berperan sebagai penyimpan, pengolah, dan penyaji atau penyalur informasi, contohnya guru; (3) bahan atau *software*, yaitu sesuatu yang mengandung pesan melalui pemakaian alat, contohnya film; (4) peralatan atau *hardware*, yaitu semua hal yang bisa dipakai menyalurkan pesan dalam *software*, contoh proyektor; (5) teknik atau metode, yaitu tata cara penggunaan suatu bahan, peralatan, dan lingkungan dalam rangka menyampaikan pesan, contohnya ceramah; (6) lingkungan, yaitu situasi orang yang menerima pesan, bisa lingkungan fisik dan non fisik.

2.1.6.3 Bentuk-bentuk Sumber Belajar

Menurut Prastowo (2012: 37-39) bentuk-bentuk sumber belajar yaitu: (1) buku; (2) majalah; (3) brosur; (4) poster; (5) ensiklopedia; (6) film; (7) model; (8) transparansi; (9) studio; (10) wawancara; (11) permainan.

2.1.6.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Sumber Belajar

Dalam menentukan sumber belajar apa yang akan digunakan, perlu memperhatikan beberapa faktor. Hernawan (2011: 11.23-11.25) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan sumber belajar yaitu:

1. Tujuan pembelajaran, pemilihan sumber belajar harus memperhatikan tujuan pembelajaran karena kompetensi yang harus dicapai oleh siswa termuat didalamnya.

2. Situasi belajar, seperti sarana dan prasarana sekolah, jumlah siswa di kelas, dan sebagainya harus diperhatikan dalam menentukan sumber belajar.
3. Kemudahan, sumber belajar yang dipilih adalah yang mudah diperoleh dan diterapkan pada siswa.
4. Ekonomis, pilih sumber belajar yang efektif dan efisien, yang dapat digunakan dalam jangka panjang, dan tidak menghabiskan banyak biaya.
5. Fleksibilitas, pilih sumber belajar yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.
6. Kepraktisan dan kesederhanaan, pilih sumber belajar yang praktis dan mudah digunakan
7. Kemampuan guru, pemilihan sumber belajar harus memperhatikan kemampuan guru agar tidak mempersulit guru dan menghambat pembelajaran.

Prastowo (2012: 61-63) menyebutkan ada dua kriteria dalam pemilihan sumber belajar, yaitu kriteria umum dan khusus. Kriteria umum mencakup: (1) ekonomis; (2) praktis dan sederhana; (3) mudah didapatkan; (4) fleksibel, yaitu dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Sedangkan kriteria khusus mencakup: (1) dapat memotivasi siswa dalam belajar; (2) dapat mendukung kegiatan belajar mengajar; (3) dapat diobservasi, dianalisis, dicatat secara teliti, dll; (4) dapat memecahkan masalah belajar siswa; (5) dapat berguna sebagai alat, metode, atau strategi penyampaian pesan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat diambil simpulan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan sumber belajar, diantaranya yaitu tujuan pembelajaran, situasi belajar, kemudahan, ekonomis,

fleksibilitas, kepraktisan dan kesederhanaan, kemampuan guru, dapat memotivasi siswa, sumber belajar untuk tujuan pengajaran, sumber belajar untuk penelitian, sumber belajar untuk memecahkan masalah, dan sumber belajar untuk presentasi,

2.1.7 Bahan Ajar

2.1.7.1 Pengertian Bahan Ajar

Depdiknas (2008: 6-7) menyebutkan bahwa bahan ajar termasuk satu diantara sumber belajar yang berbentuk segala bahan untuk membantu guru melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar tersebut dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Jadi bahan ajar dapat diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun dengan sistematis sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Sadjati (2012: 1.20) menjelaskan bahwa bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dikelompokkan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak bahan ajar cetak dapat berupa modul, *handout*, dan lembar kerja. Sedangkan bahan ajar noncetak dapat berupa bahan ajar display, OHT, audio, video, dan bahan ajar berbasis komputer.

Menurut Prastowo (2012: 17) bahan ajar ialah seluruh bahan baik berupa informasi, teks, maupun alat yang disusun secara sistematis, dan memuat kompetensi yang harus dicapai siswa secara utuh, serta digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelahaan implementasi pembelajaran. Misalnya LKS, *handout*, modul, buku pelajaran, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik sebuah simpulan bahwa bahan ajar merupakan bagian dari sumber belajar yang sudah diorganisasikan dan disusun dengan sistematis yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran guna mempermudah proses belajar siswa.

2.1.7.2 Unsur-unsur Bahan Ajar

Hamdani (2011: 122) menyebutkan unsur-unsur bahan ajar meliputi:

1. Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar meliputi petunjuk bagi pendidik dan siswa, yang di dalamnya dijelaskan bagaimana cara pendidik mengajarkan materi dan cara bagaimana siswa mempelajari materi.

2. Kompetensi yang akan dicapai siswa

Dalam bahan ajar pendidik harus menjelaskan dan mencantumkan kompetensi dan indikator agar tujuan kompetensi yang harus dicapai siswa jelas.

3. Konten materi

Konten materi ini berisi materi yang cakupannya sudah disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai siswa.

4. Informasi Pendukung

Adanya informasi pendukung ini akan melengkapi bahan ajar dengan berbagai informasi, sehingga siswa semakin mudah menguasai materi yang disampaikan. Selain itu, pengetahuan siswa akan semakin komprehensif.

5. Latihan-latihan soal

Latihan ini berupa tugas yang harus dikerjakan siswa untuk melatih kemampuan siswa setelah mempelajari bahan ajar.

6. Petunjuk Kerja

Petunjuk kerja berisi kegiatan atau aktivitas yang harus dilakukan siswa secara sistematis berkaitan dengan praktik dan lain sebagainya.

7. Evaluasi

Evaluasi merupakan bagian dari proses penilaian untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang didapat siswa. Jika ternyata siswa belum memahami materi, maka harus diadakan perbaikan dan penyempurnaan.

8. Respon terhadap hasil evaluasi

Respon terhadap hasil evaluasi dapat berisi nilai hasil evaluasi, tugas pengayaan, maupun tugas remedial.

Berdasarkan pendapat ahli dapat ditarik simpulan bahwa dalam penyusunan bahan ajar unsur-unsurnya harus diperhatikan dengan baik. Unsur-unsur bahan ajar tersebut meliputi petunjuk belajar, kompetensi yang harus dicapai siswa, konten materi, informasi pendukung sebagai tambahan dan pelengkap materi, latihan-latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan respon terhadap evaluasi.

2.1.7.3 Tujuan dan Manfaat Penyusunan Bahan Ajar

Tujuan penyusunan bahan ajar menurut Depdiknas (2008: 9) adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa.
2. Membantu siswa mendapatkan bahan ajar tambahan
3. Mempermudah guru melaksanakan pembelajaran

Sedangkan manfaat penyusunan bahan ajar meliputi:

1. Mendapatkan bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa
2. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh
3. Bahan ajar menjadi lebih variatif
4. Pengetahuan dan pengalaman guru dalam menyusun bahan ajar bertambah
5. Bahan ajar akan membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya dengan gurunya.

Menurut Raharjo dan Panah (2014: 125-126) dalam menyusun bahan ajar terdapat beberapa tujuan antara lain:

1. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Selain berbagai tujuan tersebut, bahan ajar juga bermanfaat bagi guru dan peserta didiknya.

Manfaat bagi guru :

1. Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.
2. Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
3. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.

4. Menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar.
5. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik karena peserta didik akan merasa lebih percaya kepada gurunya.
6. Menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.

Manfaat bagi peserta didik :

1. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
2. Kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru.
3. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat penyusunan bahan ajar adalah untuk mempermudah dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Disamping itu siswa pun mendapat pengetahuan yang lebih luas tentang materi yang dipelajarinya.

2.1.7.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Depdiknas (2008: 10) menyebutkan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar, yaitu:

1. Dimulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak
2. Pengulangan akan memperkuat pemahaman
3. Umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa

4. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa
5. Mencapai tujuan harus secara bertahap
6. Mengetahui hasil yang telah dicapai akan mendorong siswa untuk terus mencapai tujuan.

2.1.7.5 Macam-macam Bahan Ajar

Prastowo (2012: 40-43) mengklasifikasikan bahan ajar berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya, yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

- 1) Bahan cetak (printed), yaitu bahan ajar dicetak pada kertas untuk kepentingan pembelajaran, contohnya modul, handout, LKS, dan sebagainya.
- 2) Bahan ajar dengan atau program audio, sistemnya menggunakan sinyal radio secara langsung, yang dapat didengarkan, seperti kaset, radio, *compact disk audio*.
- 3) Bahan ajar pandang dengan (audiovisual), bahan ajar ini menggabungkan audio dengan gambar bergerak. Contohnya *video compact disk*, film.
- 4) Bahan ajar interaktif, bahan ajar yang mengkombinasikan dua atau lebih media (gambar, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang diorganisasikan agar dapat memberikan perintah atau perilaku dari suatu presentasi.

2. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

- 1) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak membutuhkan proyektor, sehingga siswa dapat menggunakannya langsung (dibaca, dilihat, diamati). Contohnya foto, diagram, model, dan sebagainya.
- 2) Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar memerlukan proyeksi untuk bisa digunakan. Contohnya *slide*, *filmstrip*, dan proyeksi komputer.
- 3) Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang direkam dalam suatu media rekam. Penggunaannya memerlukan alat pemain (*player*) media rekam tersebut, seperti *CD player*, *VCD player*, *multimedia player*, dan sebagainya. Contoh bahan ajar ini adalah kaset, CD, dan sebagainya.
- 4) Bahan ajar video, yaitu bahan ajar yang memerlukan alat pemutar seperti *video tape player*, *VCD player*, *DVD Player*, dan sebagainya. Bahan ajar ini juga memerlukan media rekam seperti bahan ajar audio, bedanya media rekam harus dapat merekam gambar. Contoh bahan ajar ini adalah video, film, dan sebagainya.
- 5) Bahan ajar (media) komputer, yaitu segala bahan ajar noncetak yang memerlukan komputer untuk penggunaannya. Contohnya *computer mediated instruction*, *computer based multimedia*, dan sebagainya.

3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

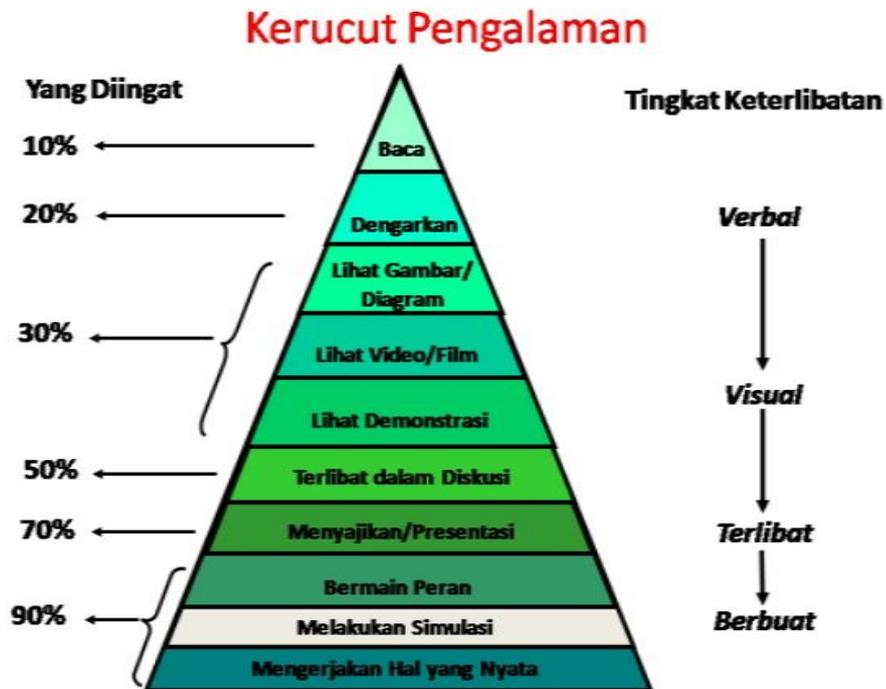
- 1) Bahan ajar yang berbasis cetak, misalnya buku, pamflet, peta, buku kerja siswa, panduan belajar siswa, dan sebagainya.

- 2) Bahan ajar yang berbasiskan teknologi, mislanya *slide, filmstrip, computer based tutorial*, video interaktif, multimedia, dan sebagainya.
- 3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek, mislanya lembar observasi, lembar wawancara, *kit sains*, dan sebagainya.
- 4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh), misalnya telepon, *handphone, video conference*, dan sebagainya.

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar elektornik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Bahan ajar ini adalah bahan ajar interaktif karena mengombinasikan lebih dari dua media. Bahan ajar ini berbasis teknologi dan merupakan bahan ajar elektronik yang menggunakan media *flipbook*.

Dengan bahan ajar interaktif, penyampaian materi kepada siswa akan lebih mudah. Karena dengan gabungan lebih dari dua media, siswa lebih tertarik sehingga mudah menangkap materi yang disajikan. Hal ini sesuai dengan Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale tentang tingkatan pengalaman manusia dari yang konkrit sampai abstrak. Edgar dale (dalam Audie, 2019: 592) menyatakan bahwa hasil belajar seseorang didapatkan dari pengalaman langsung (konkrit), kenyataan di lingkungan kemudian melalui benda tiruan, sampai lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut, semakin abstrak media penyampai pesan tersebut.

Beikut gambar kerucut Edgar Dale (Audie, 2019: 592):



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, bahan ajar elektronik *flipbook* mencakup kegiatan membaca, melihat gambar dan video, terlibat dalam diskusi melalui kegiatan yang disajikan dalam bahan ajar, serta menyajikan hasil diskusinya. Selain itu siswa juga mengerjakan hal yang nyata (konkret) dengan menggunakan dan mengoperasikan bahan ajar tersebut.

2.1.8 Bahan Ajar Interaktif

2.1.8.1 Pengertian Bahan Ajar Interaktif

Seiring perkembangan teknologi, bahan ajar juga harus mampu menampilkan simulasi-simulasi interaktif dengan memadukan video, animasi, audio, dan gambar untuk membantu siswa memvisualisasikan suatu materi

pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga peserta didik dapat memahami konsep dalam materi tersebut. Bahan ajar interaktif tidak hanya berupa serangkaian teks-teks materi pelajaran saja, akan tetapi dapat juga diberi tambahan berupa gambar interaktif, glosari interaktif, video serta animasi. Dengan kata lain, bahan ajar interaktif dilengkapi pula dengan unsur multimedia lainnya (Suryani dkk, 2015: 47).

Bahan ajar interaktif tergolong dalam bahan ajar komputer. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadjati (2012: 1.14) bahwa program komputer untuk pembelajaran adalah berbagai jenis bahan ajar non cetak yang membutuhkan komputer untuk menayangkan sesuatu. Menurut Mulyaningsih dan Saraswati (2017, 26) bahan ajar noncetak atau *digital book* merupakan perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer, sehingga dapat dikatakan bahwa *digital book* atau buku elektronik merupakan buku dalam bentuk virtual. Di dalam *digital book* atau *e-book* ini memuat deskripsi materi tentang mata pelajaran atau bidang studi tertentu yang disusun secara sistematis dan dipilih berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran, dan pengembangan siswa untuk buku asimilasi, hal tersebut bertujuan untuk membantu siswa belajar dalam kegiatan belajar di sekolah (Apsari dan Kustijono, 2017: 286)

2.1.8.2 Prinsip Pemilihan Bahan Ajar Interaktif

Sadjati (2012: 1.58) menyebutkan beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru agar bahan ajarnya menjadi efektif, yaitu:

1. Kecermatan isi, berkaitan dengan validitas isi dan keselarasan isi.

2. Ketepatan cakupan, berkaitan dengan keluasan dan kedalaman materi, serta keutuhan konsep yang dibahas berdasarkan bidang ilmunya.
3. Ketercernaan bahan ajar, berkaitan dengan kemudahan bahan ajar tersebut dipahami dan dimengerti oleh siswa sebagai pengguna.
4. Penggunaan bahasa, berkaitan dengan pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna.
5. Perwajahan/pengemasan, berkaitan dengan tata letak informasi dalam satu halaman.
6. Ilustrasi, berkaitan dengan variasi penyampaian pesan dalam penulisan bahan ajar agar lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pesan.
7. Kelengkapan komponen, berkaitan dengan paket bahan ajar yang berfungsi sebagai komponen utama, komponen pelengkap, dan komponen evaluasi hasil belajar.

2.1.8.3 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer

Setiap jenis bahan ajar pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan bahan ajar interaktif atau bahan ajar berbasis komputer ini. Belawati (dalam Raharjo dan I'anah, 2014: 128) menjelaskan kelebihan dan kekurangan bahan ajar berbasis komputer dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer

Kelebihan	Kekurangan
Informasi dapat ditayangkan dalam bentuk teks dan grafik	Memerlukan komputer dan pengetahuan program
Interaktif dengan siswa	Dalam proses pengembangan dan penggunaannya memerlukan <i>hardware</i> khusus
Dapat mengelola laporan atau respon siswa	Resolusi untuk <i>image</i> grafik sangat terbatas pada sistem <i>microprocessor</i>
Dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa	Hanya efektif jika digunakan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu
Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain	Tidak kompatibel antarjenis yang ada
Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar siswa	

Selain itu Kemendiknas (2010: 4) menyebutkan keunggulan bahan ajar berbasis TIK sebagai berikut:

1. Siswa menjadi lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran
2. Sumber belajar utama bukan lagi pada pendidik, tetapi akan berkolaborasi dengan siswa. Terkadang siswa akan menjadi sumber belajar.
3. Penampilan keberhasilan, mempermudah pendidik dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan hal-hal imajiner.
4. Dengan menggunakan teknologi, proses pembelajaran lebih komunikatif, ekspresif, dan kolaboratif.

Dengan berbagai kelebihan dan kekurangan tersebut, sehingga perlu pertimbangan ketika akan menyusun bahan ajar interaktif.

2.1.8.4 Langkah-langkah Penyusunan Bahan Ajar Interaktif

Menurut Kemendiknas (2010: 5-11) tahap penyusunan bahan ajar berbasis TIK diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Yang pertama harus dilakukan adalah menentukan KD suatu mata pelajaran, apakah KD tersebut dapat dikembangkan dalam bahan ajar berbasis TIK. Pemetaan KD dalam penyusunan bahan ajar harus memperhatikan ranah berfikir dan karakteristik materi yang dikembangkan.

2. Tahap Persiapan

Beberapa hal yang dilakukan pada tahapan ini, yaitu: (1) penentuan materi ajar; (2) penentuan jenis *software*; (3) penentuan jenis dan model; (4) penyusunan *storyboard* (kerangka acuan penyusunan bahan ajar).

3. Tahap Penyusunan

Secara umum, penyusunan bahan ajar harus memuat beberapa hal-hal yaitu: (1) identitas, meliputi judul, kelas, semester, dan identitas penyusun; (2) standar kompetensi dan kompetensi dasar; (3) indikator pencapaian; (4) materi bahan ajar; (5) latihan soal; (6) uji kompetensi, (7) referensi.

4. Tahap Penelaahan

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap bahan ajar yang telah disusun. Apakah sudah memenuhi syarat penyusunan bahan ajar atau masih perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan.

5. Tahap Pemanfaatan

Bahan ajar yang telah memenuhi kriteria dapat dimanfaatkan untuk beberapa keperluan yaitu: (1) untuk pembelajaran di kelas maupun sebagai tutorial mandiri; (2) bahan ajar dapat ditempatkan di website sekolah atau jaringan internet sekolah sehingga dapat diakses sewaktu-waktu.

Dalam menyusun bahan ajar termasuk bahan ajar interaktif perlu juga diperhatikan beberapa hal pada saat perancangan bahan ajar. Sadjati (2012: 1.37) menyebutkan beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan topik mata pelajaran, pemilihan media dan sumber, serta pemilihan strategi pembelajaran. Selain itu Prastowo (2012: 136-139) menyebutkan ada 4 aspek penting yang wajib diperhatikan dalam penulisan materi bahan ajar yaitu: (1) menentukan materi yang akan ditulis; (2) menentukan gaya penulisan, gaya penulisan ini harus disesuaikan dengan jenis materi dan kemampuan siswa; (3) menentukan banyaknya kata yang digunakan; (4) menentukan format dan tata letak (*layout*).

Selain itu Sadjati (2012: 1.58) juga menyebutkan hal yang perlu diperhatikan terkait penggunaan bahasa, yaitu: (1) pemilihan ragam bahasa; (2) pemilihan kata; (3) penggunaan kalimat efektif; (4) penyusunan paragraf yang bermakna. Prastowo (2012: 186) juga menyebutkan lima teknik penulisan untuk mengembangkan ide dalam penyusunan materi bahan ajar, yaitu: (1) bahasa yang digunakan alami, yaitu seperti cara orang berpikir dan berbicara; (2) suara aktif, sehingga tulisan memegang kendali; (3) kata kerja aktif kuat untuk menghidupkan tulisan; (4) bahasa spesifik; (5) kalimat jelas, singkat, dan sederhana.

2.1.9 Hakikat *Flipbook*

2.1.9.1 Pengertian *Flipbook*

Satu dari sekian teknologi yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar elektronik adalah *flipbook*. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017: 191) dengan menggunakan *flipbook* guru dapat menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih menarik. Karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya. Menurut Wibowo dan Pratiwi (2018: 149) *flipbook* dapat menjadikan interaktif sebuah media pembelajaran karena terdapat animasi bergerak, video, audio, dan sebagainya, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* 4.2.2. Fahmi dkk (2019: 1-2) menjelaskan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang dapat digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar menjadi buku elektronik yang dapat dibuka seperti buku biasa. *Software* ini dapat diunduh gratis melalui internet. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mulyaningsih dan Saraswati (2017: 26) menjelaskan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* adalah suatu *software* yang dapat mengkonversi file PDF ke halaman balik *digital book*. *Software* ini dapat membuat tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti sebuah buku yang dapat dibuka. Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* ini dapat memperkaya produk digital seperti teks, gambar, audio, video, animasi, *flash*, dan tautan (Linda dkk, 2018: 21). *Kvisoft flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol *control*, *navigasi*

bar, *hyperlink* yang membuat *flipbook* menjadi lebih interaktif dan menarik (Searmadi dan Harimurti, 2016: 2).

Hidayatullah dan Rakhmawati (2016: 84) menjelaskan bahwa dengan menggunakan *flipbook* minat belajar siswa bisa meningkat dan menjadi lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajarnya juga meningkat. *Flipbook* juga dapat meningkatkan proses saintifik siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan yang digunakan di Kurikulum 2013 yaitu pendekatan saintifik. Dengan tambahan video dan *flash* membuat *e-book* menjadi komunikatif bagi penggunanya. Video dapat melatih observasi, mengklasifikasi, bertanya, dan merumuskan hipotesis. Sedangkan *flash* dapat digunakan untuk membantu pengguna berlatih menanya, merumuskan hipotesis, dan kemampuan berkomunikasi (Apsari dan Kustijono, 2017: 286).

Dalam penelitian ini, aplikasi yang digunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker 4.2.2*. Aplikasi *flipbook* tersebut membuat bahan ajar menjadi lebih komunikatif dengan disajikannya gambar dan video untuk menunjang materi, serta disajikan *flash* dalam bentuk kuis interaktif. Bahan ajar *flipbook* disajikan dengan template *glass* disertai beberapa tombol yaitu tombol *front cover & back cover*, *previous & next*, *zoom in & zoom out*, *zoom slider*, *go to page*, *thumbnail*. Penggunaan *flipbook* ini diharapkan mampu membantu siswa memahami materi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

2.1.9.2 Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar *Flipbook*

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penyusunan bahan ajar *flipbook*:

1. Menentukan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dilanjutkan dengan menentukan materi pokok sesuai dengan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan
2. Mencari berbagai sumber belajar untuk melengkapi materi dan informasi pendukung seperti gambar dan video.
3. Membuat layout dan desain *cover* bahan ajar dengan bantuan *software* tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Microsoft Word* dan *Microsoft PowerPoint*.
4. Menentukan judul bahan ajar sesuai materi pokok.
5. Menyusun bahan ajar pada *Microsoft Word* dengan memperhatikan unsur-unsur bahan ajar yang meliputi: (1) petunjuk belajar; (2) kompetensi yang akan dicapai; (3) informasi pendukung; (4) latihan-latihan; (5) petunjuk kerja dan lembar kerja; (6) evaluasi. Setelah bahan ajar jadi maka disimpan dalam format PDF.
6. Membuat soal interaktif dengan bantuan *software Macromedia Flash* yang selanjutnya disimpan dalam format *swf*.
7. *Insert* file PDF ke dalam *software Kvisoft Flipbook Maker* untuk membuat tampilan *flipbook*. Pilih template, tombol navigasi, tambahkan gambar dan video, serta file soal interaktif yang telah disimpan pada format *swf*.
8. *Publish* file tersebut dalam format *html*. Maka bahan ajar *flipbook* sudah dapat digunakan.

2.1.9.3 Cara Penggunaan *Flipbook*

Cara penggunaan bahan ajar elektronik flipbook interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yaitu:

1. Siapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan, yaitu laptop serta file bahan ajar.
2. Cari file bahan ajar.
3. Buka file bahan ajar tersebut dengan bantuan aplikasi *Gom Player* dan operasikan sesuai panduan penggunaan yang terdapat pada bahan ajar tersebut.

2.1.10 Hakikat Kearifan Lokal

2.1.10.1 Pengertian Kearifan Lokal

Kearifan lokal berasal dari kata kearifan dan lokal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kearifan mempunyai makna kebijaksanaan atau kecendekiaan sedangkan lokal memiliki makna terjadi di suatu tempat atau setempat.

Menurut Hardati dkk (2016: 96) kearifan lokal merupakan sikap, pandangan hidup, dan kemampuan suatu kelompok dalam mengelola rohani dan jasmaninya, sehingga dapat bertahan dan tumbuh di wilayah kelompok tersebut berada. Kearifan lokal dapat dikatakan sebagai pengetahuan asli, pengetahuan lokal, dan pengetahuan tradisional. Menurut Parwati (2015: 614) kearifan lokal adalah cara-cara dan praktik-praktik yang dikembangkan sekelompok masyarakat berdasarkan pemahaman tentang lingkungan setempat, yang terbentuk dan tinggal di tempat tersebut secara turun-temurun.

Munandar dkk (2015: 153) menjelaskan kearifan lokal ialah identitas suatu masyarakat yang tinggal di daerah tertentu dengan satu sistem tata nilai, norma, dan cara hidup yang khas. Hidayanto dkk (2016: 25) menjelaskan bahwa kearifan lokal ialah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan termasuk berbagai strategi masyarakat lokal untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dalam kehidupan. Sedangkan Utari dkk (2016: 42) mengungkapkan kearifan lokal adalah pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan pada suatu daerah yang turun-temurun menjadi warisan dan dipertahankan untuk dijadikan pedoman dalam bertindak dengan benar dalam kehidupan. Wagiran (dalam Dewi dkk, 2017: 108) menyebutkan bahwa kearifan lokal dapat berupa pengetahuan lokal, keterampilan lokal, kecerdasan lokal, sumber daya lokal, proses sosial lokal, nilai-nilai atau norma-norma lokal dan adat setempat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal adalah identitas suatu kelompok masyarakat yang dapat berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan yang terbentuk dari pemahaman tentang lingkungan setempat yang turun menurun dan dijadikan pedoman hidup masyarakat setempat. Pada penelitian ini nilai-nilai kearifan lokal di Kabupaten Blora yang diangkat menjadi materi adalah berbagai upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah.

2.1.10.2 Ciri dan Fungsi Kearifan Lokal

Menurut Utari dkk (2016: 42) ciri dan fungsi kearifan lokal adalah sebagai berikut:

1. Menjadi identitas suatu kelompok
2. Menjadi elemen perekat kohesi sosial
3. Sebagai unsur yang tumbuh dari bawah, eksis, dan berkembang dalam masyarakat, bukan sebuah unsur yang dipaksakan dari atas
4. Berfungsi memberikan warna kebersamaan bagi suatu kelompok
5. Dapat mengubah pola pikir dan hubungan timbal balik individu dan kelompok
6. Mampu mendorong kebersamaan untuk mempertahankan diri apabila ada gangguan yang merusak solidaritas kelompok.

Berdasarkan pemikiran tersebut, Utari dkk (2016: 42) mengutarakan bahwa kearifan lokal bukan hanya sebagai identitas khas suatu kelompok, tetapi juga merupakan sumber kekuatan kelompok untuk mempertahankan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Albantani dan Madkur (2018: 1) juga berpendapat bahwa kearifan lokal berfungsi untuk membuat manusia agar lebih bijaksana dalam menjalani kehidupannya. Kearifan lokal di Indonesia dapat membangun karakter bangsa dan identitas bangsa Indonesia.

2.1.10.3 Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal

Nilai-nilai kearifan lokal dewasa ini perlu sekali diintegrasikan dalam pendidikan. Karena banyaknya pengaruh budaya luar, dikhawatirkan akan terjadi lunturnya nilai-nilai kearifan lokal tersebut. Sejalan dengan pendapat Hernawan (2011: 5.21) yang mengungkapkan bahwa kurikulum tidak boleh menjauhkan siswa

dari lingkungannya. Sekolah harus membiasakan siswa dengan lingkungan dan pola kehidupan masyarakat di sekitarnya. Menurut Utari dkk (2016: 39) kearifan lokal sangat berguna dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, karena siswa sebaiknya dikenalkan lebih dahulu dengan hal paling dekat atau yang sering ditemui siswa. Siswa tidak sekadar memperoleh pengetahuan, namun mampu mengimplementasikan dalam wujud praktek di luar sekolah. Hal ini sejalan dengan pernyataan Deviana (2018: 55) bahwa dengan mendekatkan siswa pada lingkungan sekitar, siswa akan lebih mengenal serta bersikap sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal di lingkungannya.

Ardan dkk (2015: 52-53) juga menyatakan bahwa harus ada jembatan yang menghubungkan antara pengetahuan tradisional (kearifan lokal) dengan pengetahuan modern dan cara mengintegrasikannya dalam pendidikan formal di sekolah sehingga siswa memahami dan tidak melupakan nilai-nilai budaya lokal. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan pendidikan yang membudayakan siswa untuk tetap erat dengan situasi nyata yang dihadapi (Afiqoh dkk, 2018: 44)

Mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pada bagaimana siswa mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna, karena pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Kusuma (2018: 231) mengungkapkan bahwa mengkolaborasi peran serta kearifan lokal dapat meningkatkan proses dan kualitas pendidikan. Karakter dan ciri khas setiap daerah dapat dimanfaatkan untuk

mempelajari berbagai fenomena alam dan sosial sehingga pendidikan menjadi lebih bermakna. Shufa (2018: 50) menjelaskan bahwa pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta pada kearifan lokal di lingkungannya serta dapat menjaga keberadaan kearifan lokal di tengah era globalisasi sekarang ini. Setiawan dkk (2017: 51) menjelaskan bahwa pembelajaran yang menghubungkan potensi lokal dengan materi pembelajaran akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu siswa yang memiliki pengalaman belajar terkait dengan kearifan lokal akan cenderung mendapatkan peningkatan kognitif karena mereka lebih termotivasi.

Kearifan lokal juga sangat erat kaitannya dengan IPS. Sesuai dengan yang diungkapkan Salam dkk (2019:2) bahwa IPS dan kearifan lokal adalah dua hal yang tidak boleh dipisahkan, karena pembelajaran IPS seharusnya mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ataupun nilai luhur bangsa. Apabila kearifan lokal tersebut tidak diintegrasikan, siswa tidak lagi mengenal budaya yang telah dimiliki.

Pengintegrasian kearifan lokal sesuai apabila diterapkan pada kurikulum 2013. Hal ini didukung pendapat Subali dkk (2015: 2) kearifan lokal di Indonesia memiliki peran untuk membangun karakter, seperti gotong royong, religius, toleransi, dan lain-lain. Kearifan lokal dapat diintegrasikan pada Kurikulum 2013, karena aspeknya yang luas mencakup ekonomi, budaya, teknologi, informasi dan komunikasi, ekologi dan sebagainya. Kurikulum 2013 juga memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan pengetahuan dasar berbasis kearifan lokal.

Ernawati dkk (2018: 349) juga mengungkapkan bahwa kearifan lokal dapat membiasakan karakter yang baik bagi siswa, dengan cara mengintegrasikannya dalam pelajaran dengan memasukkan nilai-nilai karakter dan budaya nasional berdasarkan kearifan lokal. Selain itu, penanaman nilai-nilai kearifan lokal pada tempat tinggal siswa dapat membuat pembelajaran lebih kontekstual. Hal ini juga berguna untuk mempertahankan dan melestarikan budaya lokal serta membantu siswa menghadapi tantangan yang semakin berkembang. Selain itu diharapkan juga dapat mencapai pembelajaran bermakna dengan berprinsip pada *think globally, act locally* (Lestariningsih dan Suadirman, 2017: 94).

Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran diantaranya yaitu dengan bahan ajar berbasis kearifan lokal. Abadi dkk (2017: 2) menjelaskan bahwa buku pelajaran pada Kurikulum 2013 harus menggunakan konten lokal sebagai dasar pembelajaran. Buku tersebut harus memberikan motivasi belajar kepada siswa secara kontekstual sesuai dengan manfaat dan penerapan pengajaran materi dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional, dan internasional, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Kearifan lokal adalah identitas suatu kelompok masyarakat yang dapat berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan yang terbentuk dari pemahaman tentang lingkungan setempat yang turun temurun dan dijadikan pedoman hidup masyarakat setempat. Berdasarkan pengertian tersebut baik pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, dan kebudayaan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di sekolah.

Utari dkk (2016: 43) mengungkapkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal seperti rasa malu, rasa kekeluargaan, dan kebersamaan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Lestariningsih dan Suadirman (2017: 89) juga mengangkat nilai-nilai kearifan lokal berupa peduli dan tanggung jawab dalam bahan ajar berbasis kearifan lokal yang dikembangkannya. Parwati (2015: 617) mengadopsi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran berupa slogan yang sering digunakan masyarakat sekitar, misalnya seperti slogan masyarakat Bali yaitu “*gede kayu, gede papanne*” yang berarti besar usaha yang dilakukan, besar pula hasil yang diperoleh.

Kurniadi (2018: 30) mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan mengambil materi pengelolaan lingkungan dan implikasinya pada profesi masyarakat sekitar. Laksana dkk (2016: 3) menyusun bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan mengangkat konten budaya lokal, khususnya budaya lokal masyarakat Ngada.

Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran harus selaras dengan kearifan lokal masing-masing daerahnya. Guru harus dapat memilih kearifan lokal apa yang akan diangkat menjadi materi yang sinkron dengan kompetensi dasar dan lingkungan siswa.

Pada penelitian pengembang ini, peneliti mengembangkan bahan ajar yang berbasis kearifan lokal. Hal ini didukung pernyataan Depdiknas (2008: 8-9) bahwa bahan ajar dapat dikembangkan sendiri dengan menyesuaikan karakteristik sasaran, yaitu berupa lingkungan sosial, geografis, budaya, dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan

pengaruhnya. Materi tersebut membahas tentang bagaimana bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. Berbagai bentuk interaksi tersebut berpengaruh dalam upaya pembangunan baik dalam bidang sosial, budaya, maupun ekonomi masyarakat. Dalam penelitian ini materi difokuskan pada bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora, serta bagaimana pengaruhnya terhadap upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonominya. Berbasis kearifan lokal dalam penelitian ini terletak di materi yang diangkat tersebut. Nilai-nilai kearifan lokal di Kabupaten Blora yang diangkat menjadi materi adalah upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah Kabupaten Blora.

Pada sub materi bentuk interaksi masyarakat dengan lingkungan, kearifan lokal yang diangkat berupa: (1) hubungan masyarakat antar kecamatan dan antar kabupaten se-karesidenan; (2) kebiasaan masyarakat gotong royong yang disebut dengan *sambatan*; (3) nilai-nilai kearifan Suku Samin; (4) upacara adat yang berkaitan dengan pertanian; (5) upacara adat yang berkaitan dengan kelahiran bayi; (6) upacara adat lainnya seperti lamporan, bersih desa, dll; (7) kesenian daerah; (8) kegiatan ekonomi masyarakat. Berbagai kearifan lokal yang diangkat tersebut merupakan bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya baik dalam kondisi sosial, budaya, maupun ekonomi.

Pada sub materi bentuk upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat, kearifan lokal yang diangkat menjadi materi adalah berbagai potensi yang ada di Kabupaten Blora akibat adanya interaksi masyarakat dengan lingkungannya. Bentuk upaya pembangunan ini dikategorikan dalam 4 bidang

yaitu: (1) upaya di bidang budaya; (2) upaya di bidang industri; (3) upaya di bidang pariwisata; (4) upaya di bidang olahraga.

Materi tersebut disajikan dalam bentuk teks yang disertai gambar serta video yang mendukung sehingga mempermudah siswa mengerti materi. Materi yang disajikan dengan *flipbook* membuat tampilan bahan ajar menjadi menarik sehingga tidak membosankan.

Dengan bahan ajar berbasis kearifan lokal siswa akan belajar materi yang sesuai dengan pengetahuannya, dekat dengan lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-harinya, sehingga siswa akan lebih mudah mempelajarinya. Disamping itu bahan ajar berbasis kearifan lokal ini mampu meningkatkan rasa cinta siswa pada kearifan lokal di lingkungannya dan menjaga kearifan lokal tersebut agar tetap lestari.

2.1.11 Rancangan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif

Berbasis Kearifan Lokal

Bahan ajar ini berupa buku elektronik yang mengkombinasikan teks, gambar, dan video menyerupai buku yang dapat dibuka halamannya. Bahan ajar ini berisi materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

2.1.11.1 Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Rancangan awal bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2.3 Rancangan Awal Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Halaman	Keterangan
	<p>Pada <i>flipbook</i> terdapat tombol kendali yang terletak di bagian bawah. Ada beberapa tombol kendali dengan fungsi yang berbeda-beda, diantaranya tombol <i>zoom out-zoom in</i> untuk memperbesar atau memperkecil tampilan dan tombol <i>exit</i> untuk keluar dari program.</p>
Sampul Buku	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan judul bahan ajar “Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya” 2. Nama pembuat bahan ajar 3. Gambar ilustrasi 4. Berisi jurusan, fakultas, dan universitas
Kata Pengantar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul halaman berupa kata pengantar 2. Teks kata pengantar 3. Nomor halaman
Daftar Isi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi daftar isi dari bahan ajar
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi keterangan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kompetensi Inti: Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan merakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, di sekolah, dan tempat bermain. Kompetensi Dasar: 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia
Indikator dan Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Indikator: 3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Halaman	Keterangan
	<p>3.2.4 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.5 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.6 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati kondisi sosial masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan benar. 2. Dengan mengamati kondisi budaya masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan benar. 3. Dengan mengamati kondisi ekonomi masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan benar. 4. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat 5. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat 6. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat
Pengantar materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya	1. Berisi pengantar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya serta gambar pendukung
Materi Ajar Berbasis Kearifan Lokal	1. Berisi materi gambar, dan video tentang bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya

Halaman	Keterangan
	1) Bentuk interaksi dalam kondisi sosial masyarakat 2) Bentuk interaksi dalam kondisi budaya masyarakat 3) Bentuk interaksi dalam kondisi ekonomi masyarakat 2. Berisi materi, gambar, tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora 1) Upaya di bidang budaya 2) Upaya di bidang industri 3) Upaya di bidang pariwisata 4) Upaya di bidang olahraga
Lembar Kegiatan Siswa	1. Berisi lembar kegiatan siswa
Latihan Soal	1. Berisi latihan soal siswa yang berbentuk kuis interaktif
Glosarium	1. Berisikan pengertian daftar istilah yang belum diketahui siswa
Cover Penutup Bahan Ajar	1. Cover penutup bahan ajar. Setelah ini pengguna dapat menutup program <i>flipbook</i> dengan menekan tombol keluar pada tampilan <i>flipbook</i> .

2.1.11.2 Aspek Penilaian Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan media/penyajian, kelayakan isi, dan aspek kebahasaan. Untuk memudahkan penilaian digunakan skala likert dengan skor 1-4 dengan keterangan skor 4 apabila ada 4 deskriptor yang tampak, skor 3 apabila ada 3 deskriptor yang tampak, skor 2 apabila ada 2 deskriptor yang tampak, skor 1 apabila ada skor deskriptor yang tampak, dan skor 0 apabila tidak ada deskriptor yang tampak.

Masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut:

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 2.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
Komponen Penyajian	
Substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa (Prastowo 2012: 389)	Sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya
Kemudahan dalam penggunaan (Hernawan 2011: 11.24)	Bahan ajar mudah digunakan oleh guru dan siswa
Ekonomis (Hernawan 2011: 11.24) Kepraktisan dan kesederhanaan (Hernawan 2011: 11.25)	Bahan ajar praktis digunakan dan tahan lama
Komposisi Isi	
Substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa (Prastowo 2012: 389)	Relevan dengan KI, KD, indikaor, dan tujuan pembelajaran
Sesuai dengan kebutuhan siswa (Depdiknas 2008: 9)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
Substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa (Prastowo, 2012: 389)	Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya
Disusun secara sistematis (Prastowo, 2012: 17)	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, dan logis
Mutu Teknis	
Penyajiannya menarik (Prastowo, 2012: 389)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas
Program interaktif dapat dipertanggungjawabkan (Prastowo, 2012: 389)	Semua tombol kendali berfungsi dengan baik

2. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar <i>Flipbook</i> berbasis Kearifan Lokal
Substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa (Prastowo 2012: 389)	Sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		3. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal
		4. Gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis kearifan lokal sesuai dengan pembahasan materi
Sesuai dengan kebutuhan siswa (Depdiknas 2008: 9)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran
		2. Gambar terlihat jelas dan logis
		3. Teks terlihat jelas dan logis
		4. Keseluruhan tampilan bahan ajar menarik
Kemudahan dalam penggunaan (Hernawan, 2011: 11.24)	Bahan ajar mudah digunakan guru dan siswa	1. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah digunakan dalam proses pembelajaran
		2. Petunjuk penggunaan bahan ajar jelas
		3. Tombol navigasi mudah dioperasikan
		4. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
Penyajiannya menarik (Prastowo, 2012: 389)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar <i>Flipbook</i> berbasis Kearifan Lokal
		3. Perpaduan warna, gambar, dan teks menarik
		4. Petunjuk penggunaan bahan ajar jelas

3. Kriteria Kelayakan Isi

Tabel 2.6 Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal
Substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa (Prastowo, 2012: 389)	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya khususnya pada Kabupaten Blora telah tercakup secara keseluruhan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal
Sesuai dengan kebutuhan siswa (Depdiknas, 2008: 9)	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa
		2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		4. Materi disajikan dengan tingkat kesulitannya
Memotivasi siswa dalam belajar (Prastowo, 2012: 62)	Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar IPS	1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan siswa
		2. Materi dapat meningkatkan sikap positif siswa
		3. Menumbuhkan minat baca siswa
		4. Soal dalam bahan ajar dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah
Ilustrasi gambar, tabel, diagram, dan sejenisnya,	Kesesuaian gambar	1. Gambar dalam bahan ajar berhubungan dengan materi
		2. Gambar dapat memperjelas isi materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal
dapat mendukung penjelasan materi yang disajikan (Prastowo, 2012: 190)	dengan materi	3. Gambar membantu siswa memahami materi
		4. Gambar jelas dan menarik

4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Tabel 2.7 Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal
Kalimat jelas, singkat, dan sederhana (Prastowo, 2012:186)	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa
		2. Menggunakan kalimat yang efektif
		3. Menggunakan kalimat yang baku
		4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur PUEBI
Kalimat jelas, singkat, dan sederhana (Prastowo, 2012: 186)	Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan
		2. Menggunakan kata-kata secara hemat
		3. Menggunakan ejaan yang tepat
		4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa
Gaya penulisan sesuai dengan jenis materi dan kemampuan siswa (Prastowo, 2012: 137)	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosila emosional siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas V
		2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan
		3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
		4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
Kalimat jelas, singkat, dan sederhana (Prastowo, 2012: 186)	Menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas.s	1. Teks yang disajikan informatif
		2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas
		3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
		4. Kalimat yang digunakan komunikatif

2.2 Kajian Empiris

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan. Beberapa penelitian tersebut sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Ighfir Rijal Taufiqy dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model *Guided-Project Based Learning*”. Tujuan pengembangan yaitu menghasilkan bahan ajar digital mata pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Bergerak berlandaskan model *Guided-Project Based Learning* di SMKN 1 Beji Pasuruan. Hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar digital Teknik Pengambilan Gambar Bergerak berdasarkan model *Guided-Project Based Learning* untuk kelas XII SMK. Hasil akhir produk ini berbentuk file HTML yang dikemas dalam CD. Bahan ajar ini mendapatkan rata-rata kelayakan sebesar 89,5% termasuk sangat layak dan tidak membutuhkan revisi sedangkan pencapaian post-test sebesar 81,77 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 yang menunjukkan bahwa berhasil meningkatkan pemahaman materi.

Penelitian oleh Dina Fitrotur Rohmah dkk (2017) d “Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan buku ajar IPS SD berbasis kontekstual yang valid, menarik, praktis, dan efektif. Penelitian ini menghasilkan buku ajar IPS SD berbasis kontekstual untuk kelas IV pada materi menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil pengembangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu dari rata-rata hasil tes awal sebesar 66

menjadi 83 pada saat tes akhir dan presentase ketuntasan klasikal sebesar 93% dari presentase 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh F.S. Utama (2016: 113) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan pengembangan yaitu menghasilkan bahan ajar berbasis nilai budaya Using yang menarik, valid, efektif, dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini adalah *prototype* produk bahan ajar berbasis nilai budaya Using. Bahan ajar yang dibuat meliputi modul belajar siswa dan modul panduan guru yang berjudul “Keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Kelayakan produk diukur berdasarkan tingkat validitas, kemenarikan, keefektifan, dan keterterapan produk.

Penelitian oleh Siti Raihan dkk (2018) berjudul “*Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program*”. Tujuan penelitian ini yaitu menyediakan upaya penyelesaian masalah terkait ketaatan terhadap kurikulum 2013 melalui pengembangan e-book studi ilmiah. Hasil penelitian ini adalah e-book studi ilmiah yang telah dinyatakan layak oleh tim ahli dan praktisi serta respon guru. E-book studi ilmiah ini adalah buku elektronik yang dikembangkan dalam bentuk multimedia menggunakan program 3D Pageflip Professional, berisi materi-materi dari materi pelatihan Kurikulum 2013 dan buku guru yang dikeluarkan Kemendikbud.

Penelitian oleh Rusnilawati dan Eva Gustiana (2017: 190) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan *Flipbook* Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah dengan Pendekatan CTL pada Pembelajaran

Matematika Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis keterampilan pemecahan masalah dengan pendekatan CTL di kelas V Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil uji coba, Bahan Ajar Elektronik (BAE) berbantuan *Flipbook* dikatakan valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil tersebut bahan ajar ini dinyatakan layak untuk dipakai sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain oleh Ary Maf'ula dkk (2017: 1450) dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat”. Tujuan penelitian ialah untuk menghasilkan media *flipbook*, mengetahui kelayakannya, dan mengetahui keterbacaan media. Hasil dari penelitian ini adalah media *flipbook* pada materi daya antibakteri tanaman berkhasiat obat yang menunjukkan kelayakan materi oleh validator I sebesar 96,87% dan validator II sebesar 100% dengan kriteria sangat valid. presentase rata-rata kelayakan tampilan program oleh ahli media pembelajaran sebesar 92,18% dengan kriteria sangat valid. presentase rata-rata uji keterbacaan dari siswa sebesar 92,30% dengan kriteria sangat mudah, sedangkan dari praktisi lapangan sebesar 97,72% dengan kriteria sangat mudah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media *flipbook* sangat layak dan sangat mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain yang dilakukan oleh N.E. Ntobuo dkk (2018: 246) yang berjudul “*The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Cultur*”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik gravitasi berbasis budaya Gorontalo untuk kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komik gravitasi yang dikembangkan valid dan dapat meningkatkan tanggapan

siswa terhadap pembelajaran. Komik berbasis budaya ini memperkenalkan budaya daerah Gorontalo. Berdasarkan hasil tersebut komik ini berguna untuk proses pembelajaran IPA di kelas 5 Sekolah Dasar.

Penelitian lain oleh Zinnurain dan Ahmad Muzanni (2018) yang berjudul “Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan buku ajar berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas 5 SD. Hasil penelitian yaitu buku ajar berbasis kearifan lokal yang dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan aspek sistematika, kesesuaian isi, pengembangan materi, perkembangan kognitif, bahasa, keserasian ilustrasi, moral, dan idiom baku kedaerahan

Penelitian yang dilakukan oleh Agung Munandar dkk (2018: 152) yang berjudul “Penggunaan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Mendong Tasikmalaya di Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) menghasilkan data tentang ketersediaan buku cerita anak berbasis kearifan lokal di Tasikmalaya di sekolah dasar belum ada; (2) rancangan produk Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Mendong Tasikmalaya; (3) buku cerita anak berbasis kearifan lokal mendong Tasikmalaya yang berjudul “Tiga sekawan dan Pahlawan Mendong, berdasarkan uji coba yang dilakukan peneliti menunjukkan kelayakan produk digunakan sebagai sumber bacaan ataupun bahan ajar di sekolah dasar; (4) produk akhir penelitian ini menghasilkan buku cerita anak berbasis kearifan lokal mendong Tasikmalaya yang berjudul “Tiga Sekawan dan Pahlawan Mendong” memuat konten kedisidaktisan tentang kearifan lokal mendong yang dibuat dalam bentuk cerita anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Ferry Ferdianto dan Setiyani (2018: 37) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal serta mengetahui kualitas dan kelayakan media. Melalui proses pengembangan penelitian diperoleh alat pembelajaran matematika dalam bentuk modul media berbasis kearifan lokal yang valid yaitu 74,67.

Jurnal internasional lain yang memperkuat adalah jurnal yang ditulis oleh Uyu Wahyudin (2015: 121) dengan judul “*The Quality of a ‘Local Values Based’ Functional Literacy Program: It’s Contribution to the Improvement of the Learner’s Basic Competencies*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program literasi yang berbasis budaya lokal atau konten lokal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Model yang mengkombinasikan konten lokal, dapat memperkaya pembelajaran di era globalisasi ini. Model tersebut dapat membantu siswa untuk berperilaku lokal, tetapi berpikiran global.

2.3 Kerangka Berpikir

Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan bisa dilihat dari proses dan hasil belajar. Suatu pembelajaran dinyatakan berhasil jika sebagian besar siswa aktif, antusias terhadap pembelajaran, dan percaya diri. Sedangkan hasil belajar dinyatakan berhasil jika siswa mengalami perubahan ke arah positif dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan bisa tercapai.

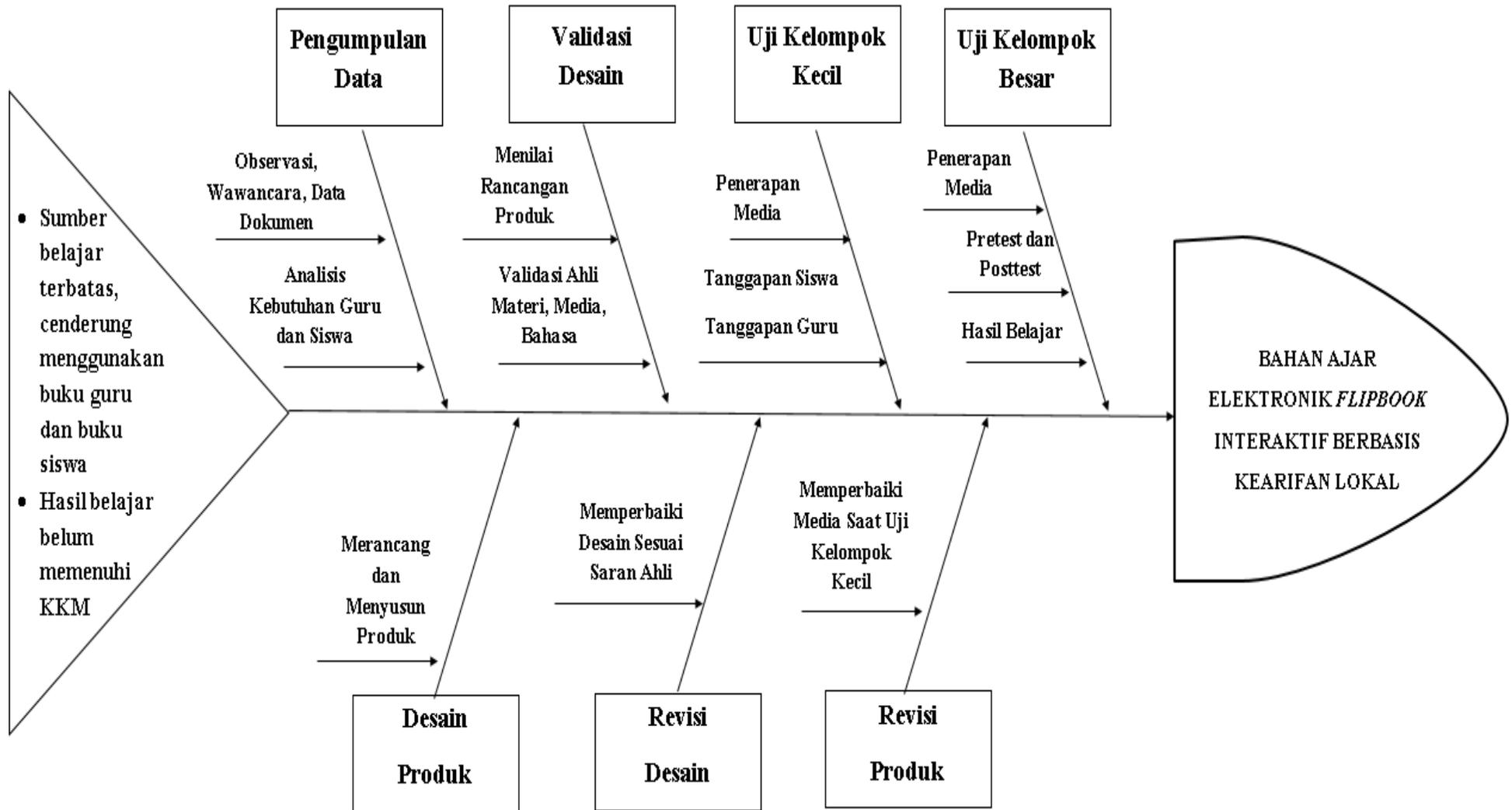
Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Wulung Blora yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Permasalahan tersebut adalah terbatasnya sumber belajar yang digunakan. Guru cenderung menggunakan buku guru dan siswa, yang terkadang menggunakan tambahan buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Karena kurang variatifnya sumber belajar tersebut, pengetahuan yang didapat siswa juga sangat terbatas. Minat siswa terhadap pembelajaran IPS juga masih rendah. Siswa tidak begitu fokus dan mudah jenuh dengan pembelajaran IPS jika pembelajaran bersifat monoton dan kurang kreatif.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data prapenelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Penggunaan *flipbook* ini mempermudah guru mengajarkan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi. Tampilan *flipbook* yang menarik juga akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Bahan ajar *flipbook* interaktif ini akan memberikan perintah balik kepada siswa, sehingga keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat bertambah.

Bahan ajar *flipbook* interaktif juga dikembangkan berbasis kearifan lokal. Pengintegrasian kearifan lokal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Karena siswa akan mempelajari berbagai hal yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Adanya nilai-nilai kearifan lokal ini membuat pembelajaran tidak terfokus hanya pada pengetahuan, tetapi dapat pula meningkatkan rasa cinta terhadap daerahnya. Sehingga siswa dapat bertingkah laku sesuai dengan kearifan

lokal, namun dengan penggunaan teknologi siswa akan berpikir secara global. Hal ini sangat penting dalam era globalisasi seperti sekarang ini.

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan ini (dalam Sugiyono, 2015: 409) terdiri dari 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi massal.



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone* Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015: 13) metode penelitian kuantitatif berdasarkan pada filsafat positivisme yang dipakai untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pada umumnya teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak, sehingga simpulan penelitian dapat disamaratakan pada populasi dimana sampel diambil. Data yang diperlukan dikumpulkan memakai instrumen penelitian dan analisis data yang dipakai bersifat kuantitatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Penelitian ini akan menghasilkan data berbentuk angka dan dianalisis menggunakan statistik. Para peneliti yang mengikuti aliran positivistik mengembangkan pengetahuan melalui pengumpulan data-data berupa angka berdasarkan tindakan yang bisa diamati dari sampel dan selanjutnya data tersebut diolah dengan analisis berbentuk angka (Setyosari, 2015: 47).

Lestari dan Yudhanegara (2017: 2) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dapat dilakukan dengan cara melakukan penelitian tentang hubungan antar variabel untuk menguji suatu teori sehingga didapatkan data kuantitatif yang selanjutnya dapat dianalisis secara statistik. Sukmadinata (2017: 53) juga mengungkapkan bahwa metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian

yang didasarkan pada angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol.

3.1.2 Jenis Penelitian

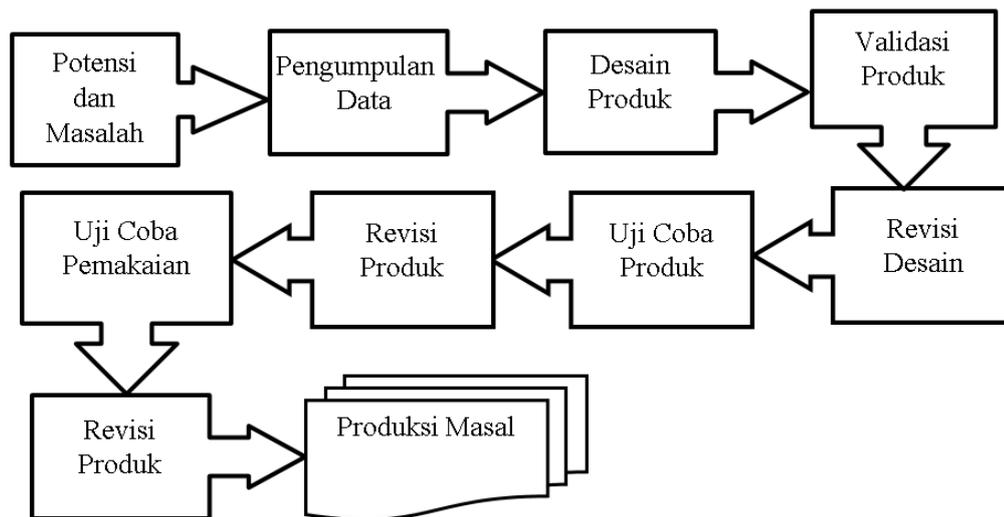
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), yaitu suatu prosedur yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2015: 276). Sedangkan Sukmadinata (2017:164) menjelaskan penelitian pengembangan adalah suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

Sugiyono (2015: 407) mengungkapkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Suatu produk harus melalui beberapa tahapan sampai dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Kelayakan produk yang telah dihasilkan akan diuji oleh validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Untuk menguji keefektifan produk bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dibuktikan dari hasil belajar kognitif siswa berdasarkan hasil uji normalitas, uji t, dan uji *n-gain*.

Model pengembangan yang dipakai adalah model menurut Borg dan Gall. Ada 10 langkah model Borg dan Gall (dalam Sugiyono, 2015: 409), yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4)

validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal.

Model pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut

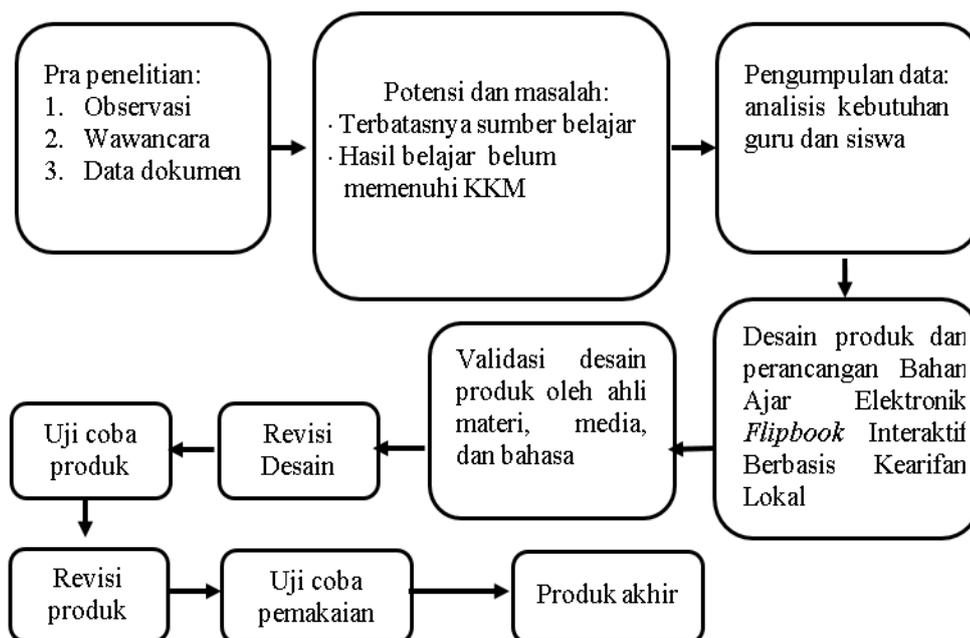


Gambar 3.1 Pengembangan Borg dan Gall (Sugiyono 2015: 409)

Pada penelitian dan pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal, peneliti menggunakan model pengembangan Sugiyono (2015, 409) hanya sampai pengujian keefektifan dan kelayakan media karena keterbatasan waktu dan biaya. Sesuai dengan pendapat Ardhana (dalam Haryanto dkk, 2015: 125) bahwa setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Sehingga dari 10 langkah tersebut, peneliti hanya melakukan 8 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji pemakaian.

3.1.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2015: 409) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan dimulai dengan tahap potensi dan masalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN 1 Wulung Blora, dan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS. Tahap tersebut meliputi:

3.1.3.1 Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi yaitu segala sesuatu apabila dimanfaatkan akan mempunyai nilai tambah. Sedangkan masalah adalah ketidaksesuaian antara harapan dengan kenyataan. Namun masalah juga dapat dijadikan potensi, jika dapat didayagunakan. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan alternatif pemecahan

masalah tersebut. Potensi dan masalah dalam penelitian tersebut harus ditunjukkan dengan data empirik. (Sugiyono, 2015: 409-410).

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora. Sehingga berdasarkan data tersebut peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDN 1 Wulung Blora, yaitu terbatasnya sumber belajar menyebabkan pembelajaran IPS belum terlaksana dengan optimal. Guru cenderung menggunakan buku teks yaitu buku guru dan buku siswa serta tambahan buku BSE, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan produk untuk mengatasi masalah pembelajaran IPS.

3.1.3.2 Pengumpulan Data

Sesudah menemukan masalah di lapangan, kemudian dilakukan pengumpulan berbagai data dan informasi yang bisa dipakai sebagai bahan perencanaan suatu produk untuk mengatasi masalah (Sugiyono, 2015: 411). Sehingga dalam pengumpulan data tersebut diperlukan berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, membuat angket analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang diharapkan, materi pelajaran yang akan disajikan dan mencari sumber pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest* siswa.

3.1.3.3 Desain Produk

Hasil final dari penelitian dan pengembangan berwujud produk baru yang dilengkapi spesifikasi. Desain produk tersebut diwujudkan dalam bagan atau gambar, sehingga bisa dipakai sebagai patokan dalam menilai dan membuatnya (Sugiyono, 2015: 413).

Setelah mengumpulkan data melalui angket kebutuhan diperoleh hasil yang dirumuskan menjadi prototipe produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada pembelajaran IPS kelas V. Bahan ajar tersebut dirancang sesuai dengan KD dan indikator yang akan dicapai. Adapun langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) penyusunan materi, format, dan layout desain bahan yang sesuai; (2) pembuatan desain produk; (3) pengaplikasian *software* pembuat *flipbook*.

3.1.3.4 Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

Validasi desain adalah prosedur untuk menilai apakah rancangan produk yang baru lebih efektif dari produk yang lama atau tidak. Validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan fakta lapangan. Validasi produk dilaksanakan dengan bantuan ahli yang berkompeten dan berpengalaman dalam menilai suatu produk sehingga dapat diketahui kelemahan dan kelebihan (Sugiyono 2015: 414).

Pada fase ini, kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal divalidasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tiap ahli memberikan penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Ketiga ahli juga memberikan masukan untuk peneliti memperbaiki bahan ajar tersebut.

3.1.3.5 Revisi Desain

Setelah ahli melakukan validasi produk, maka dapat diketahui kelemahan produk tersebut. Revisi desain ini dimaksudkan untuk mengurangi kelemahan tersebut (Sugiyono 2015: 414). Peneliti merevisi desain sesuai saran dari ahli media, materi, dan bahasa. Setelah produk diperbaiki, harus dikonsultasikan lagi kepada ahli media, materi, dan bahasa hingga dinyatakan produk layak diujicobakan.

3.1.3.6 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dalam kelompok kecil, tahap ini memiliki tujuan untuk memperoleh informasi dan masukan tentang keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Setyosari (2015: 293) menerangkan bahwa uji coba awal dapat dilakukan dengan partisipasi 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket dihimpun lalu dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba produk dilakukan dengan cara mendemonstrasikan penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada uji coba berskala kecil, peneliti mengambil sampel sejumlah 9 siswa. Teknik pengambilan sampel

yang digunakan adalah *sampling purposive*, yakni teknik untuk menentukan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2015: 124). Pertimbangan pengambilan sampel ini adalah peneliti mengambil sampel 9 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas, yaitu 3 siswa peringkat atas, 3 siswa peringkat tengah, dan 3 siswa peringkat bawah. Tujuan pengambilan sampel ini adalah supaya uji coba produk seimbang dan menyeluruh sehingga bisa digunakan semua siswa baik peringkat atas, tengah, maupun bawah. Setelah siswa menggunakan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk melihat respon siswa dan guru terhadap bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

3.1.3.7 Revisi Produk

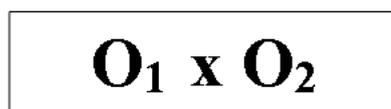
Setelah menguji keefektifan produk melalui penerapan produk kelas uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan informasi berupa kelemahan dan kekurangan produk dari hasil angket tanggapan guru dan siswa. Saran tersebut dipakai sebagai bahan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih efektif saat digunakan. Produk yang sudah direvisi sesuai validasi dan uji coba produk skala kecil, selanjutnya diuji keefektifannya pada uji pemakaian produk.

3.1.3.8 Uji Coba Pemakaian

Seusai produk direvisi berdasarkan uji coba produk, selanjutnya diujikan pada tahap uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*, yakni teknik penentuan sampel jika seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono 2015:124). Uji coba pemakaian bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif

berbasis kearifan lokal digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya untuk mengetahui keefektifan bahan ajar dari hasil belajar siswa. Desain rancangan yang digunakan yaitu *pre-experimental designs* dengan model *one-group pretest-posttest design*, yakni adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah penelitian. Tujuannya adalah untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih sah, karena bisa membandingkan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan (Sugiyono 2015: 110).

Berikut merupakan pola *one-group pretest-posttest design*:



Gambar 3.3 Pola *one-group pretest-posttest design*

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O_1) diperoleh dari hasil belajar tanpa menggunakan bahan ajar dan nilai *posttest* (O_2) diperoleh dari hasil belajar setelah menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Untuk mengetahui apakah hasil perlakuan yang nampak pada variabel terikat (hasil belajar IPS siswa materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya) benar-benar disebabkan oleh variabel bebasnya (bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal) atau ada pengaruh dan variabel luar dalam penelitian digunakan validitas internal. Cara yang tepat untuk

menentukan validitas internal adalah dengan cara mengidentifikasi dan mengesampingkan sebanyak mungkin perlakuan terhadap validitas internal. Perlakuan ini adalah faktor atau variabel dan kondisi selain perlakuan yang ditentukan secara terencana, yang dapat memberikan pengaruh terhadap variabel hasil. Dengan menunjukkan bahwa faktor inilah yang tidak menimbulkan dampak terhadap hal yang diobservasi dalam penelitian yang dilakukan, kekuatan alasan yang digunakan untuk menyatakan bahwa perlakuan yang kita berikan yang benar-benar menimbulkan hasil yang diamati (Setyosari, 2015: 180).

3.1.3.9 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan jika didapati adanya kekurangan dan kelemahan dalam pemakaian di lembaga pendidikan yang lebih luas. Dalam uji pemakaian, sebaiknya peneliti senantiasa mengevaluasi bagaimana kinerja produk (Sugiyono 2015: 426). Revisi pada tahap ini dilakukan apabila digunakan ke tahap produksi masal, sedangkan produk ini tidak untuk pemakaian lembaga pendidikan yang lebih luas. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi pada tahap ini karena hanya fokus pada kebutuhan media pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 1 Wulung Blora. Revisi produk yang dilakukan peneliti hanya setelah validasi tim ahli, dan setelah uji coba skala kecil sesuai tanggapan siswa dan guru yang kemudian dinyatakan layak dan efektif, dengan demikian revisi produk akhir tidak dilakukan.

3.1.3.10 Produksi Masal

Fase ini dilakukan jika produk yang sudah diuji cobakan terbukti efektif dan layak untuk diproduksi masal (Sugiyono 2015: 427). Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan produksi masal karena keterbatasan waktu dan biaya, dan peneliti

hanya memenuhi kebutuhan bahan ajar pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN 1 Wulung, Jalan Branjangan No.2, Kelurahan Wulung, Kecamatan Randublatung, Kabupaten Blora.

3.2.2 Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, dengan tahap sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	Maret-Mei	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pra penelitian 2. Pengumpulan data awal 3. Pengajuan judul identifikasi masalah 4. Penyusunan proposal
Pelaksanaan	Juni-Januari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyusunan proposal 2. Penyusunan instrumen 3. Validasi ahli 4. Uji coba produk 5. Uji coba pemakaian
Penyelesaian	Februari-Maret	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis data 2. Penyusunan laporan

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

3.3.1.1 Data Kualitatif

Menurut Sugiyono (2017: 23) data kualitatif merupakan data dalam bentuk, kata, kalimat atau gambar. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif umumnya

dilakukan pada tempat dan kondisi yang natural dengan menggunakan teknik non tes (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 231-232). Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan di SDN 1 Wulung Blora

3.3.1.2 Data Kuantitatif

Sugiyono (2017: 23) menjelaskan bahwa data kuantitatif adalah data dalam bentuk angka, atau data kualitatif yang diubah dalam bentuk angka (*skoring*) Pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif umumnya dilakukan pada tempat terkontrol seperti ruang kelas dengan menggunakan teknik tes (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 231-232). Data kuantitatif pada penelitian ini didapatkan dengan teknik tes. Data ini berupa hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS

3.3.2 Sumber Data

Peneliti mengambil sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap *prototype*, kelayakan dan keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal adalah siswa, guru, dan ahli.

3.3.2.1 Siswa

Siswa yang menjadi sumber data kebutuhan terhadap *prototype* bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal adalah siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 55 siswa. Selain berperan sebagai sumber data dalam analisis kebutuhan, siswa juga berperan sebagai penilai bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dan sumber data hasil belajar. Data analisis kebutuhan dan penilaian bahan ajar elektronik *flipbook*

interaktif berbasis kearifan lokal diperoleh melalui angket, sedangkan data hasil belajar didapat dari *pretest* dan *posttest*.

3.3.2.2 Guru

Guru sebagai sumber data pada penelitian ini yaitu guru kelas V SDN 1 Wulung Blora. Guru berperan dalam perolehan data kebutuhan dan penilaian terhadap bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal melalui angket.

3.3.2.3 Ahli

Ahli berperan sebagai validator penilaian bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Ahli yang menjadi subjek penelitian adalah ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

3.3.2.4 Peneliti

Peneliti berperan sebagai subjek penelitian karena berperan dalam mengumpulkan data, mengembangkan produk, dan menganalisis data yang diperoleh.

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dikelompokkan menjadi subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek penelitian skala kecil yaitu 9 siswa yang dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* dari siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora. Subjek penelitian skala besar yaitu siswa kelas V SDN 1 Wulung sebanyak 55 siswa yang terdiri dari 33 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Sedangkan uji coba instrumen soal dilakukan di SDN 4 Wulung dengan jumlah siswa 32 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Setyosari (2015: 162) mengungkapkan variabel ialah semua sebagai objek yang diamati dalam penelitian dan memiliki variasi jika diukur. Variabel penelitian merupakan suatu sifat dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki suatu variasi yang ditetapkan oleh peneliti untuk selanjutnya ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 60). Sedangkan Purwanto (2018: 18) menjelaskan bahwa variabel merupakan gejala yang bersifat membedakan antarunsur populasi dan memiliki nilai yang bervariasi.

3.4.1 Variabel Bebas (Variabel *Independen*)

Variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau penyebab perubahan variabel terikat. Variabel ini sering dikatakan sebagai variabel *stimulus*, *prediktor antecedent* (Sugiyono, 2015:61). Sedangkan Lestari dan Yudhanegara (2015: 14) menjelaskan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi lahirnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

3.4.2 Variabel Terikat (Variabel *Dependen*)

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat variabel terikat. Variabel terikat sering dikatakan sebagai variabel output, kriteria, konsekuen (Sugiyono, 2015:61). Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada aspek kognitif.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah perincian dari masing-masing variabel yang dipilih oleh peneliti. Penyajiannya berupa deskripsi dalam tabel berisi tentang (1) variabel; (2) definisi operasional konsep; (3) definisi operasional variabel; (4) jenis data.

Definisi operasional variabel disajikan dalam tabel berikut

Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal	Bahan ajar merupakan seluruh bahan baik berupa teks, informasi, maupun alat yang dibuat dengan sistematis, dan memuat kompetensi yang harus dicapai siswa secara utuh, serta dipakai dalam pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2012: 7) <i>Flipbook</i> adalah salah satu teknologi yang dapat dipakai untuk mendesain bahan ajar elektronik menyerupai buku yang sedang dibuka. <i>Flipbook</i> menjadikan bahan ajar lebih menarik karena dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya	Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Bahan ajar didesain pada <i>microsoft word</i> lalu disimpan dalam bentuk <i>pdf</i> . Untuk membuat tampilan <i>flipbook, pdf</i> di <i>import</i> pada aplikasi <i>Kvisoft Flipbook Maker 4.2.2</i> . Pada aplikasi tersebut akan di <i>insert</i> pula kuis interaktif dari <i>macromedia flash</i> dalam bentuk <i>swf</i> . Format akhir dari produk ini yaitu <i>html</i> . Berbasis kearifan lokal dalam bahan ajar ini terletak pada materi yang difokuskan pada interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungan dan pengaruhnya dalam upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi. Nilai-nilai kearifan lokal yang diangkat menjadi materi adalah upacara adat, kesenian daerah, kegiatan ekonomi, dan potensi daerah.	Data Ordinal

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
	(Rusnilawati dan Gustiana, 2017: 191). Kearifan lokal adalah pengetahuan, wawasan, kepercayaan, norma, adat istiadat, dan kebudayaan pada suatu daerah yang turun-temurun menjadi warisan dan dipertahankan untuk dijadikan pedoman dalam bertindak dengan benar dalam kehidupan (Utari dkk, 2016: 42).		
Hasil belajar IPS	Hasil belajar adalah perubahan aspek-aspek perilaku siswa sesudah melakukan kegiatan belajar sesuai dengan apa yang dipelajarinya (Rifa'i dan Anni, 2016: 71) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto, 2018: 5) Ranah kognitif ditekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. (Rifa'i dan Anni, 2016: 72)	Peneliti meneliti hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hasil belajar digunakan untuk menguji efektifitas bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal terhadap materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hasil belajar pada penelitian ini ditekankan pada aspek kognitif siswa dengan indikator sebagai berikut: 3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi masyarakat Kabupaten Blora. 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora	Data interval

Variabel	Definisi Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
		3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	
		3.2.4 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora	
		3.2.5 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora	
		3.2.6 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data bisa dilaksanakan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan cara (Sugiyono, 2015: 193). Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Sedangkan teknik non tes yaitu observasi, wawancara, data dokumen, dan kuisisioner atau angket.

3.6.1 Teknik tes

Widoyoko (2018: 45) menjelaskan bahwa tes adalah salah satu alat pengukuran untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Lestari dan Yudhanegara (2017: 232) menyatakan bahwa pengumpulan data melalui teknik tes dilakukan dengan memberikan instrumen tes yang terdiri atas beberapa soal untuk mendapatkan data tentang kemampuan siswa, terutama pada aspek kognitif.

Berdasarkan segi kegunaan untuk mengukur siswa, Arikunto (2013: 48-53) membagi jenis tes menjadi 3, yaitu: (1) tes diagnostik adalah tes yang dipakai untuk mengetahui kelemahan siswa untuk selanjutnya dilakukan cara menangani dengan tepat; (2) tes formatif adalah tes yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa sesudah ikut suatu program, contohnya ulangan harian; (3) tes sumatif dilakukan setelah siswa diberikan program yang lebih besar, contohnya ulangan umum akhir semester.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah jenis tes formatif berupa *pretest* dan *posttest* berisi butir-butir soal yang disusun berdasarkan perbandingan pembuatan soal efektif, yaitu 3:5:2, artinya 30% dari jumlah butir soal seluruhnya memiliki kriteria mudah, 50% memiliki kriteria sedang, dan 20% memiliki kriteria sulit yang penentuannya diperoleh melalui perhitungan indeks kesukaran saat melakukan uji coba soal di SDN 4 Wulung Blora. Penggunaan tes formatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN 1 Wulung Blora sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar tersebut.

3.6.2 Teknik Non Tes

3.6.2.1 Observasi

Hadi (dalam Sugiyono, 2015: 203) menjelaskan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Observasi memiliki ciri yang khusus dibandingkan dengan teknik

pengumpulan data lainnya, karena observasi tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek alam yang lain (Sugiyono, 2015: 203). Sedangkan Sukmadinata (2017: 220) menjelaskan bahwa observasi merupakan pengumpulan data dengan mengamati suatu kegiatan yang sedang terjadi. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 238) observasi merupakan pengumpulan data dengan mencatat dan menganalisis segala sesuatu yang ada di lapangan untuk memperoleh data.

Berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan data, Sugiyono (2015: 204-205) membedakan teknik observasi menjadi: (1) observasi berperan serta, yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan orang atau kelompok yang diamati; (2) observasi nonpartisipan, yaitu peneliti tidak terlibat langsung dengan orang atau kelompok yang diamati, tetapi sebagai pengamat yang mandiri. Sedangkan berdasarkan instrumentasi yang digunakan observasi dibedakan menjadi: (1) observasi terstruktur, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan, dan dimana tempatnya; (2) observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis apa yang akan diobservasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi non partisipan dan observasi terstruktur dalam kegiatan prapenelitian dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada.

3.6.2.2 Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam jika jumlah respondennya kecil (Sugiyono, 2015: 194).

Menurut Sugiyono (2015: 194-197) wawancara dibedakan menjadi: (1) wawancara terstruktur, yaitu jika peneliti mengetahui informasi yang ingin didapatkan, sehingga instrumennya adalah pertanyaan-pertanyaan tertulis dan alternatif jawaban sudah disiapkan; (2) wawancara tidak terstruktur, yaitu peneliti tidak menyusun pedoman wawancara secara sistematis dan lengkap, tetapi hanya berupa inti-inti permasalahan yang akan ditanyakan.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara tidak terstruktur yang dilakukan pada kegiatan prapenelitian untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data dengan guru sebagai narasumbernya.

3.6.2.3 Data Dokumen

Menurut Sukmadinata (2017: 221) studi dokumenter adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen-dokumen yang berupa tulisan, gambar, maupun elektronik. Dokumen adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Data dokumen merupakan pelengkap data wawancara dan observasi (Sugiyono, 2015: 329).

Pada penelitian ini, dokumen yang didapat berupa daftar nama, jumlah siswa, dan nilai siswa.

3.6.2.4 Angket

Menurut Sugiyono (2015: 199) angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik pengumpulan data dilakukan secara tidak langsung, yaitu peneliti tidak melakukan tanya jawab secara langsung dengan responden (Sukmadinata, 2017: 219). Sedangkan Lestari dan Yudhanegara (2017: 237) menjelaskan bahwa angket dilakukan dengan memberikan daftar pertanyaan yang harus dijawab responden untuk mendapatkan data afektif siswa seperti respon, pendapat, sikap, dan atau minat terhadap suatu hal.

Peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa. Angket kebutuhan media ditujukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS di sekolah dan kebutuhan tentang bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Bentuk angket yang dipakai adalah angket tertutup yang alternatif jawabannya sudah disediakan. Responden angket analisis kebutuhan ini ialah guru dan siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora. Hasil analisis kebutuhan ini dijadikan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPS. Angket validasi diisi oleh validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sedangkan angket respon/tanggapan diisi oleh guru dan siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora dengan tujuan mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas

3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS materi karakteristik interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan.

Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2018: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Hasil presentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (J_i) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$J_i = \frac{t-r}{k}$$

(Widoyoko, 2015: 110)

Keterangan:

J_i = jarak interval kelas

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

k = jumlah interval kelas

Berdasarkan ketentuan tersebut, dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan presentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

- a. Presentase tertinggi ideal = 100%
- b. Presentase terendah ideal = 0%
- c. Jarak interval $= (100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil presentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Hasil dari data uji kelayakan media oleh validator ahli digunakan sebagai penilaian terhadap produk dan untuk mengetahui perlu tidaknya perbaikan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh para validator ahli.

3.7.2 Uji Validitas

Purwanto (2018: 114) menjelaskan bahwa validitas berkaitan dengan kemampuan untuk mengukur secara tepat sesuatu yang ingin diukur. Sugiyono (2015: 172-173) mengungkapkan bahwa hasil penelitian yang valid terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang diperoleh pada obyek yang diteliti. Valid berarti instrumen digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada dasarnya ada dua macam instrumen, yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen yang valid harus memiliki validitas internal dan eksternal. Validitas

internal dikembangkan berdasarkan teori yang relevan sedangkan validitas eksternal disusun berdasarkan fakta empiris yang ada.

Terdapat tiga macam pengujian validitas instrumen, yaitu: (1) pengujian validitas konstruk, yaitu setelah instrumen dikonstruksi aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan suatu teori, kemudian dikonsultasikan dengan ahli; (2) pengujian validitas isi, instrumen diuji dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan; (3) pengujian validitas eksternal, diuji dengan membandingkan antara kriteria pada instrumen dengan fakta yang terjadi di lapangan (Sugiyono, 2015: 177-183).

Dalam penelitian ini uji coba validitas yang digunakan adalah pengujian validitas isi. Pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen tersebut memuat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolok ukur dan nomor butir (item) pertanyaan-pertanyaan yang dijabarkan dalam indikator. Setelah instrumen dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan materi dan teori pembelajaran, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2015:177). Pada setiap instrumen diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan *rumus korelasi point biserial*. Rumus *point biserial* sebagai berikut:

$$r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

(Arikunto, 2013: 93)

Keterangan:

r_{pbi} : koefisien korelasi biserial

M_p : rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

M_t : rerata skor total

S_t : standar deviasi dari skor total proporsi

p : proporsi deviasi dari skor yang menjawab benar

$$p = \frac{\text{banyak siswa yang menjawab benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

q : proporsi siswa yang menjawab salah ($q = 1-p$)

Jika r_{pbi} lebih besar dari r tabel, maka soal dikatakan valid. sedangkan apabila lebih kecil maka dikatakan tidak valid. adapun r tabel yang digunakan adalah r tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Instrumen pada penelitian ini adalah tes tertulis dengan pertanyaan sejumlah 60 butir yang telah *diujicobakan* pada siswa kelas VI SDN 4 Wulung. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar memperoleh skor 1 dan jawaban salah memperoleh skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan korelasi *point biserial*, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari $N=32$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,349. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil uji coba soal sejumlah 60 soal pada siswa kelas VI SDN 4 Wulung Blora diperoleh hasil 41 soal dikatakan valid dan 19 soal tidak valid. Hasil perhitungan validitas uji coba ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

Kriteria	No Butir Soal	Jumlah
Valid	1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 58.	41
Tidak Valid	2, 3, 4, 7, 21, 22, 25, 26, 33, 34, 39, 44, 45, 46, 54, 56, 57, 59, 60.	19

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23.

3.7.3 Uji Reliabilitas

Menurut Purwanto (dalam Hokins dan Antes, 2018: 154) reliabilitas dinyatakan sebagai konsistensi pengamatan yang didapatkan dari pencatatan berulang baik pada satu subjek ataupun sejumlah subjek. Lestari dan Yudhanegara (2017: 2016) menyebutkan bahwa reliabilitas merupakan kekonsistenan instrumen apabila diberikan pada subjek yang sama walaupun orang yang berbeda. Sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang meskipun digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama pula (Sugiyono, 2015: 173)

Untuk mengetahui reliabilitas tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson). Berikut rumus KR-20:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

(Arikunto, 2013: 115)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = 1-p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Instrumen penelitian ini berupa adalah test tertulis dengan pertanyaan sejumlah 60 butir yang telah diujicobakan pada siswa kelas VI SDN 4 Wulung Blora. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar memperoleh skor 1 dan jawaban salah memperoleh skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitungan KR-20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari $N=32$ dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,349. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila soal tersebut reliabel, maka akan dipakai untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Adapun kriteria reliabilitas soal sangat tinggi jika r_{hitung} 0,80-1,00; kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,80; kriteria sednag jika r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah jika r_{hitung} 0,20-0,40; dan kriteria sangat rendah jika r_{hitung} 0,00-0,02.

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Instrumen Uji Coba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Reliabilitas	Kriteria
32	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh r_{hitung} sebesar 0,87. Nilai r_{hitung} ini dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $N=32$ dan taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,349. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan kriteria sangat tinggi.

3.7.4 Daya Beda

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 217) daya beda merupakan kemampuan butir soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) (Arikunto, 2013: 226). Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

(Arikunto, 2013: 228)

Keterangan

J = jumlah siswa

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda ada 4 yaitu baik sekali, baik, cukup, dan jelek, berikut adalah tabel kriteria daya pembeda:

Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda

Besarnya Angka D	Kriteria
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali

Instrumen pada penelitian ini adalah tes tertulis dengan pertanyaan sejumlah 60 butir yang telah diujicobakan pada siswa kelas VI SDN 4 Wulung Blora. soal yang memenuhi kriteria cukup, baik, dan sangat baik akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil analisis uji coba diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Analisis Kriteria Daya Pembeda

Kriteria	Nomor Butir Soal	Nomor yang Dipakai	Jumlah Soal yang Digunakan
Jelek	2, 3, 4, 7, 21, 22, 25, 26, 33, 39, 44, 45, 46, 49, 54, 56, 57, 59, 60.	-	0
Cukup	1, 5, 8, 10, 12, 14, 19, 23, 28, 29, 30, 31, 34, 37, 41, 42, 43, 51, 52	1, 5, 8, 10, 12, 14, 19, 23, 28, 29, 30, 31, 37, 41, 42, 43, 51, 52	18
Baik	6, 9, 11, 13, 15, 17, 20, 27, 32, 35, 36, 38, 40, 47, 50, 53, 55, 58	6, 9, 11, 13, 15, 17, 20, 27, 32, 35, 36, 38, 40, 47, 50, 53, 55, 58	18
Baik Sekali	16, 18, 24, 48	16, 18, 24, 48	4

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

3.7.5 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Lestari dan Yudhanegara, 2017: 223). Besarnya indeks kesukaran 0,00 sampai 1,00 (Arikunto, 2013: 222-223). Untuk mengetahui indeks kesukaran soal dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2013: 223)

Keterangan:

P = tingkat kesukaran atau taraf kemudahan

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa

Kriteria ideks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,30 soal kategori sukar

0,31 – 0,70 soal kategori sedang

0,71 – 1,00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2017: 137)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel*. Diketahui bahwa terdapat 23 butir soal dengan kriteria mudah, 24 butir soal dengan kriteria sedang, dan 11 butir soal dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

Kriteria	No Butir Soal	No yang Dipakai	Jumlah
Mudah	2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 15, 17, 20, 22, 26, 33, 34, 37, 39, 42, 43, 45, 49, 50, 52, 54	5, 6, 8, 10, 15, 17, 20, 37, 42, 43, 50, 52	12
Sedang	1, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 21, 23, 24, 25, 27, 30, 31, 36, 38, 40, 41, 46, 48, 55, 57, 58, 60	1, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 23, 24, 27, 30, 31, 36, 38, 40, 41, 48, 55, 58	19
Sukar	4, 18, 19, 28, 29, 32, 35, 44, 47, 51, 53, 56, 59	18, 19, 28, 29, 32, 35, 47, 51, 53	9

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, daya pembeda soal, dan indeks kesukaran, peneliti akan menggunakan soal yang memenuhi kriteria sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan adalah yang valid, reliabel, memiliki kriteria daya pembeda cukup, baik, dan baik sekali, serta berdasarkan taraf kesukaran soal. Perbandingan proporsi taraf kesukaran soal yang digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* yaitu 3-5-2, yang artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang, dan 20% soal kategori sukar (Sudjana, 2017: 136).

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh 40 butir soal yang layak digunakan dalam penelitian. Data selengkapnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.9 Hasil Analisis Uji Coba Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal layak	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 36, 38, 39, 40, 42, 44, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 58, 59	40
Soal tidak layak	1, 2, 13, 15, 19, 21, 23, 30, 31, 34, 35, 37, 41, 43, 45, 46, 49, 50, 57, 60	20

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 24.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Produk

3.8.1.1 Analisis Kelayakan Media

Data tentang instrumen kelayakan bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2018: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Hasil presentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentudnegan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2016: 110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan presentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Presentase tertinggi ideal = 100%

Presentase terendah ideal = 0%

Jarak interval = $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil presentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Kurang Layak

3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya diukur dari hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang diukur dengan skor tertentu. Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan uji deskriptif presentase dengan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2018: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

RI = skor mentah

SM = skor maksimal tes

Hasil presentase data tanggapan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval (*Ji*) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

$$\text{Jarak interval } (i) = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

(Widoyoko, 2016: 110)

Berdasarkan ketentuan tersebut dapat dibuat klasifikasi hasil penilaian dengan presentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Presentase tertinggi ideal = 100%

Presentase terendah ideal = 0%

Jarak interval = $(100\% - 0\%) : 4 = 25\%$

Klasifikasi hasil presentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

Presentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
0% - 25%	Kurang Layak

3.8.2 Analisis Data Awal

Analisis data awal menggunakan data *pretest* dan *posttest*. Untuk mengetahui keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif

berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS. Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 21.

Dengan kriteria:

Jika $\text{Sig} > 0,050$, maka data berdistribusi normal

Jika $\text{Sig} < 0,050$, maka data tidak berdistribusi normal

3.8.3 Analisis Data Akhir

3.8.3.1 *T-Test*

Untuk mengetahui keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Sugiyono, 2015: 274)

Keterangan:

Dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$

\bar{x}_1 = rata-rata sampel 1

\bar{x}_2 = rata-rata sampel 2

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

n = jumlah sampel

Untuk mengetahui hasil belajar kelas maka dapat diuji dengan menggunakan uji dua pihak, yaitu:

t hitung $>$ t tabel, H_a diterima

t hitung $<$ t tabel, H_o diterima

H_o = bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal kurang efektif terhadap hasil belajar IPS siswa.

H_a = bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal efektif terhadap hasil belajar IPS siswa.

3.8.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu *gain* ternormalisasi (*N-Gain*). *N-Gain* merupakan normalisasi *gain* yang didapatkan dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sesudah penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Rumus *gain* ternormalisasi sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{SMI - Pretest}$$

(Lestari dan Yudhanegara, 2017: 235)

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 235) sebagai berikut:

Tabel 3.12 Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V dilaksanakan di SDN 1 Wulung Blora. Beberapa hal yang akan dikaji dalam penelitian pengembangan ini mencakup: (1) hasil pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal; (2) penilaian kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal; (3) angket tanggapan guru dan siswa; (4) keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

4.1.1 Perancangan Produk

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Bahan Ajar Elektronik

Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa yang didapatkan dari data angket kebutuhan guru dan siswa.

Berikut hasil rekapitulasi kebutuhan guru.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang ada pada buku guru dan siswa terlalu sempit?	Ya
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
3.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Tidak
4.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?	Ya
6.	Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar yang biasanya dipakai sudah mencukupi kebutuhan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Tidak
7.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan buku atau bahan ajar lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
8.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik?	Ya
9.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan bahan ajar non cetak?	Ya
10.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi?	Ya
11.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan bahan ajar non cetak?	Komputer
12.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dikemas dalam bentuk bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?	Ya
13.	Apakah <i>flipbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
14.	Apakah siswa lebih tertarik jika mempelajari materi yang ada di sekitar mereka?	Ya
15.	Apakah materi yang disajikan harus sesuai dengan lingkungan siswa?	Ya
16.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran IPS?	Ya
17.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> disajikan dengan berbasis kearifan lokal?	Ya

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
18.	Apakah materi yang disajikan pada <i>flipbook</i> sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar?	Ya
19.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	Ya
20.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> perlu dilengkapi dengan daftar istilah/glosarium yang tidak diketahui siswa?	Ya
21.	Perlukah mencantumkan referensi/daftar pustaka?	Tidak
22.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	Ya
23.	Apakah kalimat yang digunakan dalam <i>flipbook</i> harus singkat, padat, dan jelas?	Ya
24.	Apakah kemenarikan tampilan <i>flipbook</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	Ya
25.	Apakah bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	Ya
26.	Apakah siswa lebih suka bahan ajar yang bergambar?	Ya
27.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?	Comic Sans MS
28.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?	Potrait
29.	Apakah <i>flipbook</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	Ya

Berdasarkan tabel 4.1 hasil rekapitulasi tersebut dapat dilihat siswa masih sulit memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Pada buku guru dan siswa materi yang dimuat kurang luas. Dalam pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran tetapi belum optimal sehingga belum menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan terbatas. Bahan ajar yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi. Guru membutuhkan sumber belajar tambahan untuk menambah wawasan siswa tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Perlu dikembangkan sumber belajar berupa bahan ajar yang menarik dengan pemilihan warna serta penggunaan gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru membutuhkan bahan ajar non cetak yang ditampilkan pada komputer, yaitu bahan

ajar elektronik *flipbook*. Bahan ajar elektronik *flipbook* berisikan materi yang sesuai dengan lingkungan siswa serta harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Guru setuju jika bahan ajar disajikan dengan berbasis kearifan lokal. Penyajian materi dalam bahan ajar harus urut yaitu tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, dan evaluasi disertai dengan glosarium. Bahan ajar juga harus menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas serta menggunakan bahasa baku yang mudah dimengerti siswa. Tampilan *flipbook* perlu didesain semenarik mungkin karena akan memengaruhi tingkat pemahaman siswa. Bahan ajar harus memiliki harmonisasi warna yang cerah disertai gambar yang menarik. Jenis *font* yang dipilih oleh guru adalah **Comic Sans MS**. *Layout* yang diinginkan berupa *potrait*. Bahan ajar elektronik *flipbook* harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Selain angket kebutuhan guru, siswa juga dibagikan angket kebutuhan terkait bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Berikut hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	Ya	37
		Tidak	18
2.	Apakah pembelajaran IPS menyenangkan?	Ya	31
		Tidak	24
3.	Apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit dimengerti?	Ya	39
		Tidak	16
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya	16
		Tidak	29
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?	Ya	21
		Tidak	34

No	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?	Ya	7
		Tidak	48
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?	Ya	47
		Tidak	8
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?	Ya	54
		Tidak	1
9.	Apakah kalian menyukai buku yang ditampilkan di komputer?	Ya	55
		Tidak	0
10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan dalam bentuk <i>flipbook</i> ?	Ya	55
		Tidak	0
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?	Ya	54
		Tidak	1
12.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang bergambar?	Ya	55
		Tidak	0
13.	Apakah kalian lebih suka buku atau bahan ajar yang disajikan video?	Ya	55
		Tidak	0
14.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang berwarna?	Ya	55
		Tidak	0
15.	Apakah kalian setuju jika bahan ajar menggunakan warna-warna yang cerah?	Ya	55
		Tidak	0
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?	Times New Roman	11
		Berlin Sans FB	13
		Comic Sans MS	31
17.	Apakah kalian sulit memahami materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya	37
		Tidak	18
18.	Apakah kalian memerlukan contoh di lingkungan sekitar untuk memahami materi pada pelajaran IPS?	Ya	47
		Tidak	8
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	Ya	55
		Tidak	0
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam bahan ajar berbentuk pilihan ganda?	Ya	55
		Tidak	0

Berdasarkan tabel 4.2 tersebut, dapat dilihat bahwa masih banyak siswa merasa sulit mempelajari materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Siswa membutuhkan bahan ajar yang menarik. Semua siswa setuju

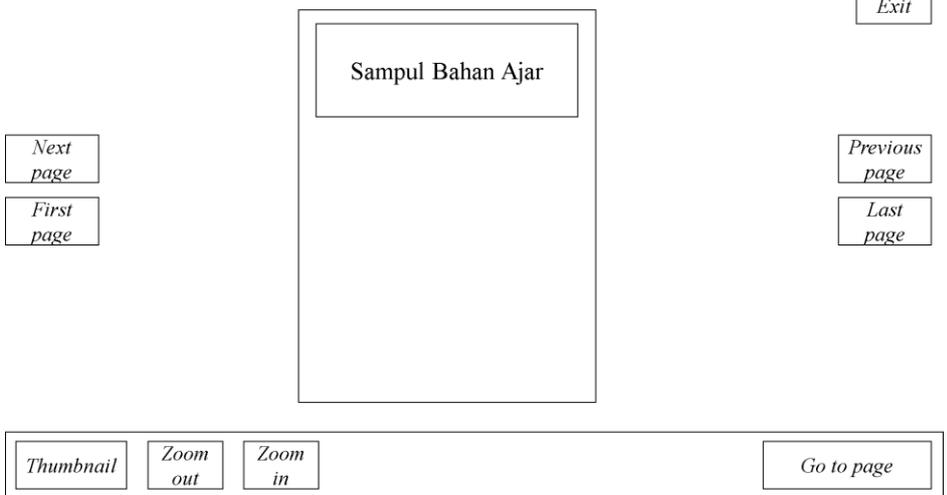
jika bahan ajar ditampilkan melalui komputer dengan bantuan *flipbook*. Materi dalam bahan ajar perlu disajikan dengan menggunakan gambar dan warna yang cerah serta sesuai dengan lingkungan siswa. Materi juga disertai video untuk meningkatkan pemahaman siswa. Jenis *font* yang banyak dipilih adalah **Comic Sans MS**. Pada bahan ajar elektronik *flipbook* perlu diberikan petunjuk penggunaan serta soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda.

4.1.1.2 *Prototype* Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan

Lokal

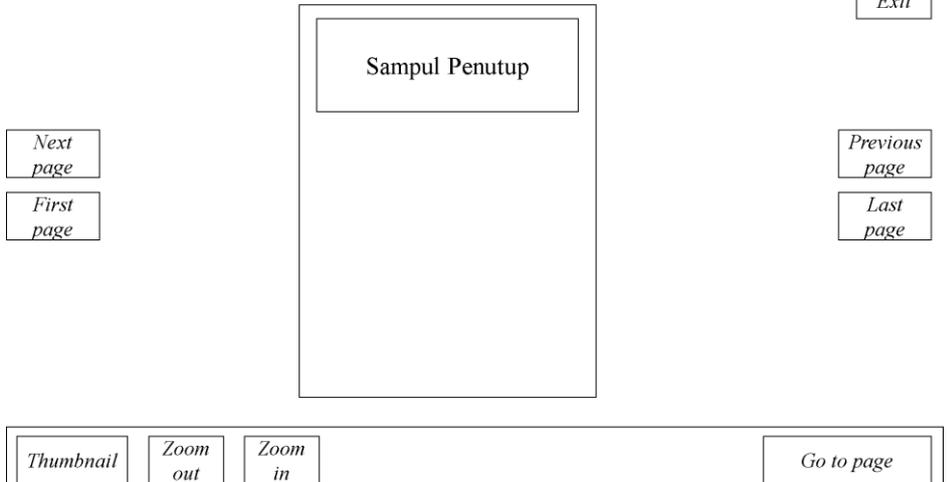
Bahan ajar ini merupakan bahan ajar elektronik seperti *e-book* dengan mengombinasikan teks, gambar, dan video yang disajikan dalam bentuk *flipbook*, yaitu menyerupai buku yang sedang dibuka. Bahan ajar ini memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V. *Prototype* bahan ajar berbantuan *flipbook* ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 *Prototype* Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Tampilan <i>Prototype</i>
1.	 <p>The screenshot shows a central rectangular area labeled 'Sampul Bahan Ajar'. To the left of this area are two buttons: 'Next page' and 'First page'. To the right are two buttons: 'Previous page' and 'Last page'. In the top right corner, there is an 'Exit' button. At the bottom, there is a horizontal bar containing four buttons: 'Thumbnail', 'Zoom out', 'Zoom in', and 'Go to page'.</p>

No	Tampilan <i>Prototype</i>
2.	<p>Prakata</p> <p>Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail</p> <p>Zoom out</p> <p>Zoom in</p> <p>Go to page</p>
3.	<p>KI dan KD</p> <p>Indikator dan Tujuan</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail</p> <p>Zoom out</p> <p>Zoom in</p> <p>Go to page</p>
4.	<p>Daftar Isi</p> <p>Peta Konsep</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail</p> <p>Zoom out</p> <p>Zoom in</p> <p>Go to page</p>

No	Tampilan <i>Prototype</i>
5.	<p>Materi Pengantar</p> <p>Materi Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Blora</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail Zoom out Zoom in Go to page</p>
6.	<p>Rangkuman</p> <p>Kegiatan</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail Zoom out Zoom in Go to page</p>
7.	<p>Soal Latihan</p> <p>Glosarium</p> <p>Next page</p> <p>First page</p> <p>Exit</p> <p>Previous page</p> <p>Last page</p> <p>Thumbnail Zoom out Zoom in Go to page</p>

No	Tampilan <i>Prototype</i>
8.	

4.1.1.3 Desain Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

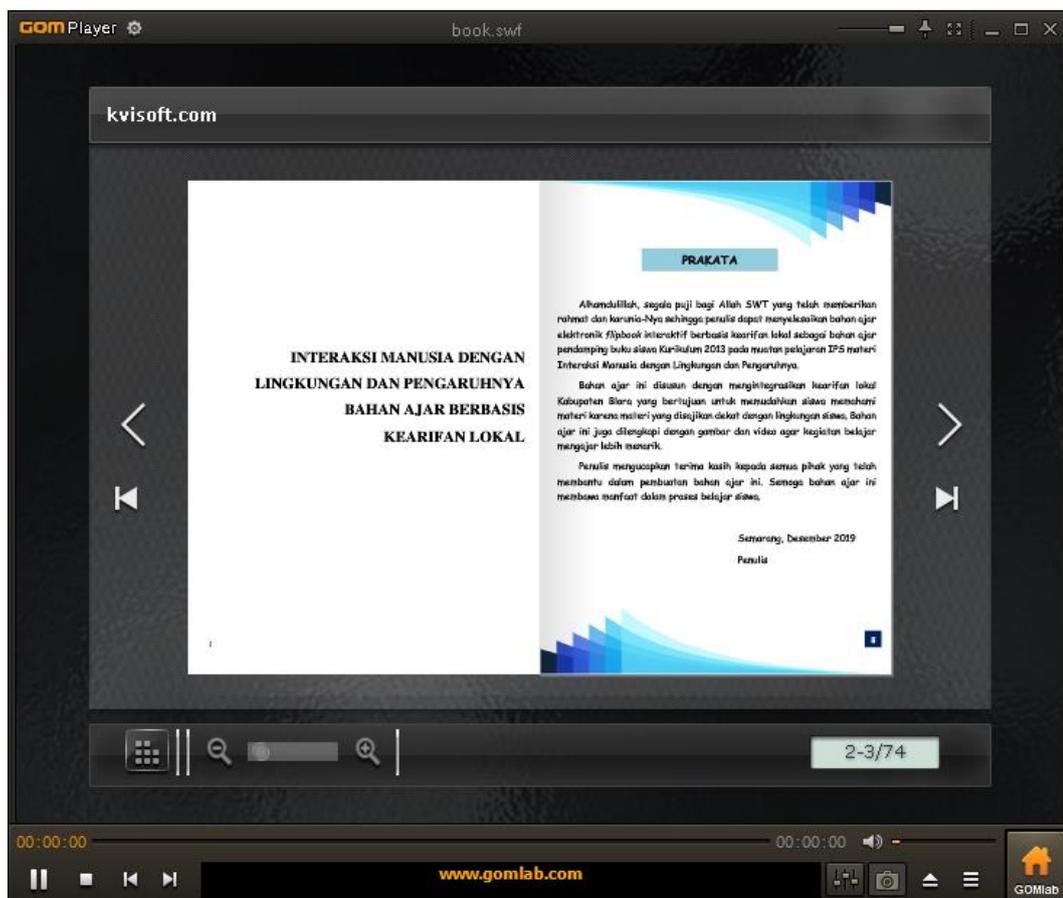
1. Sampul



Gambar 4.1 Tampilan Sampul Depan Bahan Ajar

Sampul bagian depan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal terdiri atas judul bahan ajar sesuai dengan materi, nama pengembang bahan ajar beserta jurusan, fakultas, dan universitas, dan disajikan pula keterangan bahwa bahan ajar ini digunakan untuk kelas V SD.

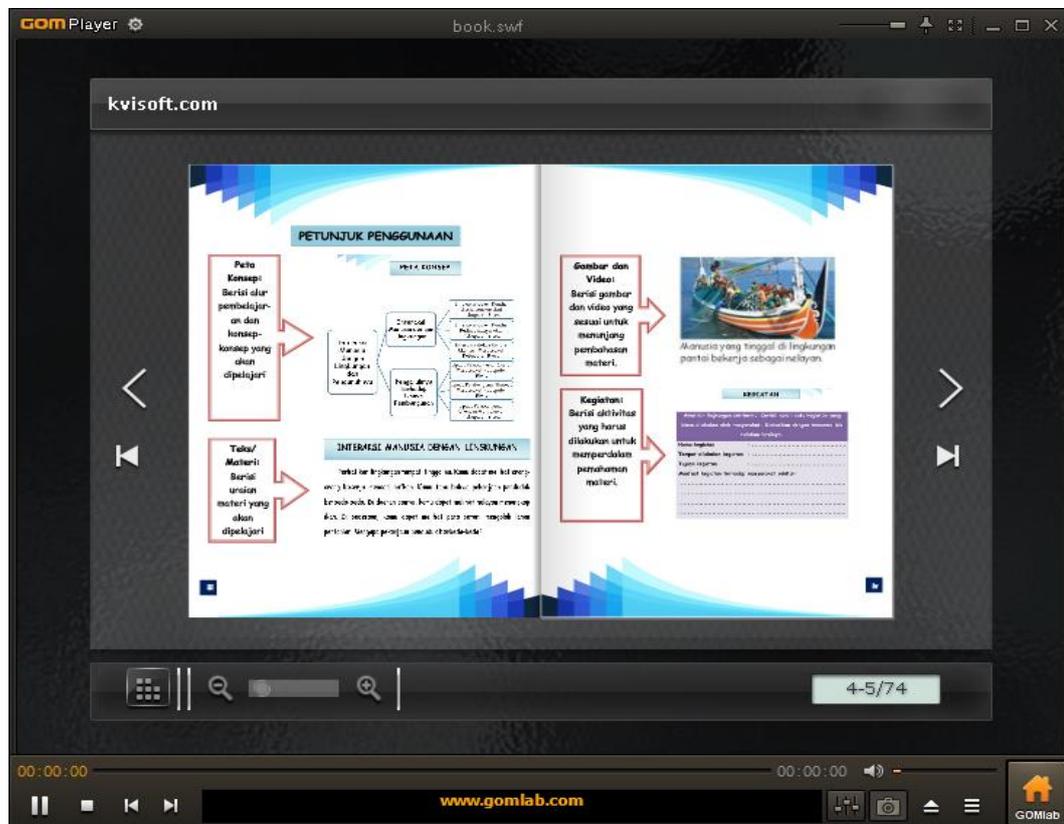
2. Prakata



Gambar 4.2 Tampilan Prakata

Prakata merupakan uraian yang ditulis oleh penulis bahan ajar yang isinya meliputi latar belakang penyusunan bahan ajar, harapan penulis, dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

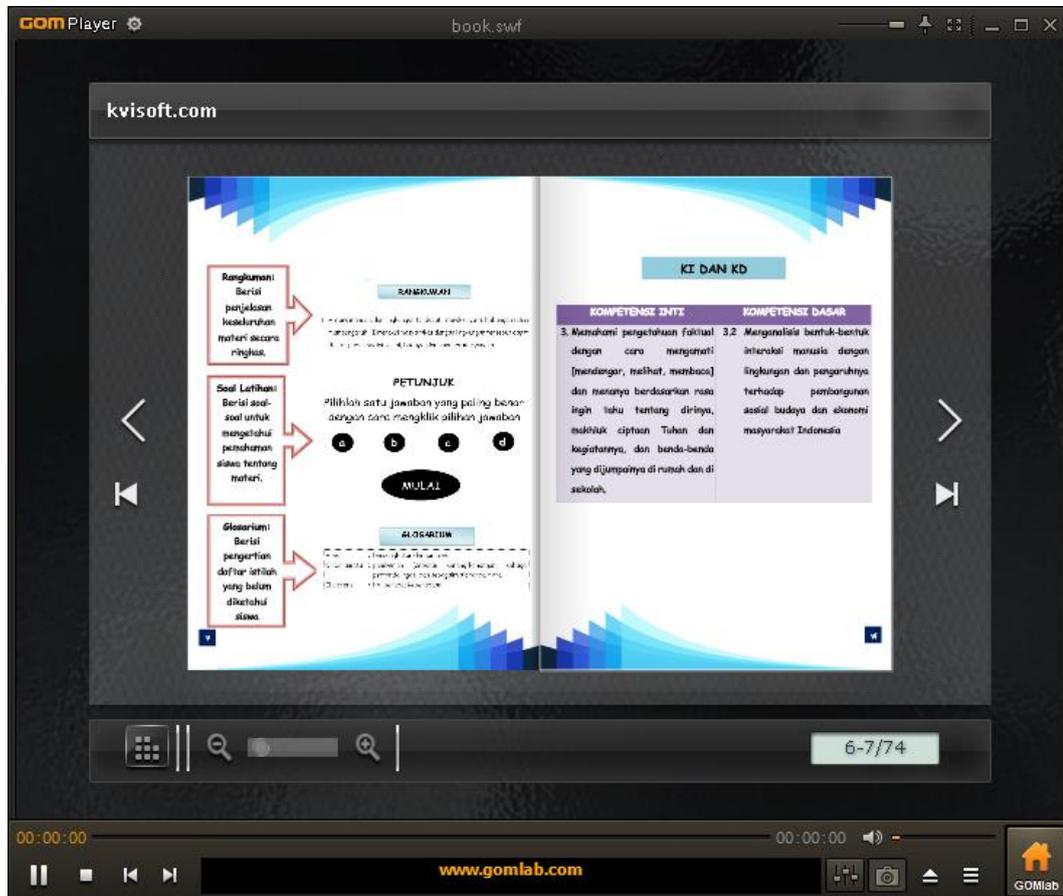
3. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar



Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Bahan Ajar

Petunjuk penggunaan bahan ajar berisi uraian singkat tentang komponen dalam bahan ajar yang berguna mempermudah pengguna bahan ajar elektronik. Komponen yang dijelaskan meliputi (1) peta konsep, berisi alur pembelajaran dan konsep-konsep yang akan dipelajari; (2) teks/materi, berisi uraian materi yang akan dipelajari; (3) gambar dan video, berisi gambar dan video yang sesuai untuk menunjang pembahasan materi; (4) kegiatan, berisi aktivitas yang harus dilakukan untuk memperdalam pemahaman materi; (5) rangkuman, berisi penjelasan keseluruhan materi secara ringkas; (6) soal latihan, berisi soal-soal untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi; (7) glosarium, berisi pengertian daftar istilah yang belum diketahui siswa.

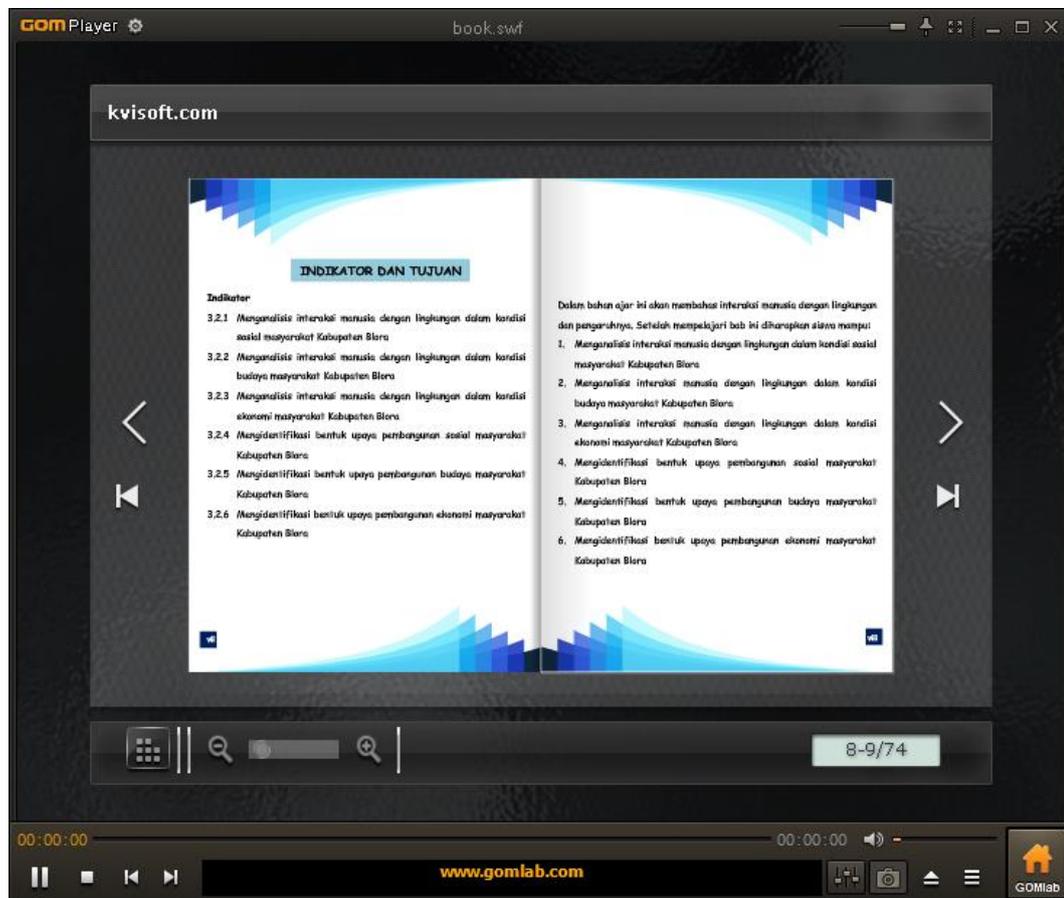
4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar



Gambar 4.4 Tampilan KI dan KD

Kompetensi Inti dalam bahan ajar ini adalah KI 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. Sedangkan Kompetensi Dasar dalam bahan ajar ini adalah KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

5. Indikator dan Tujuan



Gambar 4.5 Tampilan Indikator dan Tujuan

Indikator dalam bahan ajar ini yaitu 3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Bloro; 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Bloro; 3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Bloro; 3.2.4 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Bloro; 3.2.5 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Bloro; 3.2.6 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Bloro.

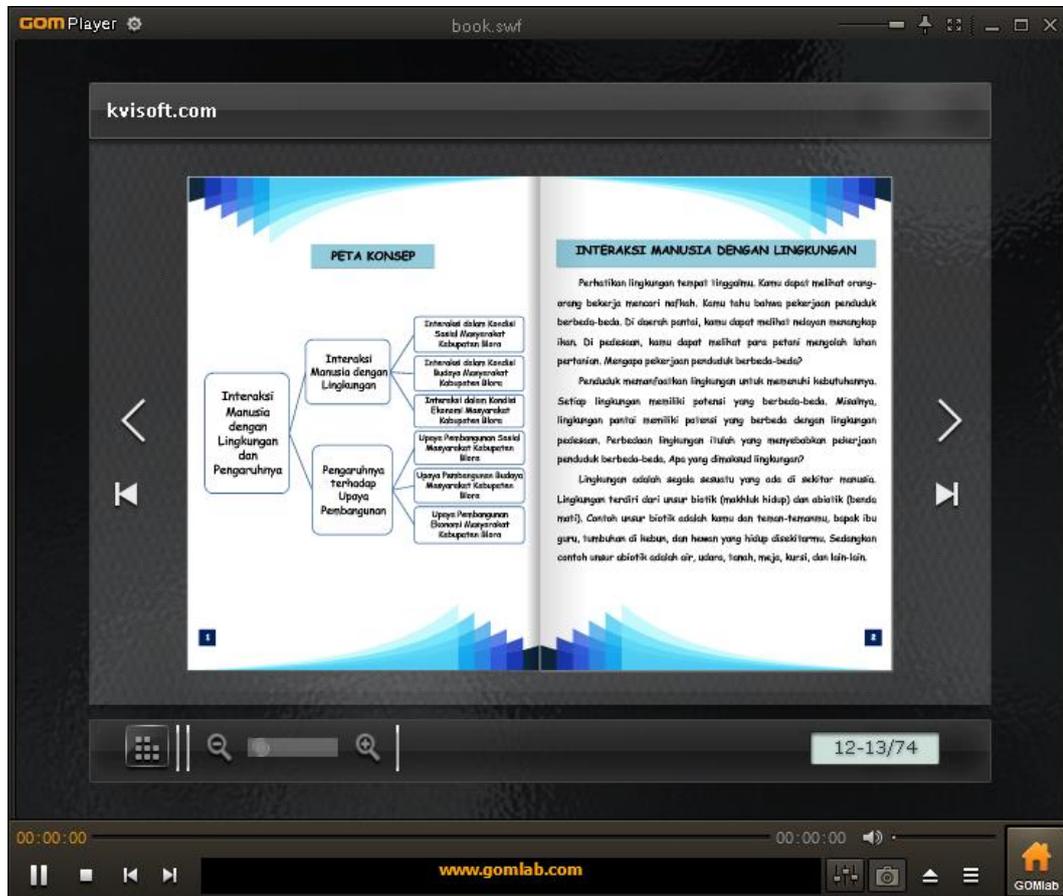
6. Daftar Isi



Gambar 4.6 Tampilan Daftar Isi

Daftar isi memuat daftar halaman dari keseluruhan bagian dalam bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Bagian dalam bahan ajar yang disajikan dalam daftar isi meliputi halaman judul, prakata, petunjuk penggunaan bahan ajar, KI dan KD, indikator dan tujuan pembelajaran, daftar isi, peta konsep, interaksi manusia dengan lingkungan, Kabupaten Blora, interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial budaya ekonomi masyarakat Kabupaten Blora, bentuk upaya pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora, kegiatan, rangkuman, latihan soal, dan glosarium.

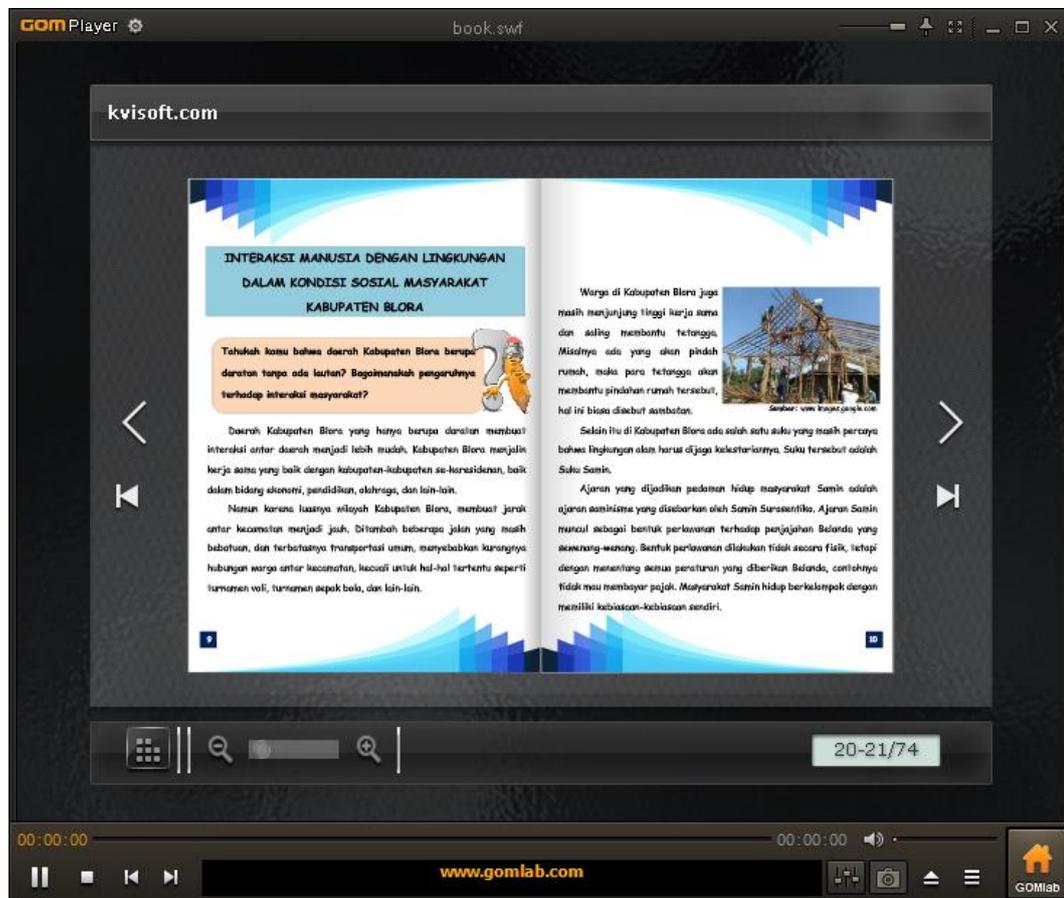
7. Peta Konsep



Gambar 4.7 Tampilan Peta Konsep

Peta konsep memuat bagan tentang materi yang akan dipelajari yaitu interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Peta konsep dapat membantu pengguna memahami bagian-bagian dari materi sehingga lebih mudah dalam memahami materi. Pada peta konsep tersebut materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dibagi menjadi dua yaitu: (1) interaksi manusia dengan lingkungan, yang diuraikan menjadi interaksi dalam kondisi sosial budaya dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora; (2) pengaruhnya terhadap upaya pembangunan, yang diuraikan menjadi upaya pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora.

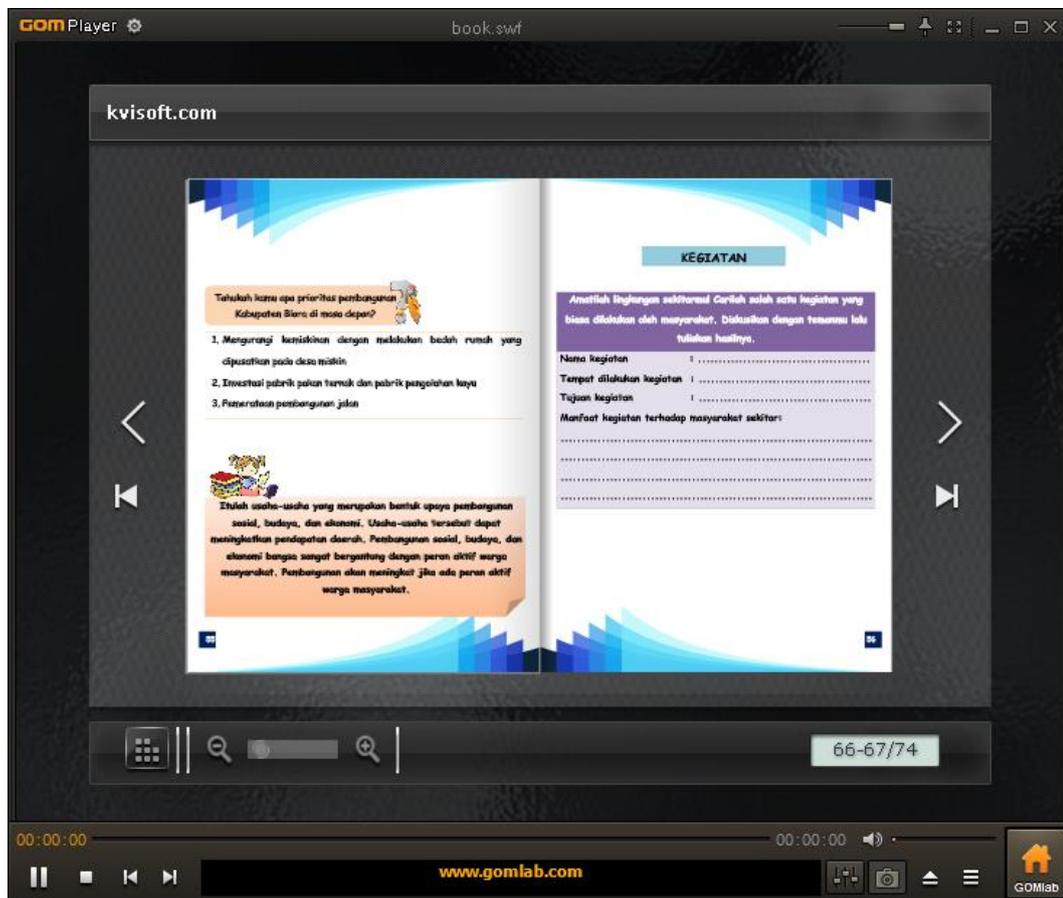
8. Materi



Gambar 4.8 Tampilan Bagian Materi

Tampilan materi meliputi pengantar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dan dua sub materi utama, yaitu bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya dalam kondisi sosial budaya dan ekonomi, dan materi tentang bentuk upaya pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan memanfaatkan potensi daerah yang ada sebagai akibat dari adanya interaksi masyarakat dengan lingkungan dengan mengelompokkan potensi tersebut dalam upaya di bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga.

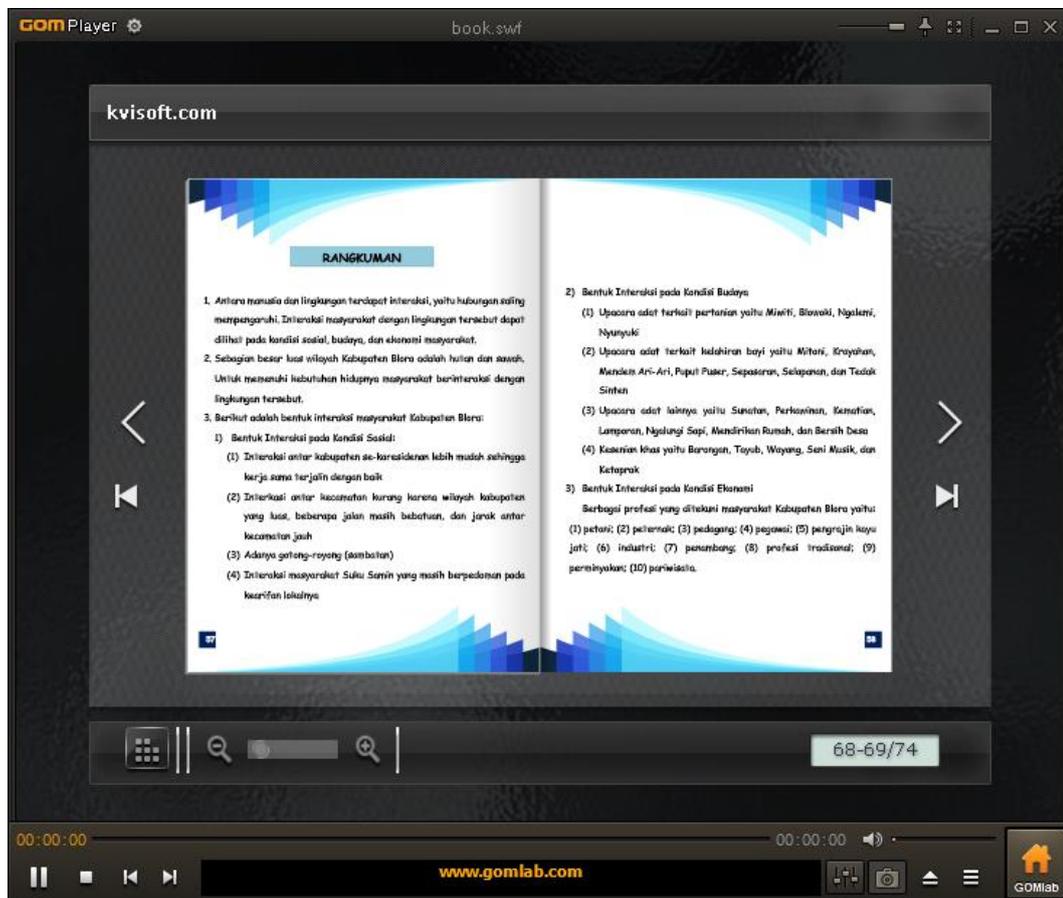
9. Kegiatan



Gambar 4.9 Tampilan Kegiatan

Kegiatan berisi aktivitas yang harus dilakukan siswa untuk memperdalam pemahaman materi. Kegiatan dalam bahan ajar ini yaitu menganalisis lingkungan sekitar tempat tinggal siswa dan mencari kegiatan yang biasa dilakukan masyarakat setempat. Kemudian siswa memilih salah satu kegiatan untuk dianalisis nama kegiatannya, dimana tempat dilakukannya kegiatan tersebut, apa tujuan diadakannya kegiatan tersebut, dan apa sajakah manfaat adanya kegiatan tersebut bagi masyarakat sekitar.

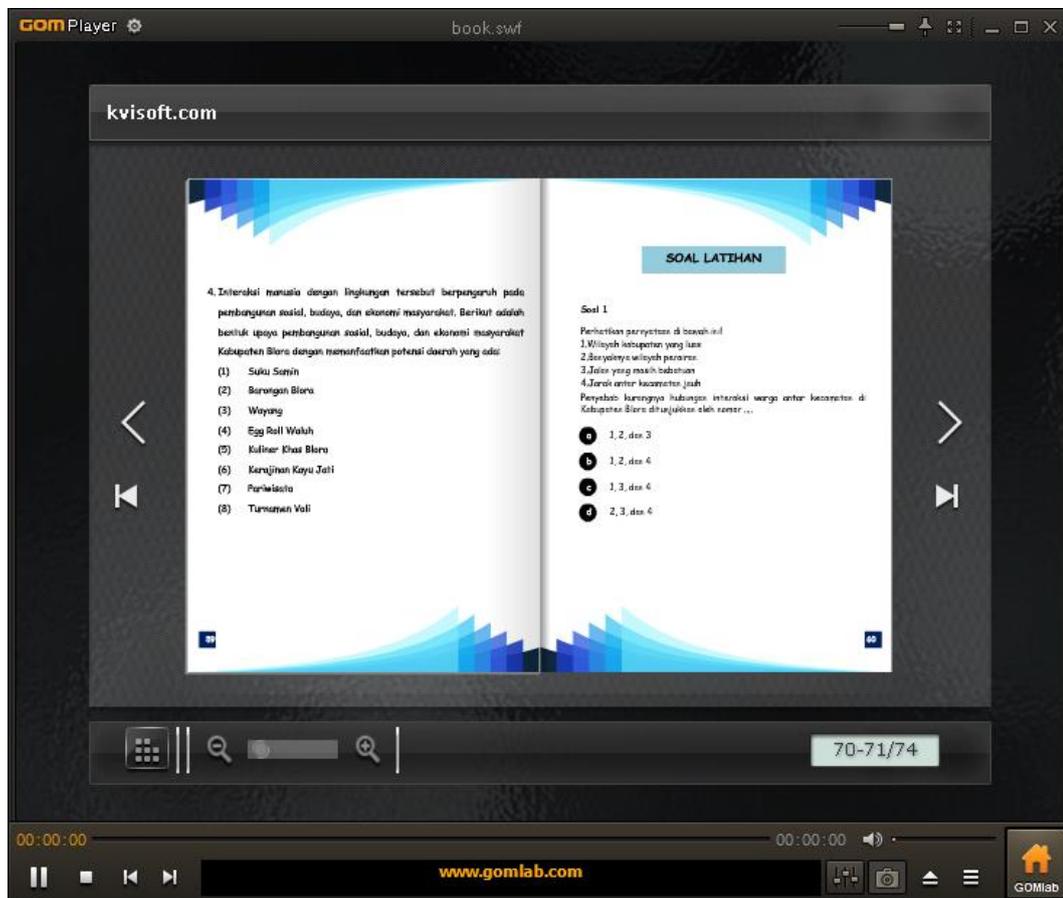
10. Rangkuman



Gambar 4.10 Tampilan Rangkuman

Rangkuman berisi tentang penjelasan singkat dari keseluruhan materi. Rangkuman berfungsi untuk mempermudah siswa mengingat inti materi yang telah dipelajari. Rangkuman dalam bahan ajar ini memuat penjelasan singkat materi yang meliputi pengertian interaksi; kondisi Kabupaten Blora; bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya pada kondisi sosial, budaya, dan ekonomi; serta pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora.

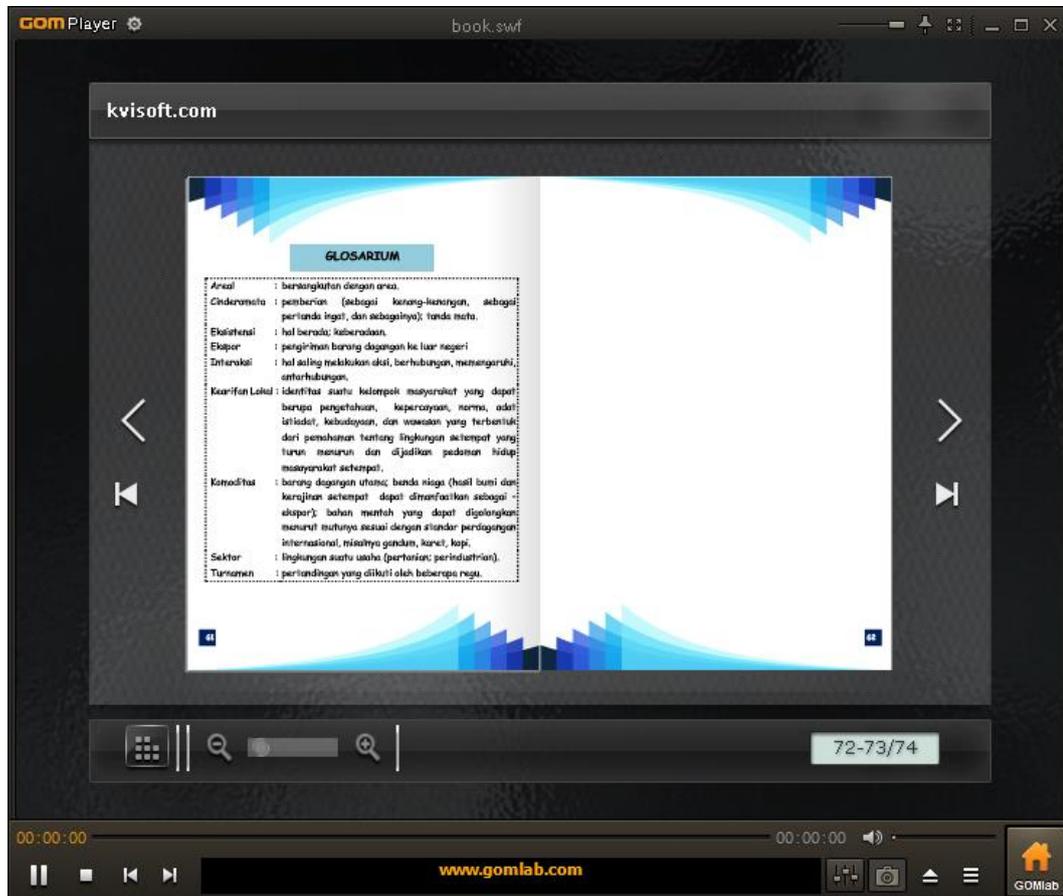
11. Soal Latihan



Gambar 4.11 Tampilan Soal Latihan

Soal latihan memuat soal-soal evaluasi berdasarkan materi yang sudah dipelajari. Soal disusun dalam bentuk pilihan ganda. Soal latihan dalam bahan ajar ini disajikan interaktif sehingga siswa dapat memilih jawaban dengan mengklik jawaban yang tepat serta dapat langsung melihat apakah jawaban benar dan berapa skor yang didapatkan. Pertama siswa dapat mengklik tombol mulai kemudian menjawab soal yang disajikan dengan memilih opsi yang dirasa tepat, maka akan muncul tampilan apakah jawaban benar atau salah. Kedua untuk mengerjakan soal selanjutnya siswa dapat mengklik tombol soal selanjutnya. Setelah kesepuluh soal dikerjakan maka akan muncul berapakah skor yang didapatkan.

12. Glosarium



Gambar 4.12 Tampilan Glosarium

Glosarium adalah daftar istilah yang sulit bagi siswa disertai pengertiannya. Adanya glosarium ini bertujuan untuk mempermudah siswa memahami istilah sulit sehingga lebih mudah pula dalam memahami materi. Dalam bahan ajar ini terdapat beberapa istilah sulit yang disajikan pada glosarium. Daftar istilah sulit pada bahan ajar ini meliputi areal, cinderamata, eksistensi, ekspor, interaksi, kearifan lokal, komoditas, sektor, dan turnamen.

13. Sampul Penutup



Gambar 4.13 Tampilan Sampul Penutup

Sampul penutup disajikan lebih sederhana daripada sampul depan bahan ajar. Sampul penutup hanya terdiri dari nama bahan ajar yaitu Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Berbasis Kearifan Lokal dan ditujukan untuk kelas V SD.

4.1.2 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Penilaian kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dilaksanakan dalam 2 tahap yang dinilai oleh validator media, validator materi, dan validator bahasa. Penilaian tahap pertama yaitu validasi

penilaian desain dan komponen media oleh validator media. Penilaian kelayakan tahap pertama menggunakan instrumen validasi yang terdiri dari 10 indikator dalam tiga aspek penilaian meliputi aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian, dan aspek penilaian mutu teknis. Hasil penilaian kelayakan tahap I dinyatakan dalam 4 kriteria, meliputi kriteria sangat layak dengan rentang $80\% < \text{skor} \leq 100\%$, kriteria layak dengan rentang $60\% < \text{skor} \leq 80\%$, kriteria cukup layak dengan rentang $40\% < \text{skor} \leq 60\%$, kriteria kurang layak dengan rentang $20\% < \text{skor} \leq 40\%$, dan kriteria tidak layak $\leq 20\%$.

Hasil penilaian media pada aspek kelayakan isi, komponen penyajian dan mutu teknis mendapatkan respon oleh ahli materi positif (Ya) pada 10 indikator dengan presentase 100% yang tergolong kriteria sangat layak. Hasil rekapitulasi penilaian tahap I ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I

Aspek	Indikator	Respon
Komponen Kelayakan Isi	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
	Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	Ya
	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, dan logis	Ya
Komponen Penyajian	Sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Ya
	Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	Ya
	Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
Mutu Teknis	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas	Ya
	Semua tombol dalam bahan ajar berfungsi dengan baik	Ya

Setelah selesai melakukan tahap I, selanjutnya tahap II yaitu validasi penilaian dari setiap komponen media yang terdiri dari validitas penilaian kelayakan isi dinilai oleh ahli materi, komponen penyajian dinilai oleh ahli media, dan komponen kebahasaan dinilai oleh ahli bahasa.

Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi setiap komponen oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II Komponen Kelayakan Isi, Penyajian, dan Kebahasaan

Ahli	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
Media	57	14,25	89,06%	Sangat layak
Materi	60	15	93,75%	Sangat layak
Bahasa	60	15	93,75%	Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25

Hasil validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media dengan 4 indikator yakni bahan ajar sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru, desain visual menarik. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi media bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Bahan ajar sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	16
2.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	14
3.	Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru	14
4.	Desain tampilan visual menarik	13
Jumlah skor		57
Presentase		89,06%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 32

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut hasil validasi penilaian oleh ahli media mendapat total skor 57 dengan presentase 89,06% termasuk kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian kelayakan isi oleh ahli materi dengan 4 indikator yaitu relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan taraf berpikir, kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar, kesesuaian gambar dengan materi. Berikut rekapitulasi hasil validasi materi bahan ajar elektornik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	16
2.	Materi sesuai dengan taraf berpikir	14
3.	Kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar	14
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	16
Jumlah skor		60
Presentase		93,75%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 33

Berdasarkan tabel 4.7 tersebut hasil validasi penilaian oleh ahli materi mendapat total skor 60 dengan presentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa dengan 4 indikator yaitu sruktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa, menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas, bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa, menggunakan kalimat efektif. Berikut rekapitulasi hasil validasi bahasa bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

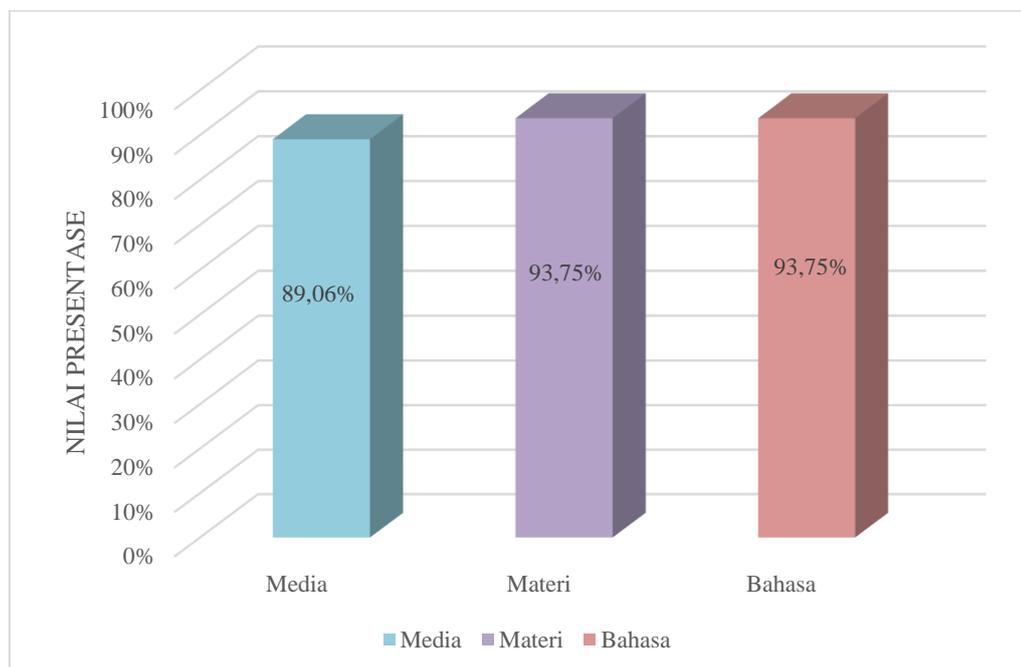
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

No	Indikator Komponen Penyajian	Skor
1.	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	16
2.	Menggunakan kalimat yang singka, padat, dan jelas	14
3.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa	14
4.	Menggunakan kalimat efektif	16
Jumlah skor		60
Presentase		93,75%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 34

Berdasarkan tabel 4.8 hasil validasi penilaian oleh ahli bahasa mendapat total skor 60 dengan presentase 93,75% termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi penilaian bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal oleh ahli media, materi, dan bahasa, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal layak digunakan. Berdasarkan data tersebut dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 4.14 Diagram Hasil Validasi Penilaian Bahan Ajar Setiap Komponen

Berdasarkan gambar 4.14 dapat dilihat bahwa penilaian kelayakan oleh ahli media mendapatkan skor 57 dengan presentase 89,06% dengan kriteria sangat layak. Penilaian penyajian kelayakan isi oleh ahli materi mendapatkan skor 60 dengan presentase 93,75% dengan kriteria sangat layak. Penilaian komponen kelayakan bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan skor 60 dengan presentase 93,75% dengan kriteria sangat layak.

Berdasarkan penilaian bahan ajar oleh para ahli terhadap kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kelayakan kebahasaan, terdapat beberapa masukan yang diberikan untuk perbaikan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal sebagai berikut.

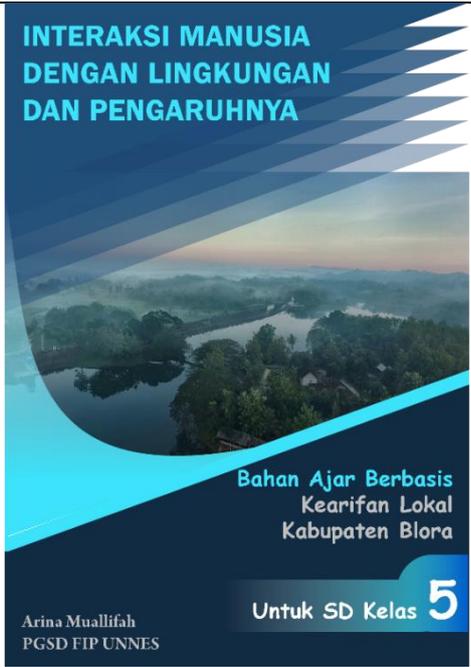
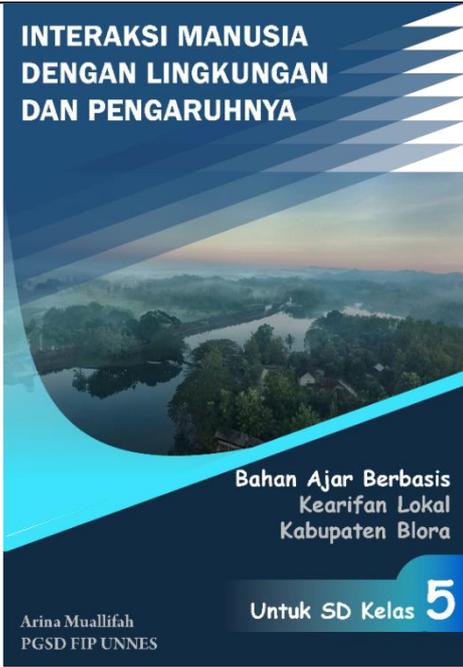
Tabel 4.9 Hasil Revisi Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Ahli	Masukan	Revisi
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna tulisan pada sampul depan bahan ajar disesuaikan dengan warna <i>background</i> agar kontras. 2. Menambahkan halaman “i”. 3. Konsistensi letak sub judul, letak kotak disesuaikan dengan penjelasan, letak foto disesuaikan dengan penjelasan, tata tulis disesuaikan. 4. Menambahkan petunjuk penggunaan soal latihan. 5. Setiap nomor soal latihan dibuat <i>feedback</i> jawaban benar/salah. 6. Menyesuaikan tulisan pada sampul akhir. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengganti warna tulisan dari biru tosca menjadi putih. 2. Menambahkan halaman “i”. 3. Memperbaiki letak sub judul, letak kotak dengan penjelasan, letak foto dengan penjelasan, serta menyesuaikan tata tulis. 4. Menambahkan petunjuk penggunaan soal latihan. 5. Memberikan <i>feedback</i> jawaban benar/salah pada setiap nomor soal latihan. 6. Menyesuaikan tulisan pada sampul akhir.
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperjelas fakta, konsep, generalisasi, nilai, sikap, dan keterampilan. 2. Menambahkan peta Kabupaten Blora. 3. Memberikan makna dari setiap kegiatan yang diangkat dalam materi. 4. Mengklasifikasikan upaya pembangunan ke dalam bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperjelas fakta, konsep, generalisasi, nilai, sikap, dan keterampilan di setiap akhir sub materi. 2. Menambahkan peta Kabupaten Blora. 3. Memberikan makna dari setiap kegiatan yang diangkat dalam materi. 4. Mengklasifikasikan upaya pembangunan ke dalam bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga.
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan penomoran. 2. Memperhatikan pengutipan baik tulisan, foto gambar, dll. 3. Cek penggunaan diksi supaya bahasa lebih mudah dipahami. 4. Lengkapi keterangan-keterangan dengan penjelasan yang sesuai. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki konsistensi penomoran pada rangkuman. 2. Menambahkan sumber diambilnya foto dan video. 3. Memperbaiki diksi agar lebih mudah dipahami siswa. 4. Melengkapi keterangan-keterangan dengan penjelasan yang sesuai.

Masukan yang disampaikan oleh ahli media, materi, dan bahasa selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberikan masukan berupa memperbaiki warna tulisan pada sampul depan dengan menyesuaikan warna *background* agar kontras; menambahkan halaman “i”; konsistensi letak sub judul, letak kotak disesuaikan dengan penjelasan, letak foto disesuaikan dengan penjelasan, tata tulis disesuaikan; menambahkan petunjuk penggunaan soal latihan; setiap nomor soal latihan dibuat *feedback* jawaban benar/salah; menyesuaikan tulisan pada sampul akhir. Ahli materi memberikan masukan yaitu memperjelas fakta, konsep, generalisasi, nilai, sikap, dan keterampilan; menambahkan peta Kabupaten Blora; memberikan makna dari setiap kegiatan yang diangkat dalam materi; mengklasifikasikan upaya pembangunan ke dalam bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga. Sedangkan ahli bahasa memberikan masukan untuk memperbaiki penomoran; memperhatikan pengutipan baik tulisan, foto gambar, dll; mengecek penggunaan diksi supaya bahasa lebih mudah dipahami; dan melengkapi keterangan-keterangan dengan penjelasan yang sesuai.

Berikut adalah tampilan bahan ajar sebelum dan setelah revisi.

Tabel 4.10 Tampilan Bahan Ajar Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Keterangan	
1.	Ahli media memberi masukan untuk menyesuaikan warna tulisan pada sampul depan bahan ajar dengan warna <i>background</i> agar kontras.	
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> 
2.	Menambahkan halaman “i”.	
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> <p style="text-align: center;">INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL</p> <p style="text-align: center;">i</p>

3.	Konsistensi letak sub judul, letak kotak disesuaikan dengan penjelasan, letak foto disesuaikan dengan penjelasan, tata tulis disesuaikan.
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p style="text-align: center;">INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DALAM KONDISI EKONOMI MASYARAKAT KABUPATEN BLORA</p> <p>Tahukah kamu bahwa mayoritas mata pencaharian penduduk Kabupaten Blora adalah petani? Hal itu disebabkan karena sebagian besar luas areal di Kabupaten Blora adalah area persawahan.</p> <p>Selain berprofesi sebagai petani, masyarakat juga berprofesi sebagai peternak, pedagang, dan lain sebagainya.</p> <p>1. Petani</p>  <p>Sektor pertanian merupakan penggerak utama perekonomian dan merupakan sumber utama mata pencaharian masyarakat di Kabupaten Blora. Tanaman yang paling banyak ditanam adalah padi. Tetapi karena</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p>banyak daerah Kabupaten Blora yang mengalami kekeringan saat musim kemarau, para petani menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau, ubi jalar, cabai, kedelai, tembakau. Hal ini menjadikan jagung sebagai tanaman palawija andalan di Kabupaten Blora.</p> <p>Dari sektor perkebunan, ada tanaman mangga, pisang, jeruk, durian, buah naga, dan kelapa.</p> <p>2. Peternak</p> <p>Hewan yang banyak diternak masyarakat Kabupaten Blora adalah sapi potong, sapi perah, kambing, domba, kuda, kerbau, ayam kampung, ayam petelur, ayam pedaging, itik, burung puyuh, lebah madu, jangkrik, burung walet, dan kelinci.</p> <p>Selain itu budidaya ikan di Kabupaten Blora juga mulai banyak diminati masyarakat. Ikan yang dibudidayakan antara lain ikan lele, ikan kakap, ikan mujair, ikan mas, ikan gurame, ikan nila.</p>  </div> </div>
	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p style="text-align: center;">INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DALAM KONDISI EKONOMI MASYARAKAT KABUPATEN BLORA</p> <p>Tahukah kamu bahwa mayoritas mata pencaharian penduduk Kabupaten Blora adalah petani? Hal itu disebabkan karena sebagian besar luas areal di Kabupaten Blora adalah area persawahan.</p> <p>Selain berprofesi sebagai petani, masyarakat juga berprofesi sebagai peternak, pedagang, dan lain sebagainya.</p> <p>1. Petani</p>  <p>Sektor pertanian merupakan penggerak utama perekonomian dan merupakan sumber utama mata pencaharian masyarakat di Kabupaten Blora. Tanaman yang paling banyak ditanam adalah padi.</p> <p>Tetapi karena mayoritas areal di Blora adalah areal tadah hujan, banyak daerah yang mengalami kekeringan saat musim kemarau. Sehingga para petani menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau, ubi jalar, cabai, kedelai, tembakau. Hal ini menjadikan jagung sebagai tanaman palawija andalan di Kabupaten Blora. Sedangkan dari sektor perkebunan, ada tanaman mangga, pisang, jeruk, durian, buah naga, dan kelapa.</p> <p>2. Peternak</p> <p>Hewan yang banyak diternak masyarakat Kabupaten Blora adalah sapi potong, sapi perah, kambing, domba, kuda, kerbau, ayam kampung, ayam petelur, ayam pedaging, itik, burung puyuh, lebah madu, jangkrik, burung walet, dan kelinci.</p>  </div> </div>

4.	Menambahkan petunjuk penggunaan soal latihan.	
	Sebelum	
5.	Seiap nomor soal latihan dibuat <i>feedback</i> benar/salah.	
	Sebelum	

6.	Menyesuaikan tulisan pada sampul akhir.	
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> 
7.	Ahli materi memberikan masukan yaitu memperjelas fakta, konsep, generalisasi, nilai, sikap, dan keterampilan.	
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p>  <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, masyarakat Blora pasti berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi masyarakat dengan lingkungan tersebut dapat dilihat pada kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.</p> </div>	

Sesudah



Sawah **Sumber:** www.instagram.com/ini_blor
www.instagram.com/exploreblora

Sekarang kita jadi tahu bahwa masyarakat Blor a tinggal di lingkungan sekitar hutan dan sawah. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, masyarakat Blor a berinteraksi dengan lingkungan tersebut dengan bekerja sebagai petani, pengarajin kayu jati, dan lain-lain. Oleh karena itu, kita harus menjaga lingkungan Blor a agar tetap lestari.

Interaksi manusia dengan lingkungannya juga dapat kita lihat dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Ayo kita simak bersama-sama!

8. Menambahkan peta Kabupaten Blor a.

Sebelum

Sesudah

KABUPATEN BLOR A

Letak Administratif

Secara administratif Kabupaten Blor a terletak di wilayah paling ujung (bersama Kabupaten Rembang) di sisi timur Provinsi Jawa Tengah.

Batas Kabupaten Blor a

KABUPATEN BLOR A

Kecamatan di Kabupaten Blor a

1. Kecamatan Banjarejo
2. Kecamatan Blor a
3. Kecamatan Bogorejo
4. Kecamatan Cepu
5. Kecamatan Japah
6. Kecamatan Jati
7. Kecamatan Jepang
8. Kecamatan Tiken
9. Kecamatan Kedungtuban
10. Kecamatan Kradenan
11. Kecamatan Kandangan
12. Kecamatan Ngamen
13. Kecamatan Randublatung
14. Kecamatan Samberg
15. Kecamatan Tadanan
16. Kecamatan Tunjungan.

9.	<p>Memberikan makna dari setiap kegiatan yang diangkat dalam materi.</p> <p style="text-align: center;">Sebelum</p> <p>Berbagai upacara adat yang ada di Kabupaten Blora yang berkaitan dengan pertanian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Upacara Miwiti, yaitu sebagai tanda awal masa tanam padi. 2. Upacara Blowoki, yaitu upacara saat tanaman padi berusia 5 hari (sepasar) 3. Upacara Ngalemi, dilaksanakan saat 36 hari setelah padi ditanam dan padi sudah dalam keadaan hamil. 4. Upacara Nyunyuki, dilaksanakan saat padi mulai menguning, dengan maksud petani memilih bibit padi yang unggul yang akan ditanamkan kembali.  <p style="text-align: center;">Sesudah</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Upacara Ngalemi, yaitu upacara yang dilaksanakan pada saat 36 hari setelah padi ditanam. 4. Upacara Nyunyuki, yaitu upacara yang dilaksanakan pada saat padi mulai menguning. <p style="text-align: center;">Berbagai upacara terkait pertanian tersebut sebagai bentuk permohonan kepada Tuhan agar padi yang ditanam dapat tumbuh dengan baik dan menghasilkan panen yang berlimpah.</p>
----	--

10	Mengklasifikasikan upaya pembangunan ke dalam bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga.
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Suku Samin</p> </div> <p>Suku Samin merupakan salah satu suku yang ada di Kabupaten Blora. Untuk melestarikan kearifan lokal sedulur sikep ini, diadakanlah "Festival Adat Samin" dengan berbagai kegiatan lomba dan pameran produk hasil kerajinan masyarakat setempat.</p> <p>Berbagai upaya tersebut berhasil menarik wisatawan. Tidak hanya wisatawan, beberapa peneliti, jurnalis, dan juga pelajar pun berdatangan untuk mempelajari lebih lanjut kearifan lokal sedulur sikep.</p> <p>Dan untuk pertama kalinya setelah 100 tahun diadakanlah Temu Ageng, yaitu sebuah acara berkumpulnya sedulur sikep dari berbagai daerah termasuk dari luar Kabupaten Blora.</p>
	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Upaya di Bidang Budaya</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p>Suku Samin</p> </div> <p>Suku Samin merupakan salah satu suku yang ada di Kabupaten Blora yang masyarakatnya kerap disapa sedulur sikep. Untuk melestarikan kearifan lokal sedulur sikep, diadakanlah "Festival Adat Samin" dengan berbagai kegiatan lomba dan pameran produk hasil kerajinan masyarakat setempat.</p>

Upaya di Bidang Industri

Egg Roll Waluh

Egg roll waluh merupakan salah satu oleh-oleh khas Blora. Egg roll ini diproduksi oleh warga di Kecamatan Cepu tepatnya di Kelurahan Ngroto yang memang terkenal sebagai kelurahan yang berhasil merubah waluh



Sumber: www.images.google.com

menjadi kue yang enak. Dengan adanya terobosan ini, waluh yang biasanya tidak terlalu diminati dapat dimanfaatkan menjadi bahan membuat egg roll yang digemari semua kalangan usia.

Upaya di Bidang Pariwisata

a. Goa Terawang

Goa Terawang merupakan salah satu wisata goa paling terkenal di Blora. wisata ini terletak di Desa Kedung Wungu, Kecamatan Todanan. Keindahan goa ini



Sumber: www.blorakab.go.id

terletak pada pancaran sinar yang masuk melalui celah-celah goa.

	<p style="text-align: center;">Upaya di Bidang Olahraga</p> <p style="text-align: center;">Turnamen Voli</p> <p>Tahukah kamu bahwa tahun 2019 adalah tahun ke-6 digelarnya turnamen voli "Siswanto Cup"? Turnamen ini merupakan turnamen voli se-kabupaten Blora, yang diikuti semua kecamatan dengan peserta 175 desa. Turnamen ini bertujuan menggali potensi atlet-atlet muda dan untuk mempererat silaturahmi antar pecinta voli di Kabupaten Blora. Tidak hanya pecinta voli saja yang menyaksikan turnamen ini, hampir sebagian besar warga juga berbondong-bondong menyaksikan dan mendukung tim dari desanya masing-masing.</p>
11	<p style="text-align: center;">Ahli bahasa memberikan masukan yaitu memperhatikan penomoran.</p> <p style="text-align: center;">Sebelum</p> <p>3. Berikut adalah bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora:</p> <p>1) Bentuk Interaksi pada Kondisi Sosial:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaksi antar kabupaten se-karesidenan lebih mudah sehingga kerja sama terjalin dengan baik • Interaksi antar kecamatan kurang karena wilayah kabupaten yang luas, beberapa jalan masih bebatuan, dan jarak antar kecamatan jauh • Adanya gotong-royong (sambatan) • Interaksi masyarakat Suku Samin yang masih berpedoman pada kearifan lokalnya <p style="text-align: center;">Sesudah</p> <p>3. Berikut adalah bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora:</p> <p>1) Bentuk Interaksi pada Kondisi Sosial:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Interaksi antar kabupaten se-karesidenan lebih mudah sehingga kerja sama terjalin dengan baik (2) Interaksi antar kecamatan kurang karena wilayah kabupaten yang luas, beberapa jalan masih bebatuan, dan jarak antar kecamatan jauh (3) Adanya gotong-royong (sambatan) (4) Interaksi masyarakat Suku Samin yang masih berpedoman pada kearifan lokalnya

12	Memperhatikan pengutipan baik tulisan, foto gambar, dll.
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> 
	<p style="text-align: center;">Sesudah</p>  <p style="text-align: right; font-size: small;">Sumber: www.instagram.com/saminismeblora</p>
13	Cek penggunaan diksi supaya bahasa lebih mudah dipahami.
	<p style="text-align: center;">Sebelum</p> <div style="border: 1px solid orange; background-color: #f9cb9c; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;"> Luas Wilayah Kabupaten Blora </div> <p>Kabupaten Blora memiliki luas wilayah administrasi 1820,59 km² (182025,797 ha) dan memiliki ketinggian 96,00 - 280 m di atas permukaan laut. Dengan luas wilayah tersebut, sebagian besar areal adalah hutan yaitu 49,66% yang meliputi hutan negara dan hutan rakyat. Penggunaan areal lainnya adalah tanah sawah 25,38% dan sisanya digunakan sebagai pekarangan, tegalan, waduk, perkebunan rakyat, dan lain-lain yakni 24,96% dari seluruh penggunaan lahan. Luas penggunaan tanah sawah terbesar adalah Kecamatan Kunduran (5559,2174 ha) dan Kecamatan Kedungtuban (4676,7590 ha) yang memang dikenal sebagai lumbung padi Kabupaten Blora.</p>

	<p style="text-align: center;">Sesudah</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Luas Wilayah Kabupaten Blora</p> </div> <div style="text-align: right; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">Tahukah kamu berapa luas wilayah Kabupaten Blora?</p> </div> <hr/> <p>Kabupaten Blora memiliki luas wilayah 1820,59 km². Dengan luas wilayah tersebut, sebagian besar areal adalah hutan. Penggunaan areal lainnya adalah tanah sawah dan sisanya digunakan sebagai pekarangan, tegalan, waduk, perkebunan rakyat, dan lain-lain.</p> <p>Luas penggunaan tanah sawah terbesar adalah Kecamatan Kunduran dan Kecamatan Kedungtuban yang memang dikenal sebagai lumbung padi Kabupaten Blora.</p>
--	---

Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal diperbaiki sesuai dengan masukan ahli. Setelah direvisi dan divalidasi kemudian diterapkan pada uji pemakaian.

4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa

4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru

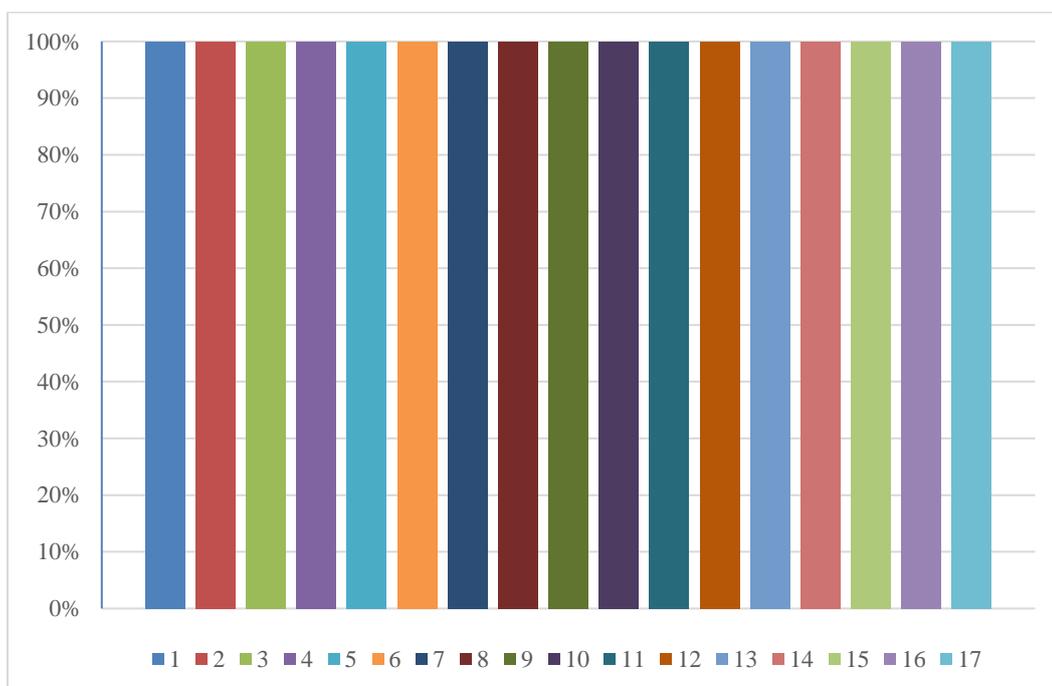
Angket tanggapan guru adalah angket untuk mendapatkan informasi dan saran dari guru mengenai bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Tujuan pembagian angket tanggapan kepada guru adalah untuk dijadikan masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket tanggapan guru memuat 17 pertanyaan. Guru mengisi angket tanggapan setelah mengamati dan menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada uji coba produk. Hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

No.	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menarik belajar siswa.	1	100%
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	1	100%
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1	100%
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	1	100%
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1	100%
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.	1	100%
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	1	100%
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1	100%
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	1	100%
11.	Materi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	1	100%

No.	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, terutama di daerah Kabupaten Blora.	1	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	1	100%
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berpikir.	1	100%
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami	1	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1	100%
17.	Isitilah yang digunakan bisa dimengerti.	1	100%

Berdasarkan tabel 4.11, semua pertanyaan dengan jumlah 17 pertanyaan memperoleh respon positif (Ya) dengan skor 1 dan memperoleh presentase 100% pada masing-masing aspek yang ditanyakan. Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada diagram berikut.



Keterangan:

1. Tampilan bahan ajar menarik belajar.
2. Gambar dapat terlihat jelas.
3. Teks dapat terbaca dengan jelas.
4. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
5. Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.
6. Bahan ajar dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan bahan ajar meningkatkan minat belajar.
8. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.
9. Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
10. Materi dalam bahan ajar cukup lengkap.
11. Materi dalam bahan ajar mudah dipahami.
12. Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
13. Latihan soal mudah dipahami.
14. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berpikir.
15. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
16. Penggunaan kalimat mudah dimengerti.
17. Istilah yang digunakan bisa dimengerti.

Gambar 4.15 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

4.1.3.2 Angket Tanggapan Sisiwa

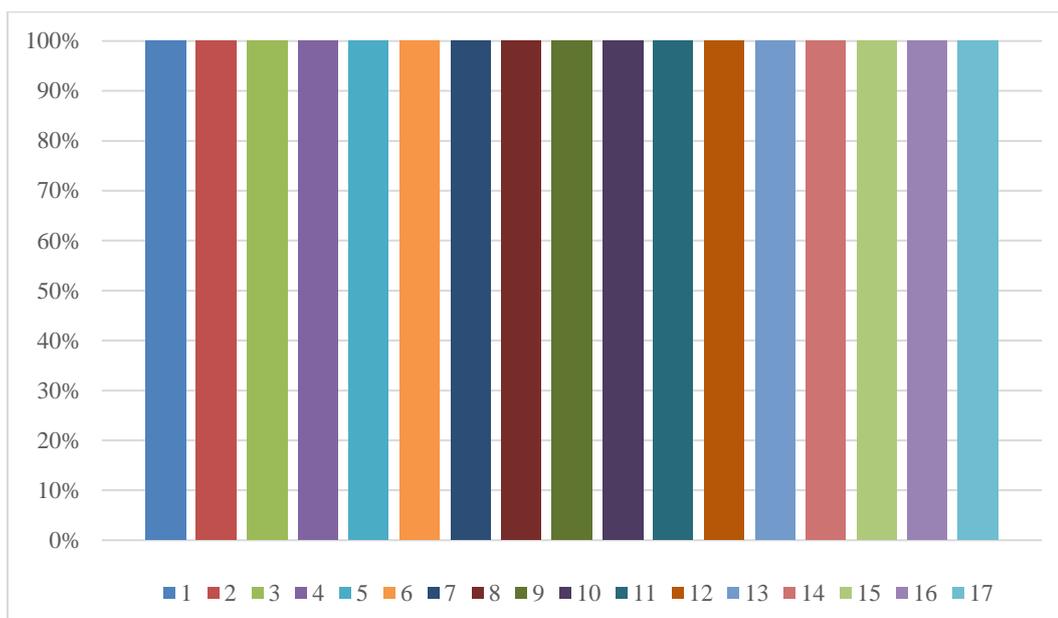
Angket tanggapan siswa diberikan dan diisi oleh siswa saat melakukan uji coba produk. Angket diberikan kepada 9 siswa dengan 3 kategori ranking yaitu ranking atas, tengah, dan bawah. Pemberian angket tanggapan bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan tentang bahan ajar sehingga dapat diperbaiki untuk penyempurnaan produk. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

No	Indikator yang ditanyakan	Uji Coba Produk (9 Siswa)	Presentase
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	9	100%
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	9	100%
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	9	100%
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	9	100%
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	9	100%
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	9	100%
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	9	100%
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menyenangkan.	9	100%
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	9	100%
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	9	100%
11.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	9	100%
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	9	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	9	100%
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berpikir.	9	100%

No	Indikator yang ditanyakan	Uji Coba Produk (9 Siswa)	Presentase
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	9	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	9	100%
17.	Istilah yang digunkan bisa dimengerti.	9	100%

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan hasil tanggapan siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora pada uji coba produk terhadap bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yang terdiri atas 17 indikator mendapatkan penilaian dari 9 siswa, semua indikator mendapatkan skor 9 dengan presentase 100%. Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada diagram berikut.



Keterangan:

1. Tampilan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal menarik minat belajar.
2. Gambar terlihat jelas.
3. Teks terbaca dengan jelas.
4. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
5. Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.
6. Bahan ajar dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan bahan ajar meningkatkan minat belajar.
8. Kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar menyenangkan.
9. Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
10. Materi dalam bahan ajar cukup lengkap.
11. Materi dalam bahan ajar mudah dipahami.
12. Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya
13. Latihan soal mudah dipahami.
14. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berpikir.
15. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami
16. Kalimat mudah dimengerti
17. Istilah yang digunakan bisa dimengerti.

Gambar 4.16 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.16 diagram angket tanggapan siswa diketahui bahwa seluruh indikator mendapatkan presentase 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal memperoleh respon positif.

4.1.4 Keefektifan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar tersebut berguna untuk melihat keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Nilai *pretest* didapat sebelum siswa mendapat

pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dan nilai *posttest* didapatkan setelah pembelajaran.

Tabel 4.13 Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar (%)
<i>Pretest</i>	64,27	80,00	45,00	25	45,45%
<i>Posttest</i>	76,95	95,00	52,50	46	83,64%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 42 dan 43

Berdasarkan tabel 4.13 diketahui bahwa rata-rata *pretest* siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora adalah 64,27 dan rata-rata *posttest* adalah 79,65. Sehingga dapat diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu 12,68. Jumlah siswa yang tuntas ketika *pretest* yaitu 25 siswa (45,45%) dan jumlah siswa yang tuntas ketika *posttest* yaitu 46 siswa (83,64%). Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN 1 Wulung Blora terdapat perbedaan sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

4.1.4.2 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Uji normalitas dipakai untuk melihat apakah data hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas V SDN 1 Wulung Blora berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas berguna untuk membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan. Data yang berdistribusi normal akan dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas pada penelitian ini dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS 21.

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,107	55	,174	,966	55	,126
Posttest	,102	55	,200*	,965	55	,107

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 46

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* dengan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 21 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki sig = 0,126 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki sig = 0,107. Kriteria pengujian normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,050. Apabila nilai signifikansi < 0,050 maka data dikatakan tidak normal.

Data pada tabel menunjukkan bahwa hasil uji normalitas *pretest* menunjukkan bahwa $0,126 > 0,050$ sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa $0,107 > 0,050$ sehingga data dikatakan berdistribusi normal. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga teknik analisis selanjutnya menggunakan teknik statistika parametrik.

4.1.4.3 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Sesudah data dinyatakan normal pada uji normalitas kemudian dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametrik dengan rumus *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.15 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest***Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- posttest	- 12,68 182	13,24497	1,78595	- 16,26244	- 9,10120	- 7,101	54	,000

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 47

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Kriteria pengujian *paired sample t-test* adalah apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05 berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya apabila nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat ditarik simpulan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

4.1.4.4 Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain)

Uji peningkatan rata-rata dilakukan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* yang dihitung dengan analisis N-gain, yaitu normalisasi gain yang didapatkan dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Gain menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sesudah

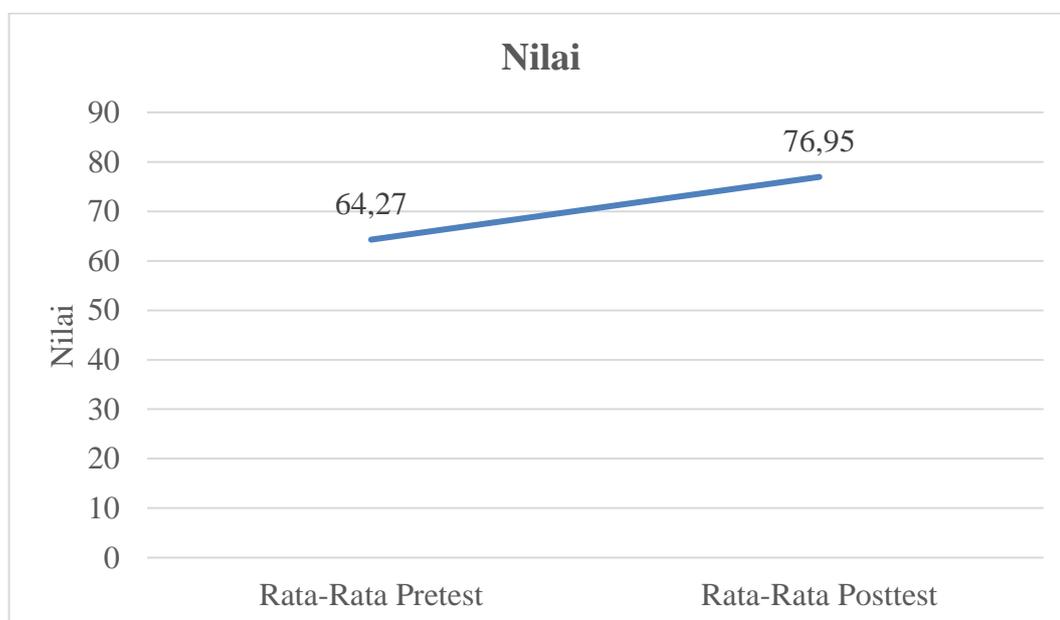
menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	64,27
<i>Posttest</i>	76,95
Selisih rata-rata	12,68
N-gain kelas	0,355
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 48

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji peningkatan rata-rata (*N-gain*) menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora mengalami peningkatan rata-rata yaitu 0,355 dan selisih rata-rata 12,68 dengan kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 4.17 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.17 menandakan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* sebesar 12,68. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora.

4.2 Pembahasan

Dalam pembahasan dikaji lebih lanjut mengenai hasil pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan penelitian mencakup hasil pengembangan, hasil penilaian, dan keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Sedangkan implikasi hasil penelitian mencakup implikasi teoritis, pedagogis, dan praktis.

4.2.1 Pemaknaan Temuan

4.2.1.1 Hasil Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan kegiatan prapenelitian yang telah dilakukan ditemukan permasalahan yaitu sumber belajar yang digunakan guru masih terbatas dan belum bervariasi. Guru cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa serta tambahan buku KTSP yaitu Buku Elektronik Sekolah (BSE). Padahal cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas. Sedangkan pada buku KTSP guru harus mencari-cari materi yang sesuai. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan

lokal sebagai alternatif sumber belajar siswa menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Peneliti memilih mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif karena penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempengaruhi hasil belajarnya, siswa menjadi lebih mudah memahami materi sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar (Hidayatullah dan Rakhmawati, 2016: 84). Pada penelitian ini bahan ajar dikembangkan dengan berbasis kearifan lokal sesuai dengan teori Setiawan dkk (2017: 51) bahwa pembelajaran yang menghubungkan potensi lokal dengan materi pembelajaran akan membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran. Siswa yang mempunyai pengalaman belajar terkait dengan kearifan lokal akan cenderung mendapatkan peningkatan kognitif karena mereka lebih termotivasi.

Untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menganalisis kebutuhan guru dan siswa menggunakan angket kebutuhan. Sesuai dengan hasil angket kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora menunjukkan masih banyak siswa yang mengaku kesulitan dalam mempelajari materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Semua siswa setuju jika bahan ajar ditampilkan melalui komputer dengan bantuan *flipbook*. Materi yang disajikan harus berdasarkan KI dan KD. Materi dalam bahan ajar perlu disajikan dengan menggunakan gambar dan warna yang cerah serta sesuai dengan

lingkungan siswa. Materi juga disertai video untuk membantu siswa lebih memahami materi. Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar adalah bahasa baku, serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Pada bahan ajar elektronik *flipbook* perlu diberikan petunjuk penggunaan, glosarium, serta soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Jenis *font* yang dipilih guru dan sebagian besar siswa adalah **Comic Sans MS**. *Layout* yang diinginkan berupa *potrait*. Bahan ajar *flipbook* harus mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Setelah menganalisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengumpulkan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dari berbagai sumber dan mulai merancang desain bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Penyusunan bahan ajar harus mengacu pada hasil analisis kebutuhan guru dan siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Pertiwi (2016: 65) bahwa hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai pertimbangan untuk menyusun prototipe bahan ajar. Bahan ajar ini dirancang dengan bantuan *Microsoft Word* dan *Microsoft Powerpoint* yang disimpan dalam format *PDF* kemudian dijadikan *flipbook* dengan bantuan *software Kvisoft Flipbook Maker versi 4.2.2*. Menurut Mulyaningsih dan Saraswati (2017: 26) *Kvisoft Flipbook Maker* adalah software atau perangkat lunak yang dapat mengkonversi file *PDF* ke halaman balik *digital book*. Perangkat lunak ini dapat menjadikan tampilan *PDF* menjadi seperti sebuah buku yang dapat dibuka sehingga tampilannya lebih menarik.

4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal

Hasil penilaian kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan. Instrumen validasi penilaian berisi penilaian tahap I dan tahap II. Penilaian tahap I menilai desain dan komponen yang ada pada bahan ajar. Setelah komponen dinilai dan tidak terdapat pernyataan negatif (tidak) oleh ahli media, maka bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat dilanjutkan pada penilaian tahap II.

Penilaian desain dan komponen oleh ahli media mendapatkan respon positif (Ya) dengan presentase 100%. Jumlah indikator yang ditanyakan adalah 10 yang dinyatakan dalam 3 aspek penilaian, mencakup aspek penilaian kelayakan isi, komponen penyajian, dan mutu teknis. Hasil validasi oleh ahli media berkaitan dengan beberapa teori diantaranya yaitu teori Prastowo (2012: 389) yang menyatakan substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai siswa, teori Hernawan (2011: 11.24-11.25) yaitu bahan ajar harus mudah digunakan, ekonomis, praktis dan sederhana, teori yang dikemukakan Depdiknas (2008: 9) yang menjelaskan bahwa bahan ajar harus sesuai dengan kebutuhan siswa, serta teori Prastowo (2012: 17) bahwa bahan ajar harus disusun secara sistematis.

Pada aspek penilaian kelayakan isi yang ditampilkan terdapat kesesuaian bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal terhadap KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; kesesuaian dengan tingkat perkembangan

siswa, memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya; serta penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, dan logis memperoleh respon positif (Ya). Pada aspek penilaian komponen penyajian yang meliputi kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; kesesuaian isi atau konten dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya; kemudahan penggunaan bahan ajar oleh siswa dan guru; dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh respon positif (Ya). Pada aspek mutu teknis meliputi desain tampilan visual menarik; teks dan gambar terlihat jelas; semua tombol dalam media berfungsi dengan baik memperoleh respon positif (Ya). Penilaian tahap I dengan 10 deskriptor tersebut memperoleh respon positif (Ya) oleh ahli.

Berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Bahan ajar yang sudah dinyatakan sangat layak pada penilaian tahap I, selanjutnya dilakukan penilaian tahap II yakni setiap komponen divalidasi oleh para ahli yang meliputi komponen kelayakan penyajian, komponen kelayakan isi, dan komponen kelayakan bahasa. Setiap ahli menilai bahan ajar menggunakan instrumen sesuai dengan keahlian dibidang masing-masing.

Pada penilaian tahap II kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yang sudah mendapatkan skor kemudian diuji deskriptif presentase dengan rumus menurut Purwanto (2018:102). Hasil presentase dari

bahan ajar dinyatakan layak apabila komponen isi, komponen penyajian, dan komponen kebahasaan memiliki rata-rata dengan presentase $50\% < \text{skor} \leq 75\%$ yang sudah diinterpretasikan ke dalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:110). Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi 50% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dinyatakan layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Terdapat 4 indikator dengan 16 deskriptor. Indikator tersebut meliputi bahan ajar sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang mendapatkan skor 16, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa mendapat skor 14, bahan ajar mudah digunakan guru dan siswa mendapatkan skor 14, desain tampilan visual menarik mendapat skor 13. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapat skor 57 dengan presentase 89,06% termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan teori menurut Prastowo (2012: 389) bahwa bahan ajar harus disusun sesuai dengan kompetensi siswa. Dalam bahan ajar ini sudah disusun dengan menampilkan dan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Bahan ajar juga harus disajikan dengan menarik sesuai dengan teori Prastowo (2012: 389) untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Hasil penilaian oleh ahli materi berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen kelayakan isi mendapatkan total skor 60 dengan presentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat layak. Penilaian komponen isi terdiri dari 4 indikator dengan 16 deskriptor. Indikator tersebut meliputi relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran yang mendapatkan skor 16, materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa mendapat skor 14, kesesuaian materi dengan soal dalam bahan ajar mendapat skor 14, dan kesesuaian gambar dengan materi mendapat skor 16. Indikator penilaian tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan Prastowo (2012: 389) bahwa substansi materi harus sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai. Selain itu materi juga harus sesuai dengan kebutuhan siswa (Depdiknas, 2008: 9).

Penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa terdiri dari 4 indikator dengan 16 deskriptor. Penilaian komponen kebahasaan mendapatkan total skor 60 dengan presentase 93,75% yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Sedangkan skor untuk indikator struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa adalah 16, indikator menggunakan kalimat efektif mendapatkan skor 14, bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa mendapat skor 14, serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas mendapat skor 16. Hasil penilaian indikator tersebut sesuai dengan teori oleh Prastowo (2012: 186) bahwa kalimat yang digunakan harus jelas, singkat, dan sederhana. Prastowo (2012: 137) juga mengungkapkan bahwa gaya penulisan harus sesuai dengan jenis materi dan kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil validasi penilaian tahap II oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa ada beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan mencakup mengganti warna tulisan pada sampul depan bahan ajar disesuaikan dengan warna *background* agar kontras; menambahkan halaman “i”, konsistensi letak sub judul, letak kotak disesuaikan dengan penjelasan, letak foto disesuaikan dengan penjelasan, tata tulis disesuaikan; menambahkan petunjuk penggunaan soal latihan; setiap nomor soal latihan dibuat *feedback* jawaban benar/salah; menyesuaikan tulisan pada sampul akhir; memperjelas fakta, konsep, generalisasi, nilai, sikap, dan keterampilan; menambahkan peta Kabupaten Blora; memberikan makna dari setiap kegiatan yang diangkat dalam materi; mengklasifikasikan upaya pembangunan ke dalam bidang budaya, industri, pariwisata, dan olahraga; memperhatikan penomoran; memperhatikan pengutipan baik tulisan, foto gambar, dll; cek penggunaan diksi supaya bahasa lebih mudah dipahami; lengkapi keterangan-keterangan dengan penjelasan yang sesuai.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Fonda dan Sumargiyan (2018: 109). Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengembangan media e-modul berbasis *software Kvisoft Flipbook MakerPro* pada materi turunan dengan pendekatan *scientific* divalidasi oleh ahli materi dengan memperoleh skor rata-rata 101,25 termasuk kriteria sangat baik, penilaian oleh ahli media memperoleh skor rata-rata 116 termasuk kriteria baik, serta pada instrumen respon siswa diperoleh skor 86,44 termasuk kriteria sangat baik. Maka dapat dinyatakan e-modul matematika dengan pendekatan saintifik

menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Jurnal internasional yang mendukung penelitian ini adalah penelitian oleh Fahmi dkk (2018, 1). Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengembangan media interaktif menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk pembelajaran matematika divalidasi oleh ahli materi mendapatkan skor akhir 3,383 dan penilaian oleh ahli media mendapatkan skor akhir 3,524 keduanya termasuk kriteria sangat valid.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian oleh Pertiwi dkk (2016, 67-69). Hasil penelitian menjelaskan bahwa pengembangan buku pengayaan menyusun teks eksposisi berbasis kearifan lokal divalidasi oleh dosen ahli dan guru bahasa Indonesia. Validasi materi mendapatkan nilai dari guru sebesar 94,79 dan dari ahli sebesar 75, sehingga diperoleh rata-rata 84,89. Validasi penyajian materi mendapatkan nilai dari guru yaitu 93,05 dan dari ahli yaitu 79,17 dengan rata-rata 86,11. Validasi bahasa dan keterbacaan buku mendapatkan nilai dari guru sebesar 85,42 dan dari ahli sebesar 81,25 dengan rata-rata 83,33. Validasi aspek grafika mendapatkan nilai dari guru sebesar 94,05 dan dari ahli sebesar 87,50 dengan rata-rata 90,77. Validasi aspek grafika mendapatkan nilai dari guru sebesar 91,67 dan dari ahli sebesar 100 dengan rata-rata 95,83. Berdasarkan hasil validasi tersebut buku pengayaan sudah dalam kategori baik.

Validasi penilaian setiap komponen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal mendapat presentase rata-rata komponen kelayakan penyajian sebesar 89,06%, komponen kelayakan isi sebesar 93,75%, dan komponen kelayakan kebahasaan

sebesar 93,75%. Bahan ajar dikatakan layak apabila rata-rata melebihi presentase minimal yaitu 50% pada setiap rata-rata penilaian komponen. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dinyatakan “sangat layak” karena hasil penilaian pada setiap komponen memiliki rata-rata yang melebihi minimal yaitu 50%. Hasil ini sesuai dengan perhitungan menggunakan presentase oleh Purwanto (2018: 102), dimana skor diubah dalam bentuk presentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016: 238) untuk mengetahui kriteria presentasinya.

4.2.1.3 Keefektifan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan

Lokal

Keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat diketahui melalui hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh sebelum siswa mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh sesudah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh adalah 64,27 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 76,95. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada *pretest* yaitu 25 siswa (45,45%) dan siswa yang mendapatkan nilai tuntas pada *posttest* yaitu 46 siswa (83,64%).

Setelah mendapatkan nilai *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan dengan rumus uji *Shapiro Wilk*. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila nilai $\text{sig} > 0,05$

maka data dikatakan berdistribusi normal. H_0 ditolak apabila nilai $\text{sig} < 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai sig pada kolom *Shapiro Wilk* menunjukkan $\text{sig} > 0,05$ baik nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai sig sebesar 0,126 dan nilai *posttest* mempunyai sig sebesar 0,107. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga statistik yang digunakan adalah statistik parametrik.

Setelah diketahui data berdistribusi normal dan statistik yang digunakan telah ditentukan, peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji *t* dua pihak (*paired sample t-test*). Dengan perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat diketahui. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS 21 diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal, sehingga bahan ajar tersebut dinyatakan efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

Setelah melakukan uji *t*, selanjutnya peneliti melakukan uji *N-gain* untuk melihat ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji *N-gain* yang dilakukan, didapatkan data peningkatan rata-rata antara data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,355 dan selisih rata-rata sebesar 12,68. Keefektifan bahan ajar elektronik *flipbook*

ineraktif berbasis kearifan lokal diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa. Bahan ajar ini bisa dipakai sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Untuk mengetahui apakah hasil perlakuan yang nampak pada variabel terikat (hasil belajar IPS siswa materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya) benar-benar disebabkan oleh variabel bebasnya (bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal) atau ada pengaruh dan variabel luar dalam penelitian digunakan validitas internal. Cara yang tepat untuk menentukan validitas internal adalah dengan cara mengidentifikasi dan mengesampingkan sebanyak mungkin perlakuan terhadap validitas internal. Perlakuan ini adalah faktor atau variabel dan kondisi selain perlakuan yang ditentukan secara terencana, yang dapat memberikan pengaruh terhadap variabel hasil. Dengan menunjukkan bahwa faktor inilah yang tidak menimbulkan dampak terhadap hal yang diobservasi dalam penelitian yang dilakukan, kekuatan alasan yang digunakan untuk menyatakan bahwa perlakuan yang kita berikan yang benar-benar menimbulkan hasil yang diamati (Setyosari, 2015: 180)..

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian oleh Awalsyah dkk (2018: 28). Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbantuan *Kvisof Flipbook Maker* untuk mengembangkan keterampilan ilmiah siswa efektif untuk digunakan. Efektivitas LKS dilihat dari peningkatan keterampilan ilmiah siswa dengan *N-gain* yaitu 0,30 dengan kriteria sedang dan *N-gain* hasil belajar kognitif yaitu 0,44 kriteria sedang, serta respon siswa 84% dengan kriteria sedang.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian oleh Hartini dkk (2018: 134). Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* adalah 2,51 sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 66,18. Berdasarkan uji *N-gain* diperoleh bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,65 termasuk kategori sedang. Sehingga diambil simpulan bahwa bahan ajar fisika berbasis kearifan lokal efektif digunakan.

4.3 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah dampak langsung yang didapatkan dari hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal. Implikasi hasil penelitian ini meliputi implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.3.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis adalah dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal sebagai sumber belajar siswa membantu guru dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai teori menurut Prastowo (2012: 27-288) bahwa penggunaan bahan ajar dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dan memudahkan siswa mencapai kompetensi yang harus dikuasainya. Didukung pula oleh teori Hidayatullah dan Rakhmawati (2016: 84) bahwa penggunaan *flipbook* dapat

meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi lebih mudah memahami materi sehingga hasil belajarnya juga meningkat. Selain itu pembelajaran yang menghubungkan potensi lokal dengan materi pembelajaran akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Setiawan dkk, 2017: 51).

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian menurut Rusnilawati dan Gustiana (2017: 190) bahwa bahan ajar berbantuan *flipbook* dinyatakan valid, praktis, dan efektif, dan layak digunakan sebagai sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Zinnurain dan Muzanni (2018) bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan membantu siswa memahami materi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang mendukung maka implikasi teoritis dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Peneliti merekomendasikan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal sebagai alternatif sumber belajar siswa untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar IPS.
2. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dipaparkan juga memperkuat.

4.3.2 Implikasi Praktis

Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dapat dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan sumber belajar untuk membantu meningkatkan hasil belajar dan memperbaiki kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dalam rangka peningkatan hasil belajar IPS, maka guru perlu mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yang langkah pengembangannya sudah dijelaskan pada bab 2 kajian teori mengenai langkah-langkah penyusunan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal dan cara penggunaannya..

4.3.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis pada penelitian ini berkaitan dengan kompetensi pedagogis yang dimiliki guru dalam menguasai pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam rangka pemecahan masalah pembelajaran IPS di sekolah dasar, maka bagi guru perlu diadakan workshop atau pelatihan mengenai pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal yang menarik, inovatif, dan mudah dipahami siswa agar dapat diterapkan dengan baik sebagai solusi memperbaiki pembelajaran IPS tersebut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Peneliti telah mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal melalui beberapa tahap yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Pada komponen kelayakan penyajian mendapat presentase 89,06%, komponen kelayakan isi dengan presentase 93,75%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan presentase 93,75%. Ketiganya termasuk dalam kriteria sangat layak.
3. Penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hal ini ditunjukkan dengan terdapatnya peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *N-gain* sebesar 0,355 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan ini, maka saran yang direkomendasikan antara lain:

1. Pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya di kelas V perlu memperhatikan beberapa hal, yaitu: (1) memperbaiki desain dan komponen bahan ajar supaya lebih lengkap; (2) memperbaiki komponen penyajian supaya lebih menarik; (3) mendesain bahan ajar dengan bantuan teknologi terbaru sehingga sesuai dengan perkembangan zaman; (4) mengembangkan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada materi lain.
2. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan pembelajaran IPS bisa dikembangkan kembali dengan perancangan yang lebih baik diantaranya: (1) memperbaiki tata letak komponen penyajian bahan ajar agar rapi, sesuai, dan seimbang; (2) memperbaiki tata bahasa dan pemilihan kata agar mudah dipahami; (3) memperbaiki tampilan gambar, video, dan tombol navigasi pada bahan ajar.
3. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan lebih efektif dengan memperbaiki penggunaan kata agar lebih komunikatif dan memperbanyak gambar serta video yang sesuai dengan lingkungan siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, M.K., Cahya, E., & Jupri, A. 2017. The Development of Interactive Mathematics Learning Material Based on Local Wisdom. *Journal of Physyci: Conference Serie*, 895 012086: 1-6.
- Afiqoh, N., Amaja, H. T., & Saraswati, U. 2018. Penanaman Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah Pokok Bahasan Perkembangan Islam di Indonesia Pada Siswa Kelas X IPS di SMA Negeri 1 Pamotan Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1): 42-53.
- Albantani, A.M., & Madkur, A. 2018. Think Globally, Act Locally: The Strategy of Incorporating Local Wisdom in Foreign Language Teaching in Indonesia. *Internaional Journal of Applied Linguistics & English Literature (IJALEL)*, 7(2): 1-8.
- Apsari, A. N., & Kustijono, R. (2017). Development of E-Book Using Kvisoft Flipbook Maker to Train Science Process Skill for Senior High School Students in Curriculum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 6(3): 285-291.
- Ardan, A. S., Hala, M., Supu, A., & Dirawan, G.D. (2015). Needs Assesment to Development of Biology Textbook for High School Class X-Based the Local Wisdom of Timor. *International Education Studies*, 8(4): 52-59.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1): 586-595.
- Awalsyah, A., Sarwi, & Sutikno. 2018. Pengembangan Lembar Kerja (LKS) Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* untuk Mengembangkan Keterampilan Ilmiah Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 7(3):28-35.
- Baharuddin. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, C. Asri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional tahun 2008 tentang Panduan Pengembangan Bahan Ajar.
- Deviana, Tyas. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Tulungagung untuk Kelas V SD Tema Bangga Sebagai Bangsa Indonesia. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 6(1): 47-56.

- Dewi, I.N., Poedjiastoeti, S., & Prahani, B.K. 2017. ELSII Learning Model Based Local Wisdom To Improve Students Problem Solving Skills And Scientific Communication. *International Journal of Education and Research*, 5(1): 107-118.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernawati dkk. (2018). Local-Wisdom-Based Character Education Management in Early Childhood Education. *The Journal of Educational Development*, 6(3): 348-355.
- Fahmi, S dkk. (2019). Interactive Learning Media Using Kvisoft Flipbook Maker for Mathematics Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188 012075: 1-6.
- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37-47.
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Student. *Infinity*, (7)2: 109-122.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardati, Puji dkk. 2016. *Pendidikan Konservasi*. Semarang: Unnes Pres.
- Hartini, S., dkk. (2018). The Development of Physics Teaching Materials Based on Local Wisdom to Train Saraba Kawa Characters. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2): 130-137.
- Haryanto, T. S., Dwiyoogo, W. D., & Sulistyorini. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 25(1), 123–128.
- Hernawan, A. Herry. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayanto, F., Sriyono, & Ngazizah, N. (2016). Pengembangan Modul Fisika SMA Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengoptimalkan Karakter Peserta Didik. *Radiasi*, 9(1): 24-29).

- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayatullah, M.S., & Rakhmawati, L. 92 (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elketronika Dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1): 83-88).
- Hutama, F. S. (2016) Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2): 113-124.
- Kurniadi, Romi. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Lingkungan Berbasis Kearifan Lokal. *Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan Berkelanjutan*, 19(2): 27-38.
- Kusuma, R. S. (2018). Peran Sentral Kearifan Lokal dalam Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pedagogik*, 5(2): 228-239.
- Laksana, D.N.L, Kurniawan, P.A.W, & Irma Niftalia. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik SD Kelas IV Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 3(1): 1-10.
- Lestari,K.M. & Yudhanegara, M.R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integrated Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Peduli dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1): 86-99.
- Linda, dkk. (2018). Interactive E-Module Development through Chemistry Magazine on Kvisoft Flipbook Maker Application for Chemistry Learning in Second Semester at Second Grade Senior High School. *Journal of Science Learning*, 2(1): 21-25.
- Maf'ula, A., Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook pada Materi Daya Antibakteri Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(11): 1450-1455.
- Mulyaningsih, N. N & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran *Digital Book* dengan *Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1) : 25-32.
- Munandar, A., Mulyadiprana, A., & Apriliya, S. (2018). Penggunaan Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Mendong Tasikmalaya di Sekolah Dasar. *Pedadidaktita: Jurnal Ilmiah Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 5(2): 152-162.

- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, I.N. (2018). The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2): 246-251.
- Panduan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK. 2010. Jakarta : Kementrian Pendidikan Nasional.
- Parwati, N.N. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Pemecahan Masalah Berorientasi Kearifan Lokal Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2): 612-622.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti.
- Pertiwi, D.O., Hartono, B., & Syaifudin, A. 2016. Pengembangan Buku Pengayaan Menyusun Teks Eksposisi Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2): 62-69.
- Purwanto. 2018. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Raharjo, Hendri., & I'anah. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasn Kubus dan Balok. *EduMa*; 3(2): 119-132.
- Raihan, S., Haryono, & Ahmadi, F. 2018. Development of Scientific Learning E-Book Using 3D Pageflip Professional Program. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1): 7-14.
- Rifa'i, Achmad., & Anni, C.T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rohmah, D. F., Hariyono, & Sudarmiatin. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPS SD Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(5): 719-723.
- Rosramadhana. (2017). Problematika dan Strategi Pembelajaran IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi) dalam Menghadapi MEA. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 51-55.

- Rusnilawati, & Eva, G. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2):190-201.
- Sadjati, Ida Malati. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Salam, R., dkk. (2019). Pelatihan Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru IPS SMP Kabupaten Semarang Sebagai Wujud Konservasi Sosial Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Harmony*, 4(1): 1-4.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Searmadi, B. P. H., & Harimurti, R. (2016). Penerapan Inovasi Flipbook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pengenalan PHP Kelas XI RPL di SMK Negeri 2 Mojokerto. *Jurnal IT-Edu*, 1(2): 42-48.
- Setiawan, B., Innatesari, D. K., Sabtiawan, W. B., & Sudarmin. (2017). The Development of Local Wisdom-Based Natural Science Module to Improve Science Literation of Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(1): 49-54.
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shufa, Naela Khusna Faela. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1): 48-53.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subali, B., Sopyan, A., & Ellianawati. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Karakter Positif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 11(1): 1-7.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana, S. 2016 *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suryani, Nani, Ruhimat, Mamat, & Epon Ningrum. (2015). Pengembangan Buku Teks Digital Interaktif Untuk Pemahaman Konsep Geografi. *GEA, Jurnal Pendidikan Geograf*; 15(2): 46-58.
- Susanto, Ahmad. 2018. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taufiq, Agus dkk. 2011. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Taufiqy, I. R., Sulthoni, & Kuswandi, D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model *Guided-Project Based Learning*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4): 705-711.
- Toharudin, U., & Kurniawa, I. (2019). Learning Models Based Sundanese Local Wisdom: Is It Effective to Improve Student's Learning Outcomes?. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157 022069: 1-6.
- Utari, Unga, Degeng, N.S, & Sa'dun Akbar. (2016). Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1): 39-44.
- Wahyudin, U. (2015). The Quality of a "Local Values Based" Functional Literacy Program: It's Contributin to The Improvement of The Learner's Basic Competencies. *International Education Studies*, 8(2), 121 – 127.
- Wibowo, Edi, & Dona, D.P. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2):147-156
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra, Udin. S. 2011a. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin. S. 2011b. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zinnurain, & Muzanni, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, 4(2): 63-69).

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana desain pengembangan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora?	Mengembangkan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora.	Desain dan komponen pengembangan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran. 2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. 4. Penyajian materi runtut, jelas, dan logis. 5. Bahan ajar mudah dikembangkan. 	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validitas penilaian desain dan komponen
Bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sebagai pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora?	Menguji kelayakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS kelas V SDN 1 Wulung Blora.	Kelayakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	<p>Memenuhi indikator kelayakan komponen penyajian media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. 3. Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru. 4. Desain tampilan visual menarik. 	Validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa	Lembar uji validitas penilaian produk

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
			<p>Memenuhi indikator kelayakan komponen isi media:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. 3. Penyajian materi jelas, logis dan runtut. 4. Kesesuaian gambar dengan materi. <p>Memenuhi indikator kelayakan kebahasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. 2. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa. 3. Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana. 4. Bahasa jelas dan komunikatif. 		

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana keefektifan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora?	Menguji keefektifan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Wulung Blora .	Hasil belajar IPS	3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora 3.2.4 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.5 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.6 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	Daftar hasil belajar siswa	Tes Tertulis

LAMPIRAN 2

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU
MENGUNAKAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA
KELAS V SDN 1 WULUNG**

Aspek	Indikator	No
Aspek tanggapan guru mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	1. Materi yang sulit bagi siswa	1,2
Aspek kebutuhan siswa terhadap bahan ajar dan media pembelajaran	1. Sumber dan media belajar yang digunakan	3,4,5,6
	2. Kebutuhan bahan ajar	7,8
	3. Kebutuhan bahan ajar berbasis elektronik	9,10,11 12,13
Aspek isi dan bahasa pada bahan ajar	1. Bahan ajar berbasis kearifan lokal	14,15,16,17
	2. Isi bahan ajar	18,19,20
	3. Bahasa yang digunakan pada bahan ajar	21,22, 23
Aspek komunikasi visual (tampilan)	1. Tampilan <i>flipbook</i> yang menarik	24,25, 26
Aspek Mutu Teknis media	1. Tampilan secara teknis	27,28
	2. Kemandirian penggunaan media	29,30
Saran terhadap bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	1. Saran terhadap bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	31

LAMPIRAN 3

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN BAHAN
AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI
MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA
KELAS V SDN 1 WULUNG**

Nama Guru :
NIP :
Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Gunakan tanda cek (√) untuk memilih jawaban yang yang dipilih.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada akhir pertanyaan.

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang ada pada buku guru dan siswa terlalu sempit?		
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
3.	Apakah sumber belajar siswa siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
4.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?		
6.	Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
7.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan buku atau bahan ajar lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
8.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik?		
9.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan bahan ajar non cetak?		
10.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi?		
11.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan bahan ajar non cetak? (lingkari salah satu)	a. Komputer b. Handphone	
12.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dikemas dalam bentuk bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?		
13.	Apakah <i>flipbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
14.	Apakah siswa lebih tertarik jika mempelajari materi yang ada di sekitar mereka?		
15.	Apakah materi yang disajikan harus sesuai dengan lingkungan siswa?		
16.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran IPS?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
17.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> disajikan dengan berbasis kearifan lokal?		
18.	Apakah materi yang disajikan pada <i>flipbook</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?		
19.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?		
20.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?		
21.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?		
22.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?		
23.	Apakah kalimat yang digunakan dalam <i>flipbook</i> harus singkat, padat dan jelas?		
24.	Apakah kemenarikan tampilan <i>flipboook</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?		
25.	Apakah bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?		
27.	Apakah siswa lebih suka bahan ajar yang bergambar?		
28.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Comic Sans MS	

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
29.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)	a. Portrait b. Landscape	
30.	Apakah <i>flipbook</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?		
31.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis kearifan lokal yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

Blora,
Guru Kelas 5

.....

LAMPIRAN 4

**KISI – KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA
MENGUNAKAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA KELAS V SDN 1 WULUNG**

Aspek	Indikator	No
Aspek pemahaman awal siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPS.	1,2
	2. Pelaksanaan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	3
Aspek Kebutuhan terhadap bahan ajar IPS	1. Kebutuhan terhadap bahan ajar	4
	2. Kebutuhan media pembelajaran	5, 6
	3. Kebutuhan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	7, 8, 9 10, 11
Aspek komunikasi visual (tampilan)	1. Kebutuhan terhadap gambar dan video pada bahan ajar .	12, 13
	2. Kebutuhan terhadap tampilan warna dan jenis tulisan pada bahan ajar	14, 15, 16
	3. Kebutuhan terhadap pengintegrasian kearifan lokal dalam ajar.	17, 18
	4. Kebutuhan terhadap jenis soal.	19, 20
Saran terhadap bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	1. Saran terhadap bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.	21

LAMPIRAN 5

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA KELAS V SDN 1 WULUNG**

Nama Lengkap :
No Urut :
Kelas / Semester : V (Lima) / Genap

Petunjuk:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang disajikan.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?		
2.	Apakah pelajaran IPS menyenangkan?		
3.	Apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit dimengerti?		
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?		
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?		
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?		
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
9.	Apakah kalian menyukai buku yang ditampilkan di komputer?		
10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan pada komputer dalam bentuk <i>flipbook</i> ?		
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?		
12.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang bergambar?		
13.	Apakah kalian lebih suka buku atau bahan ajar yang disajikan video?		
14.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang berwarna?		
15.	Apakah kalian setuju jika bahan ajar menggunakan warna-warna yang cerah?		
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Comic Sans MS	
17.	Apakah kalian sulit memahami materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
18.	Apakah kalian memerlukan contoh di lingkungan sekitar untuk memahami materi pada pelajaran IPS?		
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam bahan ajar berbentuk pilihan ganda?		
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk bahan ajar atau buku yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya :		

Blora,
Siswa Kelas 5

.....

LAMPIRAN 6

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA
PENILAIAN TAHAP 1**

Nama :
NIP :
Asal Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I.	Komponen Kelayakan Isi			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	3. Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya			
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis			
II.	Komponen Penyajian	Ya	Tidak	
	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya			
	3. Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru			
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
III	Mutu Teknis	Ya	Tidak	
.	1. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas			
	2. Semua tombol dalam bahan ajar berfungsi dengan baik			

Catatan:

.....

Keterangan:

Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya). Selanjutnya bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang,.....2019
 Validator

.....
 NIP.

LAMPIRAN 7

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Bahan ajar sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran					
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
	3. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal					
	4. Gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sesuai dengan pembahasan materi					

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran					
	2. Gambar terlihat jelas dan logis					
	3. Teks terlihat jelas dan logis					
	4. Keseluruhan tampilan bahan ajar menarik					
Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
	2. Petunjuk penggunaan bahan ajar jelas.					
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan					
	4. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menarik minat belajar siswa					
	2. Penyajian bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya					
	3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik					
	4. Teks dan gambar terlihat jelas					
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{\quad}{64} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

Semarang,.....2019

Validator

.....
 NIP.

LAMPIRAN 8

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD					
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	4. Materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya telah tercakup secara keseluruhan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal					

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Materi sesuai dengan taraf berfikir	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa					
	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa					
	3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari					
	4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya					
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	1. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa					
	2. Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa					
	3. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa					
	4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah					
Kesesuaian gambar dengan materi	1. Gambar dalam media berhubungan dengan materi					
	2. Gambar dapat memperjelas isi materi					
	3. Gambar membantu siswa memahami materi					
	4. Gambar dalam media jelas dan menarik					
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{\quad}{64} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

Semarang,.....2019

Validator

.....

NIP.

LAMPIRAN 9

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN KEBAHASAAN UNTUK AHLI BAHASA
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama :

NIP :

Asal Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa					
	2. Menggunakan kalimat yang efektif					
	3. Menggunakan kalimat yang baku					
	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur PUEBI					
Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif.					
	2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas					

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					
	4. Kalimat yang digunakan komunikatif					
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas V					
	2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan					
	3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa					
	4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari					
Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.					
	2. Menggunakan kata-kata secara hemat.					
	3. Penggunaan ejaan yang tepat					
	4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa					
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{\quad}{64} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

Semarang,.....2019

Validator

.....

NIP.

LAMPIRAN 10**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU**

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	1
		Tampilan gambar, teks dan warna	2-4
		Petunjuk penggunaan	5-6
2.	Penyajian isi materi	Penyajian materi	7-12
		Penyajian latihan soal	13-14
3.	Kebahasaan dan keterbacaan materi	Penggunaan bahasa dalam media	15-17

LAMPIRAN 11

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF
BERBASIS KEARIFAN LOKALDALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Bapak/Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *cheklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

A.Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.		
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.		
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.		
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.		
11.	Materi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.		
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, terutama di daerah Kabupaten Blora		
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.		

B. Penskoran

Ya = 1 Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 17

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Presentas	Kriteria
1	76% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
2	56% < skor ≤ 75%	Layak
3	26% < skor ≤ 50%	Cukup Layak
4	0% < skor ≤ 25%	Kurang Layak

C. Rekomendasi dan Saran

.....

Blora,
 Guru Kelas V

.....
 NIP

LAMPIRAN 12**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA**

No	Aspek	Indikator	Nomor pertanyaan
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	1
		Tampilan gambar, teks dan warna	2-4
		Petunjuk penggunaan	5-6
2.	Penyajian isi materi	Penyajian materi	7-12
		Penyajian latihan soal	13-14
3.	Kebahasaan dan keterbacaan materi	Penggunaan bahasa dalam media	15-17

LAMPIRAN 13

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA
TERHADAP BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF
BERBASIS KEARIFAN LOKALDALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama :

No Urut :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (√) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

A.Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.		
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.		
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menyenangkan.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.		
11.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.		
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya		
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
17.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.		

B. Penskoran

Ya = 1 Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Presentas	Kriteria
1	$76\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Layak
2	$56\% < \text{skor} \leq 75\%$	Layak
3	$26\% < \text{skor} \leq 50\%$	Cukup Layak
4	$0\% < \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Layak

Blora,

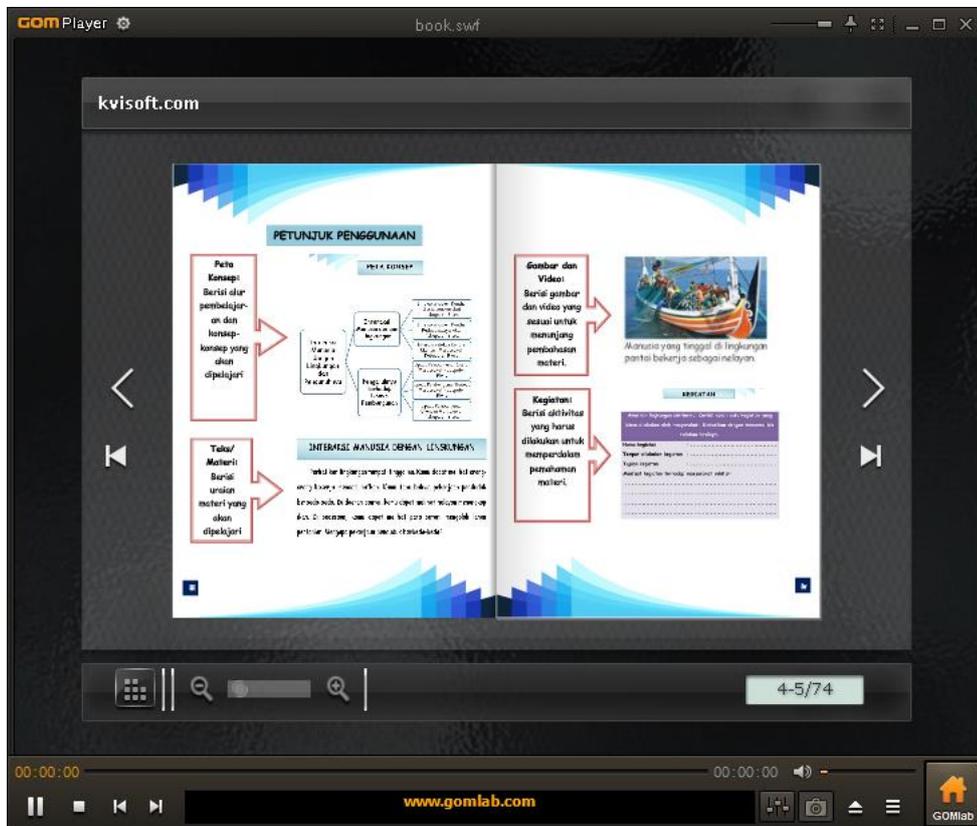
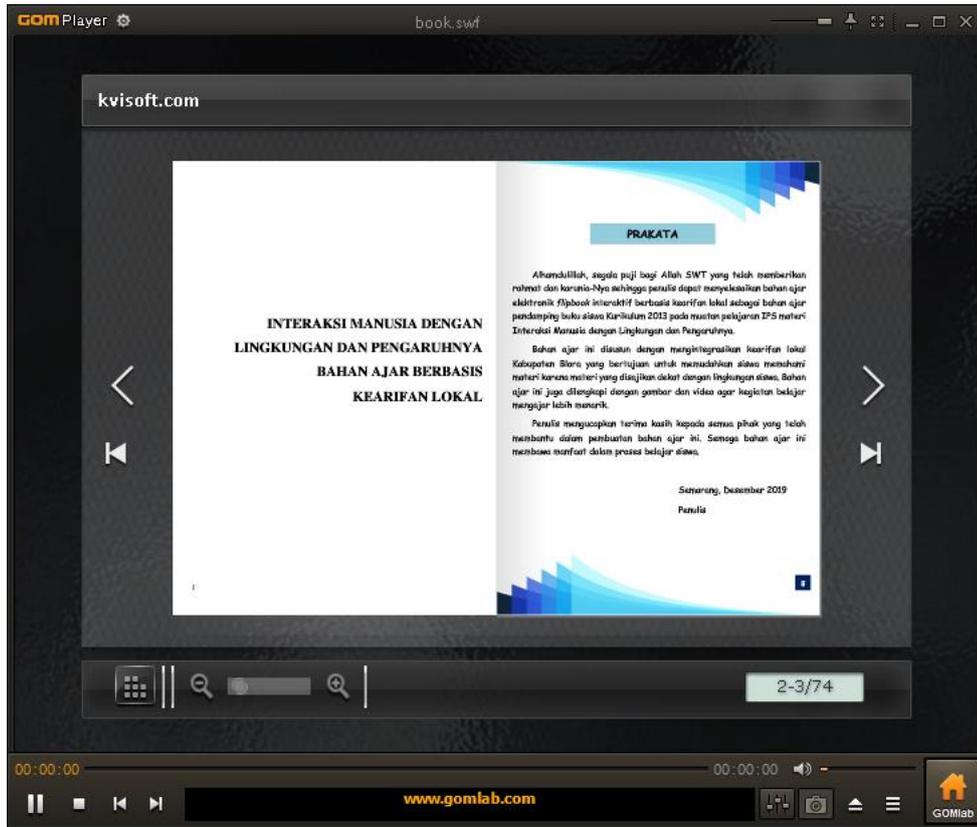
Siswa kelas V

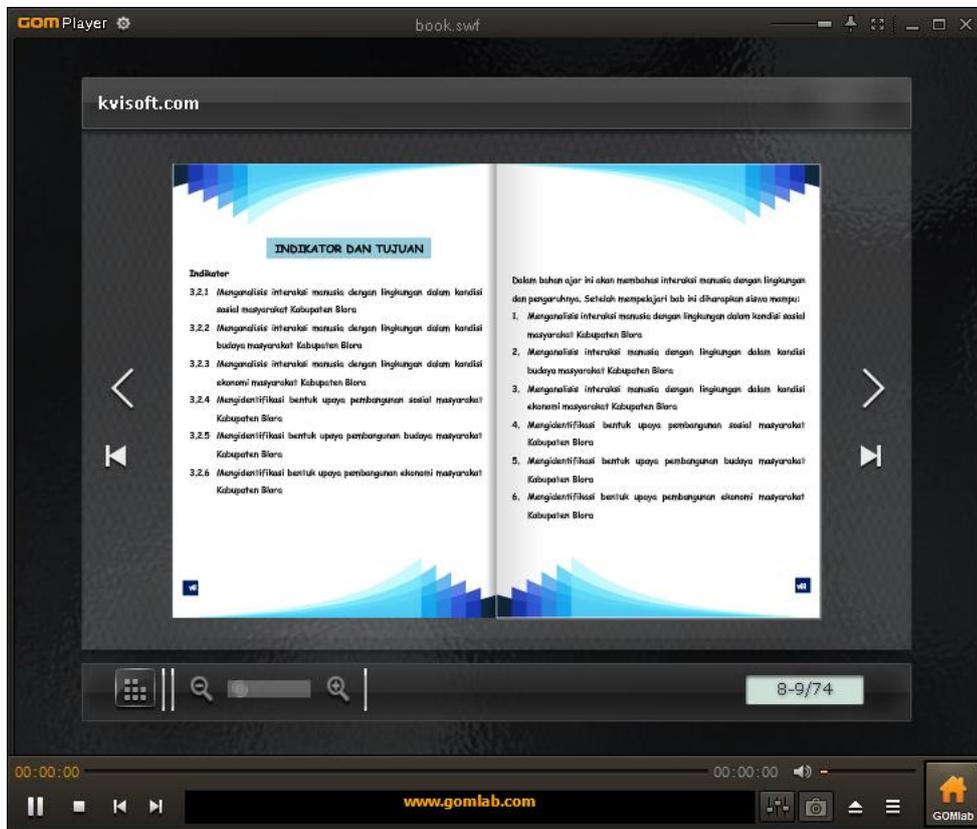
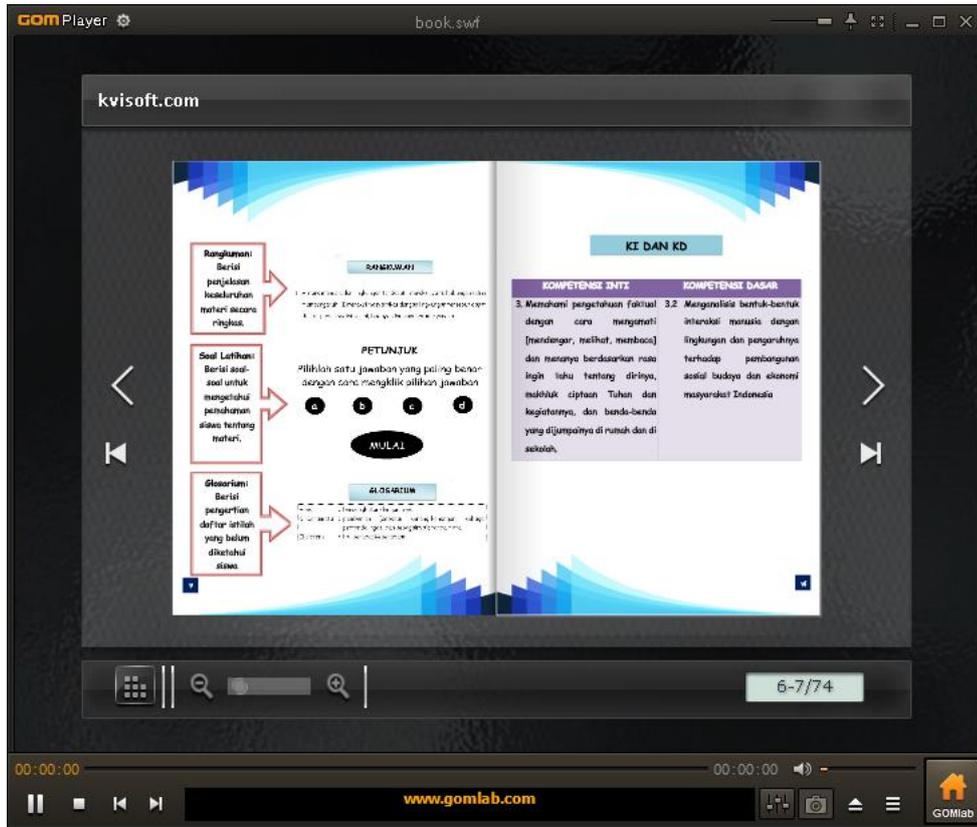
.....

LAMPIRAN 14

**DESAIN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK*
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL**







COM Player book.swf

kvisoft.com

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Prakata.....	ii
Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar.....	iii
KI dan KD.....	vi
Indikator dan Tujuan Pembelajaran.....	vi
Daftar Isi.....	ix
Peta Konsep.....	1
Interaksi Manusia dengan Lingkungan.....	2
Kabupaten Blera.....	5
Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Sosial Masyarakat Kabupaten Blera.....	9
Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Budaya Masyarakat Kabupaten Blera.....	12
Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blera.....	25
Sentuk Upaya Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blera.....	33
Kegiatan.....	56
Rangkuman.....	57
Latihan Soal.....	60
Glosarium.....	61

10-11/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com

GOMlab

COM Player book.swf

kvisoft.com

PETA KONSEP

```

graph LR
    A[Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya] --> B[Interaksi Manusia dengan Lingkungan]
    A --> C[Pengaruhnya terhadap Upaya Pembangunan]
    B --> D[Interaksi dalam Kondisi Sosial Masyarakat Kabupaten Blera]
    B --> E[Interaksi dalam Kondisi Budaya Masyarakat Kabupaten Blera]
    B --> F[Interaksi dalam Kondisi Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blera]
    C --> G[Upaya Pembangunan Sosial Masyarakat Kabupaten Blera]
    C --> H[Upaya Pembangunan Budaya Masyarakat Kabupaten Blera]
    C --> I[Upaya Pembangunan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blera]
  
```

INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN

Perhatikan lingkungan tempat tinggalmu. Kamu dapat melihat orang-orang bekerja mencari nafkah. Kamu tahu bahwa pekerjaan penduduk berbeda-beda. Di daerah pantai, kamu dapat melihat nelayan menangkap ikan. Di pedesaan, kamu dapat melihat para petani mengolah lahan pertanian. Mengapa pekerjaan penduduk berbeda-beda?

Penduduk memanfaatkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya. Setiap lingkungan memiliki potensi yang berbeda-beda. Misalnya, lingkungan pantai memiliki potensi yang berbeda dengan lingkungan pedesaan. Perbedaan lingkungan itulah yang menyebabkan pekerjaan penduduk berbeda-beda. Apa yang dimaksud lingkungan?

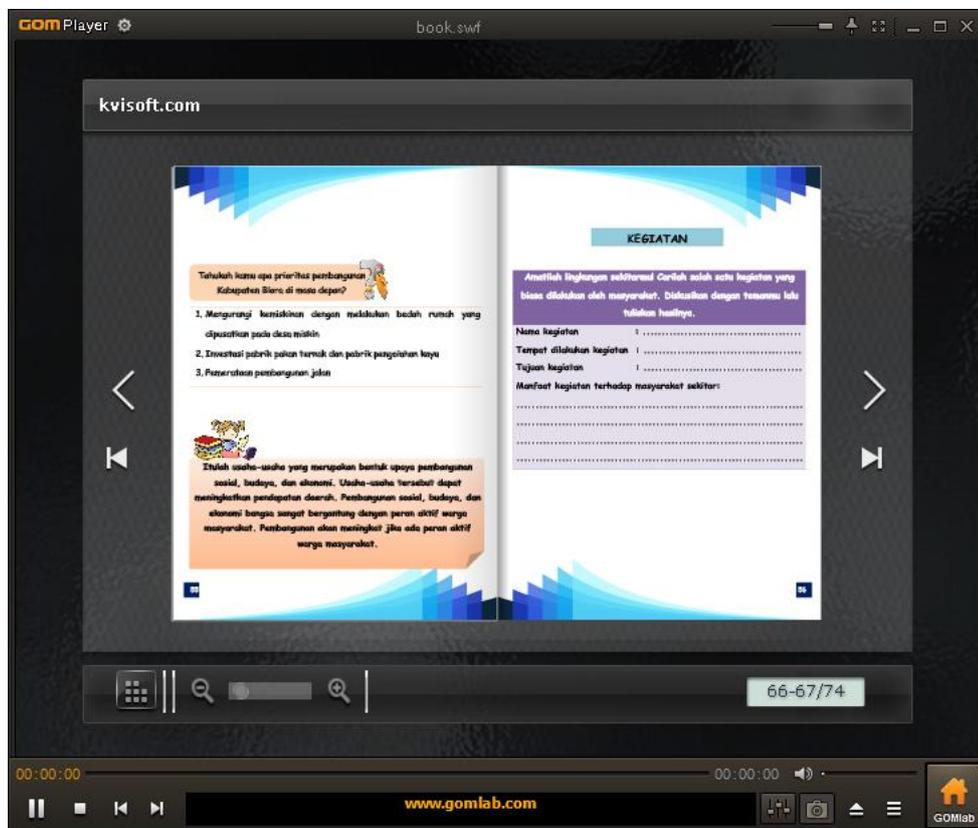
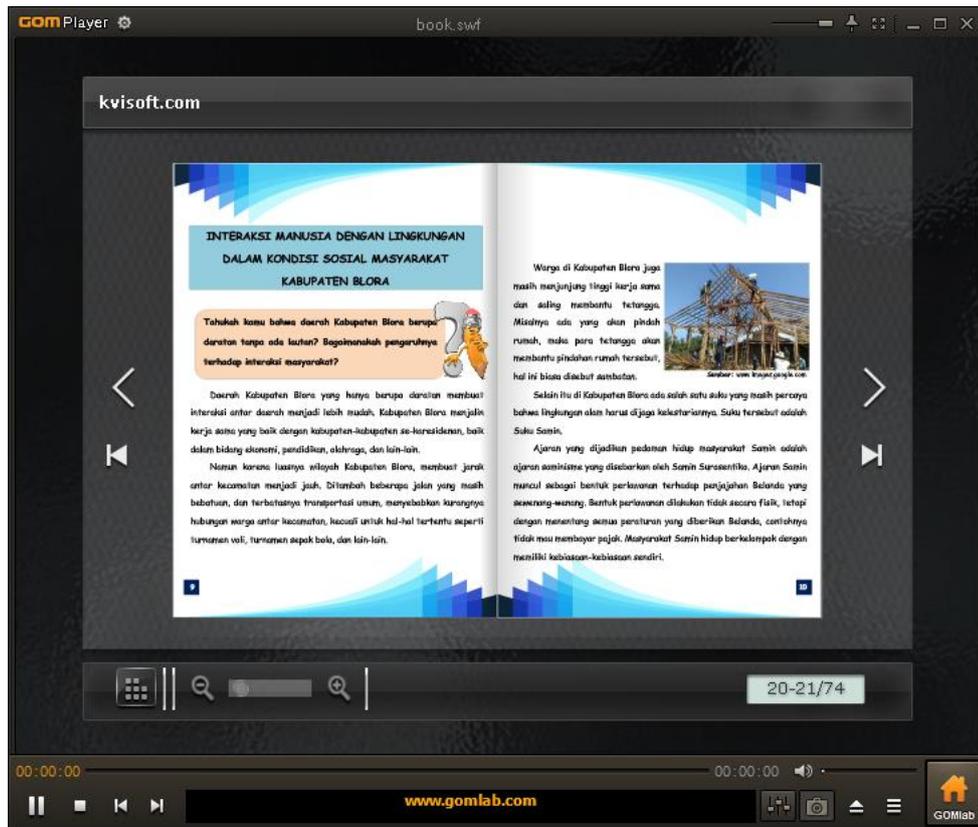
Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia. Lingkungan terdiri dari unsur biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda mati). Contoh unsur biotik adalah kamu dan hewan-hewanmu, bapak ibu guru, tumbuhan di kebun, dan hewan yang hidup disekitarmu. Sedangkan contoh unsur abiotik adalah air, udara, tanah, meja, kursi, dan lain-lain.

12-13/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com

GOMlab



COM Player book.swf

kvisoft.com

RANGKUMAN

1. Antara manusia dan lingkungan terdapat interaksi, yaitu hubungan saling mempengaruhi. Interaksi masyarakat dengan lingkungan tersebut dapat dilihat pada kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.
2. Sebagian besar kota wilayah Kabupaten Blera adalah hutan dan sawah. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya masyarakat berinteraksi dengan lingkungan tersebut.
3. Berikut adalah bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blera:
 - 1) Bentuk Interaksi pada Kondisi Sosial:
 - (1) Interaksi antar kabupaten se-karesidenan lebih mudah sehingga kerja sama terjalin dengan baik
 - (2) Interaksi antar kecamatan kurang karena wilayah kabupaten yang luas, beberapa jalan masih becek, dan jarak antar kecamatan jauh
 - (3) Adanya gergaji-rayong (sambutan)
 - (4) Interaksi masyarakat Suku Samin yang masih berpedoman pada kearifan lokalnya
 - 2) Bentuk Interaksi pada Kondisi Budaya
 - (1) Upacara adat terkait pertanian yaitu Mieliti, Blawaki, Ngaleri, Nyuyuki
 - (2) Upacara adat terkait kelahiran bayi yaitu Mitoni, Kroyahan, Mendem Ari-Ari, Puput Paker, Sepasaran, Selapanan, dan Tedak Sinten
 - (3) Upacara adat lainnya yaitu Sateban, Perkawinan, Kemelitan, Lamparan, Njalang Sopi, Mendirikan Rumah, dan Bersih Desa
 - (4) Kesenian khas yaitu Barongan, Tayub, Wayang, Seni Musik, dan Ketoprak
 - 3) Bentuk Interaksi pada Kondisi Ekonomi
 - Berbagai profesi yang dilakukan masyarakat Kabupaten Blera yaitu: (1) petani; (2) pekerjaa; (3) pedagang; (4) pegawai; (5) pengrajin kayu jati; (6) indutir; (7) pembuang; (8) profesi tradisional; (9) pernyayak; (10) pariwisata.

68-69/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com GOMlab

COM Player book.swf

kvisoft.com

SOAL LATIHAN

4. Interaksi manusia dengan lingkungan tersebut berpengaruh pada pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. Berikut adalah bentuk upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blera dengan memanfaatkan potensi daerah yang ada:

- (1) Suku Samin
- (2) Barongan Blera
- (3) Wayang
- (4) Egg Roll Waluh
- (5) Kuliner Khas Blera
- (6) Kerajinan Kayu Jati
- (7) Pariwisata
- (8) Turiswan Veli

Soal 1

Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1. Wilayah kabupaten yang luas
2. Banyaknya wilayah perasan
3. Jalan yang masih becek
4. Jarak antar kecamatan jauh

Penyakit karangnya hubungan interaksi warga antar kecamatan di Kabupaten Blera ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 1, 3, dan 4
- d. 2, 3, dan 4

70-71/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com GOMlab

COM Player book.swf

kvisoft.com

GLOSARIUM

Anal : beresgkutan dengan anal.

Cideremita : pemberian (sebagai kenang-kenangan, sebagai pertanda inget, dan sebagainya), tanda nota.

Ekahtenai : hal berada; keberadaan.

Ekapur : keinginan barang dagangan ke luar negeri

Inharukai : hal saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi, afterhubungan.

Karifan Lokal : identitas suatu kelompok masyarakat yang dapat berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, dan wawasan yang terbentuk dari pemahaman tentang lingkungan setempat yang turun menurun dan dijadikan pedoman hidup masyarakat setempat.

Karoditas : barang dagangan utamais, benda nings (hasil bumi dan karajinan setempat dapat dimanfaatkan sebagai aksara); bahan mentah yang dapat digolongkan menurut mutunya sesuai dengan standar perdagangan internasional, misalnya gandum, karet, kopi.

Sektor : lingkungan suatu usaha (pertanian; perindustrian).

Tunaman : perdagangan yang diikuti oleh beberapa nega.

72-73/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com

GOMlab

COM Player book.swf

kvisoft.com

**BAHAN AJAR ELEKTRONIK
FLIPBOOK INTERAKTIF
BERBASIS KARIFAN LOKAL
UNTUK KELAS 5 SD**

73-74/74

00:00:00 00:00:00

www.gomlab.com

GOMlab

LAMPIRAN 15

KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung
 Muatan Pelajaran : IPS
 Kelas/ Semester : V/ 2
 Materi Pokok : Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	Disajikan pernyataan tentang kondisi lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi sosial masyarakatnya.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 2
				Disajikan tabel tentang kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi yang tepat.				6
				Disajikan pernyataan tentang kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis kondisi tersebut.				7

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			L2	Disajikan gambar suatu kegiatan sosial masyarakat, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi kegiatan tersebut.				8
	3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	<p>Disajikan wacana mengenai lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi budaya masyarakatnya.</p> <p>Disajikan wacana tentang bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat menganalisis budaya dalam interaksi tersebut.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang kebudayaan, siswa dapat menganalisis gambar</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	14, 16 5, 9 12, 4 19

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			L2	<p>kebudayaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut.</p> <p>Disajikan gambar budaya di Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasibudaya tersebut.</p>				10, 13, 25 39, 15
	3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	<p>Disajikan pernyataan tentang bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat menganalisis gambar kondisi perekonomian yang tepat</p> <p>Disajikan pernyataan tentang interaksi manusia dengan alam di bidang ekonomi, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	3 18, 23

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
				Disajikan wacana mengenai lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi ekonomi masyarakatnya.				20, 27, 30, 32
				Disajikan tabel bidang perekonomian, siswa dapat mengidentifikasi perekonomian di Kabupaten Blora.				21
				Disajikan tabel mengenai potensi alam Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis kegiatan perekonomian yang sesuai.				17, 31
				Disajikan pernyataan tentang suatu kondisi ekonomi, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut.				28, 29
				Disajikan 4 gambar hewan ternak, siswa dapat mengidentifikasi kondisi ekonomi sesuai gambar tersebut.				24

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
			L2	Disajikan gambar kondisi alam di Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi kondisi ekonomi sesuai gambar tersebut.				22, 26
	3.2.4 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	<p>Disajikan pernyataan tentang suatu upaya pembangunan di bidang sosial, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut</p> <p>Disajikan wacana mengenai suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi termasuk di bidang apakah upaya pembangunan tersebut.</p> <p>Disajikan tabel tentang pengaruh pembangunan di bidang sosial, siswa dapat mengidentifikasi pernyataan yang tepat.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang pemanfaatan alam Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan alam dalam upaya pembangunan</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	33, 53, 55 51 38 43, 48, 57

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
				Disajikan tabel tentang fasilitas pengunjung suatu pariwisata, siswa dapat mengidentifikasi fasilitas yang tepat.				46
	3.2.5 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	<p>Disajikan wacana mengenai suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi termasuk di bidang apakah upaya pembangunan tersebut.</p> <p>Disajikan gambar produk khas Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi upaya pembangunan di bidang budaya.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang kuliner khas Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut.</p> <p>Disajikan gambar suatu kegiatan, siswa dapat mengidentifikasi termasuk di bidang apakah upaya pembangunan tersebut.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	34, 11 36 40 42, 47, 59

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
				Disajikan tabel berbagai pariwisata yang terkenal di Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi pariwisata yang tepat				49
				Disajikan suatu pernyataan tentang upaya pembangunan di bidang budaya, siswa dapat mengidentifikasi gambar yang sesuai				54
	3.2.6 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	C4	L3	Disajikan wacana mengenai suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi termasuk di bidang apakah upaya pembangunan tersebut. Disajikan wacana tentang suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi peran upaya tersebut dalam ekonomi masyarakat Disajikan gambar tentang upaya pembangunan di bidang	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	35 37, 41, 45 44, 50

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
				ekonomi, siswa dapat menganalisis gambar tersebut				56
				Disajikan pernyataan tentang suatu upaya pembangunan di bidang ekonomi, siswa dapat menganalisis pernyataan tersebut				
				Disajikan tabel tentang berbagai upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi upaya pembangunan di bidang ekonomi				52, 58, 60

LAMPIRAN 16

**SOAL TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN 4 Wulung
 Kelas/ Semester : V/ 2
 Muatan Pelajaran : IPS
 Materi Pokok : Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.
 Contoh: Pilihan semula : a b c d ✕
 Dibetulkan menjadi : a b c d ✕ ✕
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda siang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1. Wilayah kabupaten yang luas
2. Banyaknya wilayah perairan
3. Jalan yang masih bebatuan
4. Jarak antar kecamatan jauh

Penyebab kurangnya hubungan interaksi warga antar kecamatan di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2, dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 1, 2, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

2. Bagaimanakah pengaruh kondisi daerah Kabupaten Blora yang hanya berupa daratan tanpa adanya lautan terhadap interaksinya dalam kondisi sosial masyarakat?
- hubungan antar kabupaten se-karesidenan menjadi lebih mudah, sehingga kerja sama terjalin dengan baik
 - hubungan antar kabupaten se-karesidenan menjadi lebih sulit, sehingga kerja sama terjalin dengan baik
 - kerja sama antar kabupaten se-karesidenan kurang baik
 - hubungan antar kabupaten se-karesidenan menjadi lebih sulit
3. Kegiatan penambangan di Kabupaten Blora selain dilakukan secara tradisional oleh masyarakat setempat juga dilakukan secara modern oleh perusahaan pertambangan. Gambar manakah yang menunjukkan kegiatan penambangan yang dinaungi perusahaan Exxon Mobile di Kecamatan Cepu?



4. Seni Barongan Blora awalnya merupakan seni ritual, namun saat ini lebih sebagai hiburan. Tetapi ada 3 desa yang masih menjadikan seni Barongan sebagai upacara ritual, yaitu desa
- Kunduran, Tunjungan, Kunden
 - Kradenan, Todanan, Kunden
 - Kunduran, Todanan, Kunden
 - Kradenan, Tunjungan, Kunden

5. Salah satu bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya adalah dengan memelihara berbagai binatang ternak. Masyarakat percaya untuk mencegah musibah perlu diadakan sebuah upacara bagi pemilik binatang ternak dengan melakukan arak-arakan untuk menirukan suara makhluk halus yang disebut upacara....
- Kirab
 - Nyadran
 - Peningsetan
 - Lamporan
6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1.	Jangan mencuri
2.	Tidak menerima perubahan
3.	Tidak mengeksploitasi alam
4.	Menjunjung tinggi kejujuran

Nomor yang menunjukkan nilai-nilai kearifan Suku Samin adalah

- 1, 3, dan 4
 - 1, 2, dan 3
 - 2, 3, dan 4
 - 1, 2, dan 4
7. Selain memiliki berbagai nilai-nilai kearifan lokal yang masih dipercaya hingga sekarang, Suku Samin di Kabupaten Blora juga mempunyai nama panggilan sendiri. Mereka lebih suka disebut
- wong sikep
 - wong samin
 - surosentiko
 - saminisme
8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan tersebut di Kabupaten Blora disebut dengan

- krayahan
- dhautan
- puputan
- sambatan

9. Salah satu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat adalah adanya berbagai syukuran. Syukuran yang menandakan bayi berusia lima hari menurut rangkaian hari Jawa yaitu Pon, Wage, Kliwon, Legi, Pahing dinamakan upacara
- Sepasaran
 - Selapanan
 - Mitoni
 - Puput Puser
10. Ada serangkaian upacara yang berkaitan dengan kehamilan sampai kelahiran bayi. Salah satunya yaitu Upacara Krayahan yang merupakan upacara untuk
- menyambut kelahiran bayi
 - ibu hamil dengan usia tujuh bulan
 - merayakan keberhasilan
 - menandai hari weton bayi
11. Goa Sentono merupakan salah satu wisata alam yang ada di Kabupaten Blora. Wisata ini terletak jauh dari pusat kota sehingga kurang diperhatikan pemerintah. Namun pada tahun ini, diadakan Festival Sentono yang menampilkan berbagai keunikan daerah setempat. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang....
- sosial
 - budaya
 - sosial budaya
 - ekonomi
12. Dari serangkaian upacara adat yang berkaitan dengan pertanian, salah satunya adalah Upacara Nyunyuki. Pada saat apakah upacara tersebut diadakan?
- awal masa tanam padi
 - padi mulai menguning
 - tanaman padi berusia 5 hari
 - 36 hari setelah padi ditanam

13. Sebagian masyarakat di Kabupaen Blora masih percaya bahwa untuk melakukan suatu hal besar contohnya mendirikan rumah, mereka perlu menentukan ... terlebih dahulu.
- tanah yang baik
 - lokasi yang baik
 - hari baik
 - weton
14. Penggunaan 25,38% wilayah di Kabupaten Blora adalah untuk tanah sawah. Sehingga sebagian besar masyarakat berinteraksi dengan lingkungan sebagai petani. Hal tersebut menyebabkan adanya beberapa upacara yang berkaitan dengan penanaman padi, yaitu sebagai berikut kecuali upacara....
- Nyadran
 - Miwiti
 - Blowoki
 - Ngalemi
15. Di bawah ini adalah gambar pertunjukan wayang khas Kabupaten Blora, yaitu wayang



- kulit
- golek
- thengul
- krucil

16. Masyarakat di Kabupaten Blora, masih sangat bergantung dengan alam sekitarnya. Sebagai wujud syukur bersatunya manusia dengan alam diadakanlah Upacara Manganan, Gas Desa, Sedekah Bumi, dan Nyadran. Upacara tersebut merupakan contoh upacara....

- a. Syukuran
- b. Selamatan
- c. Bersih Desa
- d. Krayahan

17. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Kacang tanah
2.	Kedelai
3.	Ubi Jalar
4.	Jagung

Berdasarkan tabel di atas yang menjadi tanaman palawija andalan di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1 dan 2
 - b. 4 saja
 - c. 3 dan 4
 - d. 1, 2, 3, 4
18. Selain pertanian, pekebunan juga merupakan salah satu bidang yang digeluti masyarakat di Kabupaten Blora. Beberapa tanaman yang ditanam di perkebunan Kabupaten Blora adalah di bawah ini, kecuali
- a. mangga, pisang, durian
 - b. pisang, jeruk, salak
 - c. jeruk, buah naga, kelapa
 - d. pisang, kelapa, mangga

19. Beberapa jenis wayang yang dimainkan di Kabupaten Blora ditunjukkan gambar di bawah ini kecuali



20. Beberapa daerah di Kabupaten Blora sering mengalami kekeringan saat musim kemarau. Sehingga ketersediaan air yang minim saat musim kemarau menjadi salah satu masalah pertanian di Kabupaten Blora. Bagaimanakah cara petani mengatasi hal tersebut?

- tetap menanam padi dengan mencari sumber pengairan
- menunda penanaman padi sampai musim hujan
- menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau
- mengganti areal persawahan menjadi areal perkebunan

21. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Perdagangan
2.	Perkebunan
3.	Pariwisata
4.	Pertanian

Berdasarkan tabel di atas yang menjadi penggerak utama perekonomian dan merupakan mata pencaharian mayoritas masyarakat di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor....

- 1 dan 2
- 1, 2 dan 3
- 2 dan 4
- 4 saja

22. Perhatikan gambar di bawah ini!



Selain menanam padi dan jagung, petani di Kabupaten Blora juga menanam tumbuhan lainnya seperti pada gambar yaitu tanaman....

- a. singkong
 - b. tembakau
 - c. kedelai
 - d. kacang tanah
23. Berkebun merupakan salah satu bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungan. Setiap daerah di Kabupaten Blora memiliki potensi perkebunan masing-masing. Misalnya di Desa Tanggel terdapat perkebunan buah-buahan dengan komoditi utamanya adalah
- a. pisang
 - b. mangga
 - c. kelapa
 - d. jeruk

24. Perhatikan gambar hewan di bawah ini!



Hewan yang banyak diternak masyarakat Kabupaten Blora ditunjukkan oleh gambar nomor

- a. 1, 2, dan 4
- b. 1, 2, dan 3
- c. 1, 3, dan 4
- d. 2, 3, dan 4

25. Dari berbagai seni yang ada di Kabupaten Blora salah satunya adalah seni teater. Seni teater rakyat yang ada di Kabupaten Blora disebut dengan

- a. Ketoprak
- b. Tayub
- c. Barongan
- d. Wayang

26. Di bawah ini adalah salah satu budidaya yang mulai digeluti masyarakat Kabupaten Blora yaitu budidaya jamur



- a. barat
b. kancing
c. tiram
d. merang
27. Kabupaten Blora memiliki kawasan hutan yang sangat luas. Dengan kayu jati merupakan komoditi utamanya. Kerajinan kayu yang biasa di produksi para pengrajin kayu di Kabupaten Blora adalah
- a. kerajinan gembol jati, kerajinan ukir, cenderamata
b. kerajinan akar jati, dompet kayu, rumah kayu
c. cenderamata, kerajinan ukir, sepeda kayu
d. rumah kayu, jam tangan kayu, cenderamata
28. Kayu jati merupakan komoditi utaman di Kabupaten Blora, sehingga banyak pengrajin kayu jati di Kabupaten Blora. Sentra kerajinan kayu jati yang terkenal di Kabupaten Blora berada di daerah
- a. Japah
b. Jepon
c. Jiken
d. Sambong
29. Selain industri makanan, industri kerajinan menjadi salah satu pilihan usaha masyarakat. Di bawah ini yang bukan merupakan industri kerajinan di Kabupaten Blora adalah industri kerajinan
- a. ronce melati
b. blangkon
c. gitar
d. pakaian bordir

30. Kabupaten Blora memiliki berbagai potensi bahan galian dikarenakan letak geografisnya. Dengan berbagai potensi bahan galian yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat berinteraksi dengan lingkungan tersebut dengan bekerja sebagai
- pendulang
 - penggali
 - petani
 - penambang

31. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Bebatuan
2.	Emas
3.	Pasir
4.	Berbagai mineral

Bahan alam yang ditambang oleh masyarakat di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor

- 1, 2 dan 3
 - 1, 2, dan 4
 - 2, 3 dan 4
 - 1, 3, dan 4
32. Dengan kondisi alam yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat yang bekerja dengan mengandalkan keadaan alam sekitar. Contoh interaksi masyarakat dengan lingkungan dalam pekerjaan yang mengandalkan alam sekitar yaitu
- pengumpul bekicot, pengumpul jamur tiram
 - pengumpul daun jati, pengumpul semut
 - penangkap katak, pengumpul kerang
 - pengumpul daun jati, pengumpul jamur tiram
33. Suku Samin merupakan salah satu suku yang ada di Kabupaten Blora. Beberapa tahun terakhir, Suku Samin menjadi perhatian pemerintah Kabupaten Blora. Salah satunya adalah dengan mengadakan pertemuan yang sudah 100 tahun tidak diadakan. Pertemuan ini merupakan sebuah acara berkumpulnya sedulur sikep dari berbagai daerah termasuk dari luar Kabupaten Blora yang diberi nama....
- Temu Ageng
 - Temu Agung
 - Temu Sedulur
 - Temu Wong Samin

34. Diadakannya “Festival Adat Samin” dengan berbagai lomba seperti lomba kotheakan lesung, lomba parikan, lomba membatik, dan lomba menulis aksara jawa merupakan salah satu upaya pembangunan di bidang....
- sosial
 - budaya
 - sosial budaya
 - ekonomi
35. Festival Barongan Blora merupakan salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk menjaga eksistensi Barongan Blora. Selain acara kirab barongan dari berbagai kelompok peserta arak-arakan, diadakan juga pameran pengrajin barongan. Ramainya acara ini membuat masyarakat berbaur untuk menyaksikan festival yang juga dapat memberikan keuntungan bagi para pedagang yang menjajakan jualannya. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan pada bidang....
- sosial
 - budaya dan ekonomi
 - sosial dan budaya
 - sosial dan ekonomi
36. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagaimanakah pengaruh adanya makanan tersebut terhadap budaya daerah Kabupaten Blora?

- menambah makanan khas Kabupaten Blora
- dapat memanfaatkan waluh yang kurang diminati
- membuka peluang pekerjaan bagi masyarakat
- memberikan keuntungan

37. Egg roll waluh merupakan kue yang diproduksi oleh warga di Kecamatan Cepu tepatnya di Kelurahan Ngroto yang memang terkenal sebagai kelurahan yang berhasil merubah waluh menjadi kue yang enak. Usaha ini telah meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat karena usaha egg roll waluh ini membuka peluang ... bagi masyarakat.

- a. penjualan
- b. pekerjaan
- c. penghasilan
- d. ekonomi

38. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Masyarakat berbaur menyaksikan pertunjukan wayang
2.	Menggali potensi dalang muda
3.	Terkenalnya kesenian wayang
4.	Masyarakat yang memiliki hobi pada kesenian wayang dapat menikmati pertunjukan

Dari keempat pernyataan tersebut yang merupakan keuntungan adanya pertunjukan wayang oleh dalang remaja di bidang sosial ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 3, dan 4
- c. 2, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

39. Di bawah ini merupakan kesenian khas Kabupaten Blora yang memiliki fungsi sebagai sarana ritual, hiburan, dan tontonan, yang biasa disebut seni



- a. Tayub
- b. Ketoprak
- c. Sendratari
- d. Wayang

40. Soto Kletuk merupakan salah satu kuliner khas Kabupaten Blora. Yang unik dari soto ini sesuai dengan namanya yaitu terdapat kletuk di atasnya. Kletuk merupakan ... kukus yang dipotong kecil-kecil dan diolah dengan cara digoreng hingga kering.
- singkong
 - kentang
 - ubi
 - tales
41. Usaha kerajinan kayu jati menjadi salah satu usaha yang ditekuni masyarakat mengingat sebagian besar luas wilayah Kabupaten Blora adalah hutan jati. Bagaimanakah peran pengusaha kerajinan kayu jati dalam bidang ketenagakerjaan di Blora?
- membuka lapangan pekerjaan
 - menyediakan berbagai kebutuhan kerajinan kayu
 - meningkatkan taraf hidup masyarakat
 - meningkatkan gaya hidup masyarakat
42. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berbagai kerajinan di atas menambah kekayaan kerajinan khas Kabupaen Blora. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang....

- sosial
- sosial budaya
- budaya
- ekonomi

43. Dari berbagai wisata alam yang dikelola masyarakat Kabupaten Blora, salah satunya adalah wisata musimaan yang terletak di Desa Ngloram. Dikatakan wisata musiman karena memang wisata ini hanya terdapat saat musim kemarau, yaitu saat sungai Bengawan Solo membentuk air terjun kecil yang indah. Wisata alam yang dimaksud adalah....

- a. Kricakan
- b. Ngloram
- c. Kracakan
- d. Niagara

44. Pariwisata alam juga merupakan sektor penggerak ekonomi di Kabupaten Blora. di bawah ini merupakan gambar salah satu wisata alam yang terkenal di Kabupaten Blora yaitu goa ... di kecamatan



- a. Sentono, Kradenan
- b. Sentono, Todanan
- c. Terawang, Todanan
- d. Terawang, Tunjungan

45. Waduk merupakan salah satu wisata yang ada di Kabupaten Blora. Di salah satu waduk yang cukup terkenal, dibukalah beberapa resto ikan bakar yang memberikan keuntungan cukup besar karena ramainya pengunjung yang datang. Tidak hanya menu ikan bakar saja, tetapi ada berbagai menu lainnya, termasuk fasilitas kolam renang yang sangat cocok sebagai tempat berlibur. Waduk yang bisa membuka peluang usaha yang memberikan keuntungan besar bagi para pengusaha resto ini adalah waduk....

- a. Terawang
- b. Tempuran
- c. Bentolo
- d. Greneng

46. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Memancing
2.	Mendayung
3.	Naik jukung atau speedboat
4.	Mengunjungi wisata Cemoro Pitu

Dari keempat pernyataan tersebut, nomor berapakah yang menyatakan fasilitas wisata di Waduk Greneng?

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 3, dan 4
- c. 1, 2, dan 4
- d. 2, 3, dan 4

47. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar tersebut, para pegawai di Kabupaten Blora telah turut serta melakukan upaya pembangunan di bidang....

- a. sosial dan budaya
- b. budaya
- c. budaya dan ekonomi
- d. sosial

48. Di Kecamatan Japah terdapat wisata sungai dengan dinding sungai yang sangat indah. Relief yang indah di dinding sungai tersebut berasal dari gerusan air yang diperkirakan terjadi pada zaman purba. Oleh masyarakat setempat, wisata ini diberi nama sesuai desa dimana lokasi wisata ini berada yaitu

- a. Kedungbiru
- b. Kaligawan
- c. Kalinanas
- d. Kracakan

49. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Kedungbiru
2.	Goa Terawang
3.	Waduk Greneng
4.	Waduk Bentolo

Kecamatan Todanan merupakan salah satu kecamatan yang cukup terkenal dengan berbagai wisata alamnya. Dari keempat wisata di atas, nomor berapakah yang menunjukkan wisata yang terkenal di Kecamatan Todanan?

- a. 2, 3, dan 4
 b. 1, 2, dan 4
 c. 1, 3, dan 4
 d. 1, 2, dan 3

50. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagaimanakah bentuk upaya pembangunan di bidang ekonomi dengan adanya makanan seperti gambar di atas?

- a. membuka lapangan pekerjaan
 b. menambah kekayaan makanan khas Kabupaten Blora
 c. membuat nama Kabupaten Blora semakin terkenal
 d. meningkatkan perilaku konsumtif masyarakat

51. Siswanto Cup merupakan turnamaen voli se-Kabupaten Blora yang diikuti semua kecamatan dengan peserta 175 desa. Salah satu tujuan diadakannya turnamen ini adalah untuk menggali potensi atlet-atlet muda. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang

- a. budaya
 b. ekonomi
 c. sosial budaya
 d. sosial

52. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Menggunakan produk dalam negeri
2.	Membuka usaha kuliner makanan daerah
3.	Menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat
4.	Impor produk

Dari keempat pernyataan tersebut, pernyataan nomor berapakah yang merupakan bentuk upaya pembangunan di bidang ekonomi?

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 2, dan 4
- c. 2, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

53. Sebagai seorang siswa kita juga harus turut serta dalam upaya pembangunan bangsa.

Di bawah ini yang tidak merupakan contoh upaya pembangunan yang dapat dilakukan seorang siswa adalah

- a. belajar dengan rajin
- b. berjualan kuliner khas daerah
- c. memakai baju batik
- d. belajar tari tradisional

54. Kabupaten Blora memiliki beberapa kuliner khas yang cukup terkenal dan cukup diminati masyarakat baik di dalam maupun luar kabupaten. Bahkan usaha kuliner makanan khas Kabupaten Blora yang dibuka di berbagai daerah pun cukup digemari.

Di bawah ini yang bukan merupakan kuliner khas Kabupaten Blora adalah

a.



c.



b.



d.



55. Banyak wisatawan, jurnalis, juga fotografer yang datang ke wisata ini untuk mengabadikan dan memperkenalkan keindahan alamnya yang luar biasa. Wisata yang dimaksud adalah wisata goa di Kabupaten Blora yang terkenal dengan indahnya pancaran sinar yang masuk melalui celah-celah goa, yaitu goa
- Sentono
 - Sentana
 - Tarawang
 - Terawang
56. Dalam upaya pembangunan ekonomi masyarakat, Pemkab Blora bekerjasama dengan berbagai pihak mengadakan acara dimana warga dapat menjajakan jualannya dalam acara tersebut. Di bawah ini adalah acara yang dimaksud kecuali
- festival barongan
 - expo
 - lomba fotografi
 - karnaval
57. Kabupaten Blora memiliki cukup banyak keindahan alam yang luar biasa. Keindahan alam itu pun dimanfaatkan untuk pariwisata. Pengelolaan pariwisata tersebut dapat mempererat hubungan masyarakat. Di bawah ini yang bukan merupakan wisata yang ada di Kabupaten Blora adalah

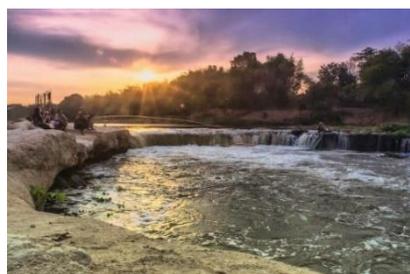
a.



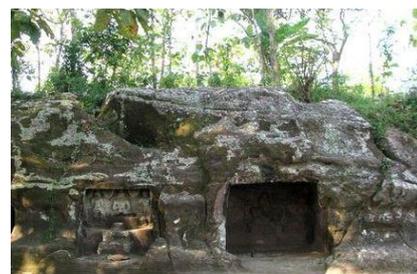
c.



b.



d.



58. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Mendirikan usaha yang mampu menyerap tenaga kerja
2.	Tidak menggunakan produk dari luar negeri
3.	Mendirikan usaha yang memanfaatkan potensi daerah

Ketiga pertanyaan tersebut merupakan bentuk upaya pembangunan di bidang

- sosial dan ekonomi
- budaya dan ekonomi
- sosial
- ekonomi

59. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut menunjukkan upaya pembangunan di bidang

- sosial dan budaya
- sosial
- budaya dan ekonomi
- budaya

60. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Bekerja sama untuk membangun usaha
2.	Memanfaatkan tumbuhan yang mudah ditanam
3.	Memanfaatkan keindahan alam yang ada
4.	Menggali keahlian masyarakat

Berdasarkan keempat pernyataan tersebut, nomor berapakah yang menunjukkan upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan memanfaatkan potensi daerah?

- 1, 2, dan 3
- 1 dan 2
- 2, 3, dan 4
- 3 dan 4

LAMPIRAN 17

**KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN 4 Wulung

Kelas/ Semester : V/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	D	11.	B	21.	D
2.	A	12.	B	22.	B
3.	C	13.	C	23.	D
4.	C	14.	A	24.	B
5.	D	15.	D	25.	A
6.	A	16.	C	26.	C
7.	A	17.	B	27.	A
8.	D	18.	B	28.	B
9.	A	19.	A	29.	C
10.	A	20.	C	30.	D

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
31.	D	41.	A	51.	D
32.	B	42.	C	52.	A
33.	A	43.	C	53.	B
34.	B	44.	C	54.	A
35.	D	45.	B	55.	D
36.	A	46.	B	56.	C
37.	B	47.	B	57.	A
38.	D	48.	C	58.	D
39.	A	49.	B	59.	D
40.	A	50.	A	60.	C

LAMPIRAN 18**PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA**

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

$S = Score$

$R = Right$

Skor maksimal : 60

Skor minimal : 0

Penilaian

$$Nilai = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 19**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN**

Identitas Sekolah	: SDN 1 Wulung
Kelas / Semester	: V / 2
Tema	: 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
Pembelajaran / Muatan Pembelajaran	: 3 / PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin 5. Cinta Tanah Air 6. Bekerja-sama 7. Percaya Diri	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat	1. Siswa mengamati gambar kegiatan membatik, mengukir, menangkap ikan, dan bertani yang disajikan oleh guru (<i>mengamati</i>)	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	1 hari (6 jp x 35 menit)	Karitas, Diana Puspita. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya</i> . a. <i>Tematik Terpadu Kurikulum 2013</i> . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Karitas, Diana Puspita. 2017.
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	8. Toleransi 9. Mandiri 10. Jujur	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	2. Meringkas teks penjelasan (eksplanasi)	2. Siswa diajak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada gambar tersebut. Kegiatan apa sajakah itu? Apa tujuan kegiatan tersebut? (<i>menanya</i>)	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual		
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari		3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan	3. Interaksi manusia dengan lingkungan	3. Siswa mengutarakan pendapatnya tentang kegiatan pada gambar tersebut dengan percaya diri (<i>mengkomunikasikan</i>)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
		3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan		4. Siswa membaca teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”					
		3.2.3 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan		5. Siswa menganalisis isi tiap paragraf teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”				Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya a. <i>Tematik Terpadu Kurikulum 2013</i> . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel		6. Guru membagikan LKPD I	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook Interaktif Berbasis Kearifan Lokal</i>
		4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel		7. Siswa membuat diagram tentang ringkasan teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”					
				8. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok					
				9. Siswa membaca teks “Perajin Batik Osing”					
				10. Bersama kelompoknya siswa mengidentifikasi hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat sesuai dengan teks tersebut					

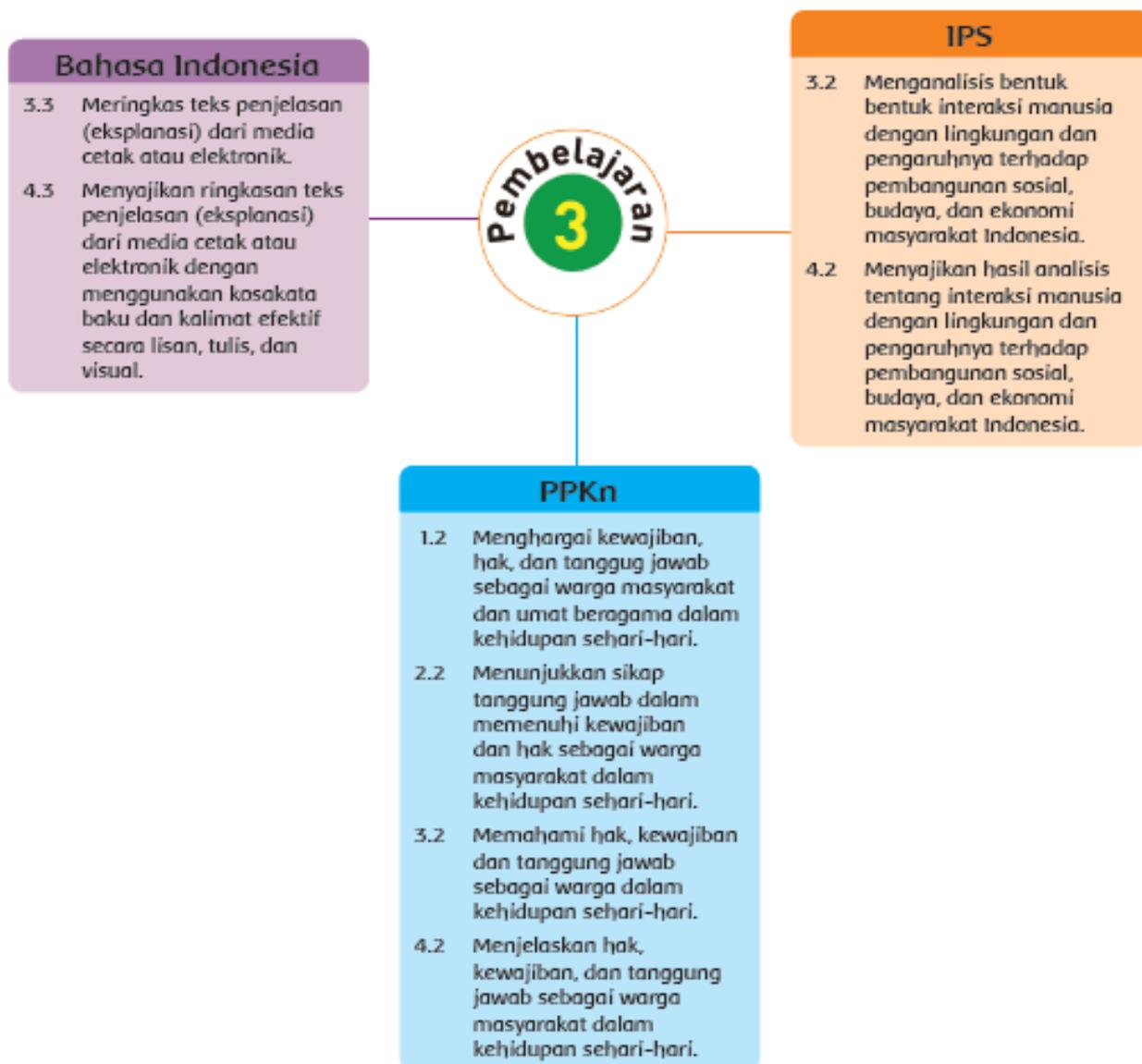
Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
		4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel		11. Guru membagikan LKPD II 12. Siswa menuliskan hasil identifikasi tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat pada sebuah tabel (<i>menalar</i>)					
Bahasa Indonesia 3.2 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		3.2.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		13. Siswa membaca teks percakapan “Hari Batik” pada buku siswa tentang batik (<i>mengamati</i>) 14. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa membuat merupakan salah satu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
4.2 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual		4.2.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		15. Siswa diajak bertanya jawab tentang bagaimana bentuk interaksi manusia dengan lingkungan di lingkungan sekitarnya (<i>menanya</i>) 16. Siswa mengamati bahan ajar <i>flipbook</i> yang telah disiapkan oleh guru (<i>mengamati</i>) 17. Siswa mendengarkan petunjuk penggunaan <i>flipbook</i>	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		
IPS 3.3 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia		3.3.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.3.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora		18. Siswa mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i> 19. Siswa mengamati materi interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada bahan ajar <i>flipbook</i> (<i>mengamati</i>) 20. Siswa menganalisis apa saja bentuk interaksi yang ada (<i>menalar, kerja sama</i>)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
		3.3.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora		21. Guru membagikan LKPD III 22. Siswa menyajikan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada lembar yang telah tersedia. Guru menyampaikan kepada siswa untuk menanamkan sikap <i>toleransi</i> dengan anggota kelompok lain yang berbeda keragaman.					
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia		4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora		23. Siswa bersama kelompok mendemonstrasikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora (<i>mengomunikasikan</i>) 24. Siswa bersama kelompoknya menjawab kuis yang diberikan guru terkait materi yang telah disampaikan (<i>kerja sama</i>) 25. Siswa bertanya jawab mengenai soal yang belum dimengerti (<i>menanya</i>) 26. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban yang benar dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas kondisi lingkungan Blora dan berbagai bentuk interaksi masyarakat dengan lingkungan tersebut.	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				<p><i>(bersyukur, cinta tanah air, toleransi)</i></p> <p>27. Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi dan teraktif selama pembelajaran.</p>					

LAMPIRAN 20

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 1Wulung
 Kelas/Semester : V/ 1
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Pembelajaran : 3 (tiga)
 Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.2 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1 Beriman 2 Bertaqwa 3 Bersyukur 4 Disiplin 5 Cinta Tanah Air

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	6 Bekerja-sama 7 Percaya Diri 8 Toleransi
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan 3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan 3.2.3 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan	9 Mandiri 10 Jujur
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	
Bahasa Indonesia		
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
IPS 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.
2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik

3. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dengan tepat.
4. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dengan tepat.
5. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dengan tepat.
6. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.
7. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.
8. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.
9. Dengan membaca teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.
10. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar.
11. Dengan mengamati kondisi sosial masyarakat pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan benar.
12. Dengan mengamati kondisi budaya masyarakat pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan benar.
13. Dengan mengamati kondisi ekonomi masyarakat pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan benar.
14. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar *flipbook* bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri

15. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar *flipbook* bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri
16. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar *flipbook* bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri

D. Materi Pembelajaran

***Materi Reguler* :**

1. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat
2. Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)
3. Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

***Materi Pengayaan* :**

1. Contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai siswa di sekolah
2. Menceritakan kembali teks penjelasan (eksplanasi) dengan bahasa sendiri
3. Interaksi manusia dengan lingkungan di daerah lain

***Materi Remedial* :**

1. Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat
2. Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)
3. Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

***Materi Kokurikuler* :**

1. Contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai anak di rumah
2. Membuat ringkasan teks artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan
3. Menemukan artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : saintifik

Model : *cooperative learning (STAD)*

Metode : tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi dan ceramah

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

Media :

1. Gambar kegiatan membatik, mengukir, menangkap ikan, dan bertani
2. Teks “Perajin Batik Osing”
3. Teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”
4. Teks percakapan “Hari Batik”
5. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Alat : LCD, laptop, papan tulis, dan spidol

G. Sumber Belajar

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta :
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta :
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama masing-masing dengan di pimpin oleh ketua kelas (<i>beriman, bertaqwa, dan bersyukur</i>). 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan perlunya sikap <i>jujur</i> 4. Guru dan siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan “Mars PPK”. Guru menyampaikan bahwa menyanyikan lagu kebangsaan merupakan salah satu wujud <i>cinta tanah air</i>. 5. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca buku apapun selain buku pelajaran. 6. Guru melakukan apresepsi dengan bertanya. <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan apa saja yang kamu lihat pada gambar di buku siswa? - Apakah tujuan dari kegiatan tersebut? <p style="text-align: center;">Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa</p> 7. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” (<i>cinta tanah air</i>) 8. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (<i>disiplin, kerja sama</i>) 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p style="text-align: center;">Fase 2: Menyajikan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar kegiatan membatik, mengukir, menangkap ikan, dan bertani yang disajikan oleh guru (<i>mengamati</i>) 2. Siswa diajak untuk melakukan tanya jawab tentang kegiatan pada gambar tersebut. Kegiatan apa sajakah itu? Apa tujuan kegiatan tersebut? (<i>menanya</i>) 3. Siswa mengutarakan pendapatnya tentang kegiatan pada gambar tersebut dengan percaya diri (<i>mengkomunikasikan</i>) 4. Siswa membaca teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” 5. Siswa menganalisis isi tiap paragraf teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” 6. Guru membagikan LKPD I 7. Siswa membuat diagram tentang ringkasan teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” <p style="text-align: center;">Fase 3: Mengorganisasikan Siswa ke Dalam Kelompok Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok 9. Siswa membaca teks “Perajin Batik Osing” 10. Bersama kelompoknya siswa mengidentifikasi hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat sesuai dengan teks tersebut 11. Guru membagikan LKPD II 	175 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>12. Siswa menuliskan hasil identifikasi tentang hak, kewajiban, dan tanggung jawab masyarakat pada sebuah tabel (<i>menalar</i>)</p> <p>13. Siswa membaca teks percakapan “Hari Batik” pada buku siswa tentang batik (<i>mengamati</i>)</p> <p>14. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa membatik merupakan salah satu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan</p> <p>15. Siswa diajak bertanya jawab tentang bagaimana bentuk interaksi manusia dengan lingkungan di lingkungan sekitarnya (<i>menanya</i>)</p> <p style="text-align: center;">Fase 4: Membimbing Kelompok Belajar</p> <p>16. Siswa mengamati bahan ajar <i>flipbook</i> yang telah disiapkan oleh guru (<i>mengamati</i>)</p> <p>17. Siswa mendengarkan petunjuk penggunaan <i>flipbook</i></p> <p>18. Siswa mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i></p> <p>19. Siswa mengamati materi interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada bahan ajar <i>flipbook</i> (<i>mengamati</i>)</p> <p>20. Siswa menganalisis apa saja bentuk interaksi yang ada (<i>menalar, kerja sama</i>)</p> <p>21. Guru membagikan LKPD III</p> <p>22. Siswa menyajikan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada lembar yang telah tersedia. Guru menyampaikan kepada siswa untuk menanamkan sikap <i>toleransi</i></p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dengan anggota kelompok lain yang berbeda keragaman. (<i>gotong royong</i>)</p> <p>23. Siswa bersama kelompok mendemonstrasikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p style="text-align: center;">Fase 5: Evaluasi</p> <p>24. Siswa bersama kelompoknya menjawab kuis yang diberikan guru terkait materi yang telah disampaikan (<i>kerja sama</i>)</p> <p>25. Siswa bertanya jawab mengenai soal yang belum dimengerti (<i>menanya</i>)</p> <p>26. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban yang benar dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas kondisi lingkungan Blora dan berbagai bentuk interaksi masyarakat dengan lingkungan tersebut. (<i>bersyukur, cinta tanah air, toleransi</i>)</p> <p style="text-align: center;">Fase 6: Memberikan Penghargaan</p> <p>27. Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi dan teraktif selama pembelajaran.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan evaluasi. (<i>jujur, mandiri</i>) 3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran 	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none">4. Guru memberikan tindak lanjut (<i>pengayaan dan remedial</i>).5. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya.6. Siswa menyanyikan lagu daerah “Jaranan”7. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa bersama. (<i>beriman, bertakwa</i>)8. Guru memberikan salam penutup	

I. Penilaian

No	Muatan Pelajaran	Aspek	Penilaian		
			Teknik	Jenis	Bentuk
1.	PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah



LIK SUKHAR, S.Pd.
NIP. 19600724 198201 1 007

Blora,
Guru Kelas 5

ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP
NIP. 19850914 200903 2010

*Lampiran I***BAHAN AJAR**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung
Kelas/Semester : V/ 2
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
Pembelajaran : 3 (tiga)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.3 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Materi Pokok Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat 2. Materi Pengayaan Contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai siswa di sekolah 3. Materi Remmidial Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan	

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan 3.2.3 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan 4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	4. Materi Kokurikuler Contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai anak di rumah
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	1. Materi Pokok Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) 2. Materi Pengayaan Menceritakan kembali teks penjelasan (eksplanasi) dengan bahasa sendiri 3. Materi Remmidial Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) 4. Materi Kokurikuler Membuat ringkasan teks artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
<p>IPS</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>1. Materi Pokok Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>2. Materi Pengayaan Interaksi manusia dengan lingkungan di daerah lain</p> <p>3. Materi Remmidial Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4. Materi Kokurikuler Menemukan artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	

Bahan Ajar

Materi Pokok

PPKn

Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Masyarakat

Hak adalah segala kekuasaan untuk berbuat sesuatu karena telah ditentukan oleh aturan, undang-undang, dan sebagainya. Kewajiban adalah hal yang harus dikerjakan atau dilaksanakan. Sedangkan tanggung jawab adalah melaksanakan segala sesuatu yang telah disepakati bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Secara umum hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Hak Warga Masyarakat

Hak warga masyarakat antara lain mendapat perlindungan dalam masyarakat, dihargai, dan dihormati orang lain, bertanya dan menyampaikan pendapat di lingkungan masyarakat, memanfaatkan lingkungan alam secara bertanggung jawab, dan mendapat pelatihan peningkatan pembangunan di segala bidang terutama bidang ekonomi.

2. Kewajiban Warga Masyarakat

Kewajiban warga masyarakat antara lain menaati peraturan di lingkungan masyarakat, membuang sampah di tempat sampah, ikut kegiatan siskamling, serta tolong-menolong antarsesama warga masyarakat. Warga masyarakat juga berkewajiban menjaga kelestarian alam.

3. Tanggung Jawab Warga Masyarakat

Setiap warga masyarakat bertanggung jawab menciptakan keharmonisan hubungan antarwarga masyarakat, melaksanakan hak dan kewajiban secara seimbang, serta menjaga persatuan dan kesatuan antarwarga masyarakat. Selain itu warga masyarakat bertanggung jawab menjaga kebersihan, keamanan, dan ketertiban lingkungan.

Bahasa Indonesia

Peran Masyarakat terhadap Lingkungan Sosial Budaya

Masyarakat Indonesia, merupakan masyarakat yang selalu menghargai warisan budaya nenek moyangnya. Bentuk penghargaan tersebut, antara lain ditunjukkan dengan kebiasaan melakukan kegiatan tradisi dalam kehidupannya. Mulai dari peristiwa kelahiran hingga kematian, terdapat tradisi yang terus dijalankan hingga kini.

Tidak dimungkiri bahwa ada kecenderungan masyarakat untuk mengurangi kegiatan tradisinya dengan berbagai alasan. Akan tetapi, kesadaran masyarakat untuk kembali menghidupkan tradisi-tradisi nenek moyang kembali meningkat. Tempat-tempat wisata adat, menjadi salah satu tempat yang sering dikunjungi masyarakat pada saat liburan. Tempat-tempat wisata yang mengusung tema kembali ke masa lalu dan kembali ke alam, menjadi salah satu tujuan wisata yang digemari. Pemerintah dan masyarakat adat, menetapkan beberapa desa menjadi desa adat yang dikelola dan dilindungi pemerintah untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat adat tersebut.

Keberadaan desa adat, memang beranjak dari keinginan untuk tetap memelihara peninggalan nenek moyang dengan mempertahankan nilai dan kegiatan tradisional. Nilai dan kegiatan tradisi nenek moyang bangsa Indonesia, selalu menghargai alam sebagai sumber kehidupan. Terdapat beberapa desa adat di Indonesia yang dipelihara, dilindungi, dan dijaga baik oleh masyarakat setempat maupun oleh pemerintah setempat. Desa Adat Bena di Ngada, Nusa Tenggara Timur, Desa Adat Sade di Lombok, Desa Adat Wae Rebo, Nusa Tenggara Timur, Desa Adat Kampung Naga di Tasikmalaya, Desa Adat Terunyan di Bali, Desa Adat Pariangan, Tanah Datar di Sumatra Barat, merupakan beberapa contoh desa adat yang dipertahankan keberadaan dan keasliannya hingga kini.

Ada juga beberapa desa adat dan kehidupan masyarakat asli yang diperkenalkan ke masyarakat luas, melalui beberapa orang setempat yang peduli untuk mempertahankan nilai budaya dan kegiatan tradisinya. Salah satunya adalah Desa Adat Osing di Kemiren, Banyuwangi yang diperkenalkan ke masyarakat luas melalui seorang ahli kopi setempat. Desa ini, dikelola untuk mempertahankan

tradisi Masyarakat Osing sebagai suku asli masyarakat Banyuwangi. Andrea Hirata juga dikenal melakukan usaha untuk mengangkat dan mempertahankan pusaka tradisi masyarakat desa Gantong Belitung di Sumatra Selatan. Melalui novelnya yang sangat terkenal “Laskar Pelangi”, Andrea memperkenalkan kehidupan masyarakat Melayu yang tinggal di Desa Gantong, tanah kelahirannya.

IPS

Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blora

Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Sosial Masyarakat Kabupaten Blora

Daerah Kabupaten Blora yang berupa daratan tanpa ada lautan membuat interaksi antar daerah menjadi lebih mudah. Kabupaten Blora menjalin kerja sama yang baik dengan kabupaten-kabupaten se-karesidenan, baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, olahraga, dan lain-lain.

Namun karena luasnya wilayah Kabupaten Blora, membuat jarak antar kecamatan menjadi jauh. Ditambah beberapa jalan yang masih bebatuan, menyebabkan kurangnya interaksi masyarakat antar kecamatan, kecuali untuk hal-hal tertentu seperti turnamen voli, turnamen sepak bola, dan lain-lain.

Warga di Kabupaten Blora masih menjunjung tinggi kerja sama dan saling membantu tetangga. Karena mayoritas rumah di Kabupaten Blora adalah rumah kayu, jika ada yang akan pindah rumah, maka para tetangga akan membantu pindahan rumah tersebut, hal ini biasa disebut *sambatan*.

Selain itu nilai-nilai kearifan lokal Suku Samin, juga masih dijaga hingga saat ini. seperti berbuat baik dan jujur, tidak boleh mencuri, tidak boleh membenci sesama, tidak boleh menyakiti hati orang lain, tidak mengeksploitasi alam, selalu sabar dan tawakal, dan lain-lain. Setiap orang Samin meyakini betul adanya hukum karma. Siapa yang melanggar akan mendapat hukuman sesuai dengan perbuatannya.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Budaya Masyarakat Kabupaten Blora

Kabupaten Blora kaya akan budaya dan adat istiadat yang masih dilestarikan hingga sekarang. Meskipun mulai tergerus zaman, namun masih banyak masyarakat yang berusaha melestarikan budaya yang ada di Kabupaten Blora tersebut.

Karena sebagian besar masyarakat berprofesi sebagai petani, maka ada berbagai upacara adat yang ada di Kabupaten Blora yang berkaitan dengan pertanian yaitu:

1. Upacara Miwiti, yaitu sebagai tanda awal masa tanam padi.
2. Upacara Blowoki, yaitu upacara saat tanaman padi berusia 5 hari (sepasar)
3. Upacara Ngalemi, dilaksanakan saat 36 hari setelah padi ditanam dan padi sudah dalam keadaan hamil.
4. Upacara Nyunyuki, dilaksanakan saat padi mulai menguning, dengan maksud petani memilih bibit padi yang unggul yang akan ditanamkan kembali.

Selain itu ada juga beberapa upacara terkait kelahiran bayi:

1. Upacara Mitoni, atau sering disebut tingkeban adalah upacara bagi ibu hamil dengan usia kehamilan tujuh bulan.
2. Upacara Krayahan, yaitu upacara setelah kelahiran bayi untuk menyambut hadirnya warga baru dalam keluarga dan sebagai ungkapan rasa syukur.
3. Upacara Mendem Ari-Ari, orang Jawa masih percaya bahwa ari-ari merupakan saudara dari si bayi sehingga harus dirawat dengan baik dengan cara mengubur ari-ari dalam tanah lalu diberi lampu atau penerangan di atasnya.
4. Upacara Puput Puser, disebut juga *dhautan* atau *puputan* yaitu upacara untuk menandai putusnya tali pusar bayi dengan mengadakan kenduri selamatan.
5. Upacara Sepasaran, syukuran yang menandakan bayi berusia *sepasar* (lima hari) menurut rangkaian hari Jawa yaitu Pon, Wage, Kliwon, Legi, Pahing.
6. Upacara Selapanan, untuk menandai bahwa bayi sudah berusia selapan (35) menandai hari weton si bayi.

7. Upacara Tedak Sinten, selamatan ini bertepatan dengan anak usia pitung lapan, yang jika anak sehat dan tidak ada halangan sudah bisa merangkak dan mulai berdiri.

Berbagai upacara adat lainnya adalah:

1. Upacara Inisiasi (*Sunatan*), upacara setelah anak laki-laki dikhitan sebagai bentuk upacara peralihan masa kanak-kanak menuju masa dewasa.
2. Upacara Perkawinan, ada banyak sekali rangkaian upacara perkawinan, dari upacara lamaran, pemasangan beleketepe, upacara siraman, pecah kendi, pangkas rikma, adol dhawet, midodareni, peningsetan, panebusing kembar mayang, upacara ijab, jagoan, panggih temu, balangan gantal, mecah tigan wiji dadi, wijk sekar setaman, singepan sindur, pangkon, bubak kawah, kacarkucur, dahar walimahan, sungkeman, kirab manten, resepsi, wayangan
3. Upacara Kematian, selamatan diadakan pada saat jenazah dikebumikan (surtanah), nelung dina, mitung dina, matang puluh dina, nyatus dina, nyewu dina, kol (nyewu dina bertepatan hari pasaran dan bulan pada waktu meninggal dunia).
4. Upacara Ngalungi Sapi, sapi dianggap warga sebagai kekayaan yang berharga (*raja kaya*), sehingga upacara ini bertujuan agar sapi diharapkan dapat berkembang biak dengan cepat dan baik.
5. Upacara Mendirikan Rumah, dalam mendirikan rumah banyak warga yang masih percaya dengan penentuan hari baik.
6. Upacara Lamporan, yaitu arak-arakan untuk menirukan suara makhluk halus. Upacara ini wajib bagi warga desa yang memiliki binatang ternak. Upacara ini bertujuan untuk mencegah musibah.
7. Upacara Bersih Desa, sebagai wujud bersatunya manusia dengan alam dan dapat didefinisikan sebagai wujud rasa syukur. Contoh upacara ini adalah Upacara Manganan, Gas Desa, Sedekah Bumi, Nyadran.

Berbagai kesenian yang ada di Kabupaten Blora:

1. Barongan, seni Barongan Blora awalnya merupakan seni ritual, namun saat ini lebih sebagai hiburan. Namun di desa Kunduran, Todanan, dan Kunden masih menjadikan seni Barongan sebagai upacara ritual.
2. Seni Tayub, yaitu seni tari yang memiliki fungsi sebagai sarana ritual, hiburan, dan tontonan. Dalam perunjukan tayub, penonton dapat ikut berpartisipasi langsung menari (pengibing).
3. Wayang, di Blora wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit, wayang krucil, dan wayang thengul.
4. Seni Musik, seni musik ini terdiri dari: (1) karawitan; (2) kentrung, (3) kothekan lesung; (4) hadroh; (5) Campur Sari; (6) Dangdut; (7) Jedoran.
5. Ketoprak, merupakan seni teater rakyat.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan dalam Kondisi Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blora

Mayoritas mata pencaharian penduduk Kabupaten Blora adalah petani. Karena 25,38% luar areal di Kabupaten Blora adalah area persawahan. Selain berprofesi sebagai petani, penduduk Kabupaten Blora juga berprofesi sebagai peternak, pedagang, PNS, dan lain sebagainya.

1. Petani

Sektor pertanian merupakan penggerak utama perekonomian dan merupakan sumber utama mata pencaharian masyarakat di Kabupaten Blora. Tanaman yang paling banyak ditanam dalam sektro pertanian ini adalah tanaman pangan. Yang menjadi masalah utama sektor pertanian adalah ketersediaan air. Banyak daerah Kabupaten Blora yang mengalami kekeringan saat musim kemarau. Banyaknya sawah yang merupakan sawah tadah hujan, menyebabkan sawah menajdi kering dan tidak bisa ditanami padi saat musim kemarau. Sehingga para petani menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau, ubi jalar, cabai, kedelai, tembakau. Jagung merupakan tanaman palwija andalan di Kabupaten Blora. Budidaya jamur juga sudah mulai digeluti masyaarakat. Jamur

yang dibudidayakan yaitu jamur tiram. Selain tanaman pangan, tanaman yang dibudidayakan adalah, bunga melati, anthurium, dan bunga matahari.

Dari sektor perkebunan, ada tanaman mangga, pisang, jeruk, durian, buah naga, dan kelapa.

2. Peternak

Hewan yang banyak ditenak masyarakat Kabupaten Blora adalah sapi potong, sapi perah, kambing, domba, kuda, kerbau, ayam kampung, ayam petelur, ayam pedaging, itik, burung puyuh, lebah madu, jangkrik, burung walet, dan kelinci.

Selain itu budidaya ikan di Kabupaten Blora juga mulai banyak diminati masyarakat. Ikan yang dibudidaya antara lain ikan lele, ikan kakap, ikan mujaer, ikan mas, ikan gurame, ikan nila.

3. Pengrajin Kayu Jati

Wilayah terluas di Kabupaten Blora adalah kawasan hutan. Dengan kayu jati sebagai komoditi utamanya. Maka banyak masyarakat yang berprofesi sebagai pengrajin kayu. Kerajinan kayu yang biasa diproduksi yaitu: (1) kerajinan akar jati; (2) kerajinan gembol jati, (3) perkakas, interior, dan cenderamata (perpaduan teknik bubut); (4) kerajinan dan keterampilan ukir; (5) mebel; (6) rumah kayu; (7) arang kayu.

4. Pedagang

Sektor perdagangan ini cukup bervariasi, dari berdagang sembako, makanan, pakaian, sayuran, buah-buahan, dan sebagainya.

5. Industri

Sektor industri di Blora memang bukanlah sektor industri yang besar, mayoritas hanya industri rumah tangga. Berbagai bidang industri yang digeluti masyarakat yaitu: (1) industri tempe; (2) industri tahu; (3) industri tape singkong; (4) industri gula merah dari tebu; (5) industri kecap; (6) industri mie gandum; (7) industri kerupuk uyel; (8) industri kerupuk sermier; (9) industri kerajinan blangkon; (10) industri kerajinan pakaian pertunjukan; (11) industri kerajinan pakaian bordir; (12) industri kerajinan ronce melati; (13) industri egg roll.

6. Penambang

Dengan berbagai potensi bahan galian yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat yang bekerja sebagai penambang. Kebanyakan penambang di Blora adalah penambang-penambang tradisional. Bahan alam yang ditambang berupa berbagai bebatuan, pasir, dan berbagai mineral lainnya.

7. Pegawai

Sebagian besar masyarakat Kabupaten Blora juga berprofesi sebagai pegawai, baik pegawai negeri (PNS) atau pegawai swasta. Ada yang bekerja di bidang kesehatan, pendidikan, pemerintahan, kependudukan, hukum, dan lain-lain

8. Profesi Tradisional

Selain profesi-profesi di atas, ada beberapa profesi tradisional yang digeluti masyarakat Kabupaten Blora. Profesi ini sangat mengandalkan keadaan alam sekitar. Contoh profesi tradisional yaitu: (1) penangkap burung; (2) penangkap ular; (3) penangkap tokek; (4) penangkap katak; (5) penangkap ikan sungai; (6) penangkap belut; (7) penangkap codot; (8) penangkap musang; (9) pengumpul semut; (10) pengumpul madu hitam; (11) pengumpul bekicot; (12) pengumpul kepompong ular daun jati (enthung); (13) pengumpul daun jati.

9. Perminyakan

Kabupaten Blora juga memiliki sumber minyak bumi. Minyak bumi ini ditambang oleh Migas dan ExxonMobile di daerah Cepu yang berbatasan dengan Jawa Timur.

10. Pariwisata

Keadaan geografis Kabupaten Blora juga membuat adanya beberapa pariwisata alam yang dapat menunjang perekonomian masyarakat. Beberapa wisata alam yang terkenal di Kabupaten Blora yaitu: (1) Goa Terawang; (2) Goa Sentono; (3) Kracakan; (4) Kedung Biru; (5) Kalinanas; dan lain-lain.

Materi Pengayaan

Diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dengan menambahkan materi :

PPKn

Hak, Kewajiban, dan Tanggung Jawab Siswa di Sekolah

Hak siswa

1. Berhak mendapat perlakuan adil (nilai) dari guru dan perlindungan.
2. Berhak mendapat bimbingan dari guru dan pendidikan.
3. Berhak meminjam buku di perpustakaan.
4. Berhak mempunyai banyak teman.
5. Berhak menggunakan fasilitas yg ada disekolah.

Kewajiban siswa

1. Siswa harus taat kepada Guru dan Kepala Sekolah.
2. Ikut bertanggung jawab atas kebersihan, keamanan, ketertiban sekolah.
3. Ikut bertanggung jawab atas pemeliharaan gedung, halaman, perabotan yang ada disekolah.
4. Membantu kelancaran pelajaran dikelas.
5. Ikut menjaga nama baik sekolah, guru maupun pelajar lainnya baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah.
6. Menghormati guru dan saling menghargai antar sesama murid.
7. Melengkapi diri dengan keperluan sekolah.
8. Murid yang membawa kendaraan harus meletakkan kendaraannya ditempat yang sudah ditentukan.
9. Ikut membantu agar tata tertib sekolah dapat berjalan dengan lancar.
10. Memakai pakaian seragam sekolah sesuai dengan hari yang telah ditentukan.
11. Murid berkewajiban untuk mengikuti upacara pengibaran Bendera Merah Putih yang diselenggarakan.
12. Memberikan keterangan Sakit,Izin atau Alpa dari orangtua bahwa Anda berhalangan untuk sekolah.
13. Murid-murid wajib mengikuti pelajaran dan ulangan disekolah.

Bahasa Indonesia

Setelah menuliskan isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dan meringkasnya, sekarang ceritakanlah kembali teks penjelasan (eksplanasi) dengan bahasamu sendiri!

IPS

Setelah memahami interaksi manusia dengan lingkungan Kabupaten Blora, cobalah cari bentuk interaksi manusia dengan lingkungan di daerah lain di Indonesia. Carilah artikelnya, lalu analisis bentuk interaksinya!

Materi Remedial

Materi remedial diberikan kepada siswa yang belum memenuhi KKM. Siswa diminta untuk mempelajari materi pokok kembali dan memberikan soal yang tingkatnya lebih mudah dibanding materi pokok.

PPKn

Hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat

Bahasa Indonesia

Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)

IPS

Interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Materi Kokurikuler

Materi kokurikuler merupakan materi yang digunakan untuk mendukung ketercapaian penguasaan materi pokok. Materi kokurikuler yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu

PPKn

Setelah memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan, sekarang carilah contoh hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai anak di rumah.

No.	Hak	Kewajiban	Tanggung Jawab
1.			
2.			
3.			

Bahasa Indonesia

Bacalah dengan saksama artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan. Setelah itu ringkaslah teks artikel tersebut menggunakan bahasamu sendiri!

IPS

Carilah artikel tentang interaksi manusia dengan lingkungan. Kamu bisa mendapatkannya dari koran, majalah, atau internet.

Lampiran II

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung

Kelas/Semester : V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar kegiatan membatik, mengukir, menangkap ikan, dan bertani • Teks “Perajin Batik Osing”
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan 3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan 3.2.3 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan	3. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dengan tepat. 4. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dengan tepat. 5. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dengan tepat.	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	6. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar. 7. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
	4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	8. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.	
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	9. Dengan membaca teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat..	Teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	10. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar.	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<p>IPS</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>11. Dengan mengamati kondisi sosial masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>12. Dengan mengamati kondisi budaya masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>13. Dengan mengamati kondisi ekonomi masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks percakapan “Hari Batik” • Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.
<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan</p>	<p>14. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis</p>	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<p>pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>15. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>16. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p>	

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Gambar kegiatan membatik, mengukir, menangkap ikan, dan bertani



Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta :
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

2. Teks “Perajin Batik Osing”

Perajin Batik Osing

Masyarakat Osing yang tinggal di daerah pesisir ujung timur Pulau Jawa, tepatnya di Kabupaten Banyuwangi, telah lama melakukan kegiatan membatik. Kegiatan ini, umumnya dilakukan dalam skala industri rumah tangga. Setiap kelompok pembatik, bisa memiliki motif sendiri yang menjadi keunikan dari kelompok tersebut.

Dengan semakin tingginya minat masyarakat umum terhadap batik, para pelaku industri batik di Banyuwangi pun melakukan banyak terobosan. Salah satunya adalah mengembalikan pemakaian bahan pewarna alami untuk batik mereka. Bahan-bahan yang digunakan adalah berbagai jenis tanaman yang ada di sekitar rumah perajin, seperti daun krangkong (sejenis kangkung), daun lamtoro, daun mangga, jati, jengkol, kulit kopi, daun ketepeng, putri malu, dan kumis kucing.

Untuk semakin memperkaya penggunaan pewarna alam dan memperbanyak kreasi motif, desainer nasional Merdi Sihombing dilibatkan. Ia diminta oleh pemerintah daerah setempat untuk melatih para perajin batik di Banyuwangi yang mayoritas adalah usaha sangat kecil, usaha kecil, dan menengah (UMKM). Bupati Banyuwangi Abdullah Azwar Anas mengatakan, pelatihan yang memadukan antara desainer nasional dan para perajin lokal dilakukan secara berkala dalam rangkaian menuju Banyuwangi Batik Festival (BBF) dan Swarna Fest yang digelar pada 9 Oktober 2016 lalu. BBF adalah agenda tahunan Banyuwangi untuk mendorong geliat industri batik. Adapun Swarna Fest adalah ajang unjuk kreasi industri tekstil berpewarna alam yang digagas oleh Kementerian Perindustrian.

”Kami terus mendukung usaha para pembatik untuk meningkatkan produktivitas dan kualitas batiknya. Hal ini, akan memberikan pengaruh meningkatnya tingkat ekonomi perajin dan pada pembangunan sosial budaya masyarakat setempat. Dengan batik pewarna alam, para perajin bisa lebih untung karena harga jual batik menjadi lebih tinggi. Apalagi bahan pewarnanya mudah sekali didapatkan di sekitar kediaman para pembatik,” jelas Pak Bupati.

Salah satu perajin batik Banyuwangi dari Sanggar Sekar Bakung, sangat antusias dengan pemakaian pewarna alam ini. Ia dan rekan-rekannya mendapatkan banyak manfaat dari pelatihan ini. Salah satunya adalah ia dapat memanfaatkan bahan alami di sekitarnya untuk dijadikan bahan pewarna alami batiknya. Dengan demikian ia tetap dapat memelihara lingkungannya karena pewarna yang ia gunakan sangat ramah lingkungan. Tidak seperti pewarna kimia yang limbahnya dapat merusak lingkungan sekitar.

Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”

Peran Masyarakat terhadap Lingkungan Sosial Budaya

Masyarakat Indonesia, merupakan masyarakat yang selalu menghargai warisan budaya nenek moyangnya. Bentuk penghargaan tersebut, antara lain ditunjukkan dengan kebiasaan melakukan kegiatan tradisi dalam kehidupannya. Mulai dari peristiwa kelahiran hingga kematian, terdapat tradisi yang terus dijalankan hingga kini.

Tidak dimungkiri bahwa ada kecenderungan masyarakat untuk mengurangi kegiatan tradisinya dengan berbagai alasan. Akan tetapi, kesadaran masyarakat untuk kembali menghidupkan tradisi-tradisi nenek moyang kembali meningkat. Tempat-tempat wisata adat, menjadi salah satu tempat yang sering dikunjungi masyarakat pada saat liburan. Tempat-tempat wisata yang mengusung tema kembali ke masa lalu dan kembali ke alam, menjadi salah satu tujuan wisata yang digemari. Pemerintah dan masyarakat adat, menetapkan beberapa desa menjadi desa adat yang dikelola dan dilindungi pemerintah untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat adat tersebut.

Keberadaan desa adat, memang beranjak dari keinginan untuk tetap memelihara peninggalan nenek moyang dengan mempertahankan nilai dan kegiatan tradisional. Nilai dan kegiatan tradisi nenek moyang bangsa Indonesia, selalu menghargai alam sebagai sumber kehidupan. Terdapat beberapa desa adat di Indonesia yang dipelihara, dilindungi, dan dijaga baik oleh masyarakat setempat maupun oleh pemerintah setempat. Desa Adat Bena di Ngada, Nusa Tenggara Timur, Desa Adat Sade di Lombok, Desa Adat Wae Rebo, Nusa Tenggara Timur, Desa Adat Kampung Naga di Tasikmalaya, Desa Adat Terunyan di Bali, Desa Adat Pariangan, Tanah Datar di Sumatra Barat, merupakan beberapa contoh desa adat yang dipertahankan keberadaan dan keasliannya hingga kini.

Ada juga beberapa desa adat dan kehidupan masyarakat asli yang diperkenalkan ke masyarakat luas, melalui beberapa orang setempat yang peduli untuk mempertahankan nilai budaya dan kegiatan tradisinya. Salah satunya adalah Desa Adat Osing di Kemiren, Banyuwangi yang diperkenalkan ke masyarakat luas melalui seorang ahli kopi setempat. Desa ini, dikelola untuk mempertahankan tradisi Masyarakat Osing sebagai suku asli masyarakat Banyuwangi. Andrea Hirata juga dikenal melakukan usaha untuk mengangkat dan mempertahankan pusaka tradisi masyarakat desa Gantong Belitung di Sumatra Selatan. Melalui novelnya yang sangat terkenal “Laskar Pelangi”, Andrea memperkenalkan kehidupan masyarakat Melayu yang tinggal di Desa Gantong, tanah kelahirannya.

Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

4. Teks percakapan “Hari Batik”

Hari Batik

Pagi ini, sekolah ramai dengan para siswa yang mengenakan batik berbagai motif. Hari ini adalah Hari Batik. Hari Batik dirayakan mulai tanggal 2 Oktober 2009 setelah UNESCO PBB menetapkan batik sebagai Warisan Kemanusiaan Budaya Lisan dan Nonbendawi. Para siswa dan guru di sekolah merayakannya dengan mengenakan baju dengan motif batik yang berbeda-beda.

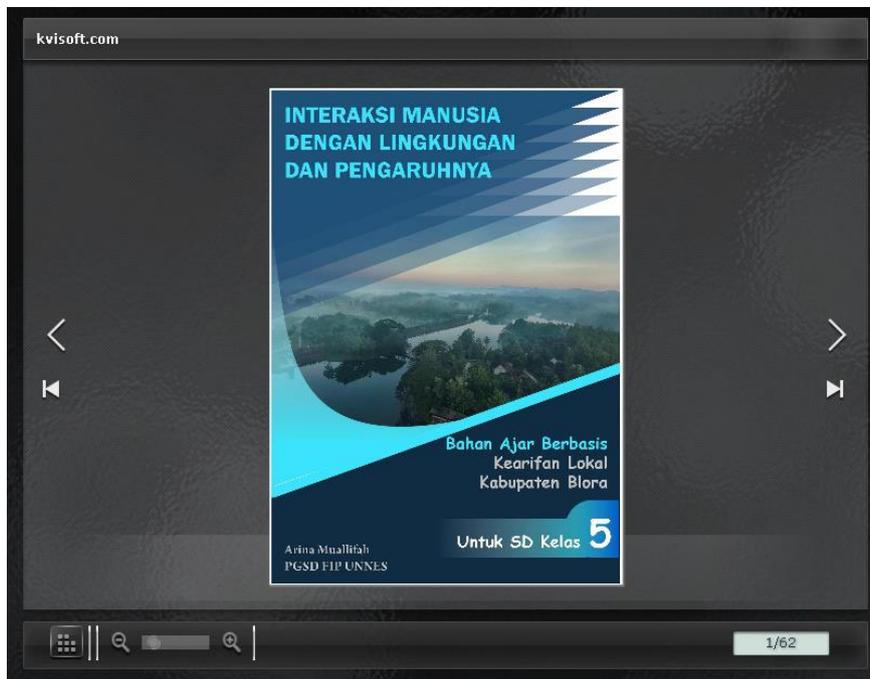


- Siti : “Hai, Lani! Kamu terlihat cantik dengan motif batik itu. Bagaimana rasanya memakai kain bermotif batik, Lan? Batik dari daerah mana itu, Lan?”
- Lani : “Terima kasih, Siti! Aku suka memakai baju bermotif batik ini. Bahannya nyaman dan tentu saja aku suka dengan motifnya. Cantik ya! Ibu membelinya di Pekalongan saat mengunjungi salah satu kerabat di sana. Bagaimana denganmu?”
- Siti : “Kata Ibu, batikku berasal dari Solo. Warnanya lebih banyak warna alam, seperti coklat dan putih. Berbeda dengan motif batik yang kamu kenakan, ya. Motif batikmu lebih berwarna. Tetapi aku suka sekali dengan yang ini. Ibu bilang, aku terlihat anggun dengan baju motif batik ini. Tahukah kamu cara pembuatan batik yang dilakukan nenek moyang kita?”
- Lani : “Ya, aku pernah melihatnya di televisi! Setelah membuat pola yang juga diwariskan secara turun-temurun, para pembatik memanaskan malam di dalam sebuah wajan logam. Lalu dengan menggunakan canting yang juga terbuat dari logam, mereka mulai membatik. Setelah itu, kain yang sudah dibatik akan dicelupkan ke dalam air panas untuk meluruhkan malam, lalu mencelupkannya ke dalam pewarna. Setelah itu kain akan dijemur di bawah sinar matahari.”
- Siti : “Wah, kamu tahu betul proses pembuatan batik, Lani! Informasi dari media elektronik seperti televisi memberikan informasi untuk pengetahuan kita, ya! Setelah saya mendengarkan penjelasanmu, ternyata nenek moyang kita pun tahu betul cara memanfaatkan sumber panas untuk kegiatan membatik, ya! Hebat! Saya semakin bangga dan ingin tahu lebih banyak tentang keunikan masyarakat di Indonesia! Kita cari tahu dari media elektronik lainnya, yuk!”

Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

5. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.



*Lampiran III***LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung****Kelas/Semester : V/ 2****Tema : 6. Panas dan Perpindahannya****Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan****Pembelajaran : 3 (tiga)****Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)**

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.2 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.	LKPD I Menganalisis hak, kewajiban, dan tanggung jawab warga masyarakat
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan 3.2.2 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan 3.2.3 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan	3. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dengan tepat. 4. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dengan tepat. 5. Dengan membaca teks “Perajin Batik Osing”, siswa dapat mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dengan tepat.	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel 4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	6 Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar. 7 Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar. 8 Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel dengan benar.	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	9. Dengan membaca teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.	LKPD II Meringkas teks penjelasan (eksplanasi)
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	10. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, siswa dapat membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar.	
IPS 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora	11. Dengan mengamati kondisi sosial masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i> , siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat. 12. Dengan mengamati kondisi budaya masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i> , siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.	LKPD III Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
	3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	13. Dengan mengamati kondisi ekonomi masyarakat pada bahan ajar <i>flipbook</i> , siswa dapat menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.	Kabupaten Blora
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	<p>4.2.1 Menyajikan laporan interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>14. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>15. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>16. Dengan membahas kondisi sosial pada bahan ajar <i>flipbook</i> bersama kelompok, siswa dapat menyajikan laporan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p>	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

Kelas/ Semester: V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap

Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Tanggal :

Kegiatan : Menganalisis hak, kewajiban, dan tanggungjawab warga masyarakat

Nama Kelompok :

Petunjuk pengerjaan :

Dengan memahami bacaan “Perajin Batik Osing”, perhatikan bagaimana pelaksanaan hak dan kewajiban orang-orang yang terlibat. Ikutilah langkah kegiatan berikut.

1. Tentukan siapa saja yang terlibat dalam kegiatan tersebut.
2. Tentukan dan jelaskan peran setiap orang yang terlibat.
3. Tentukan dan jelaskan hak dan kewajiban orang-orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut.
4. Tentukan dan jelaskan tanggung jawab orang-orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut.
5. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel yang telah disediakan

Pihak yang Terlibat	Peran	Hak	Kewajiban

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Kelas/ Semester: V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap

Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Tanggal :

Kegiatan : Meringkas teks penjelasan (eksplanasi)

Nama :

No urut :

Kelas :

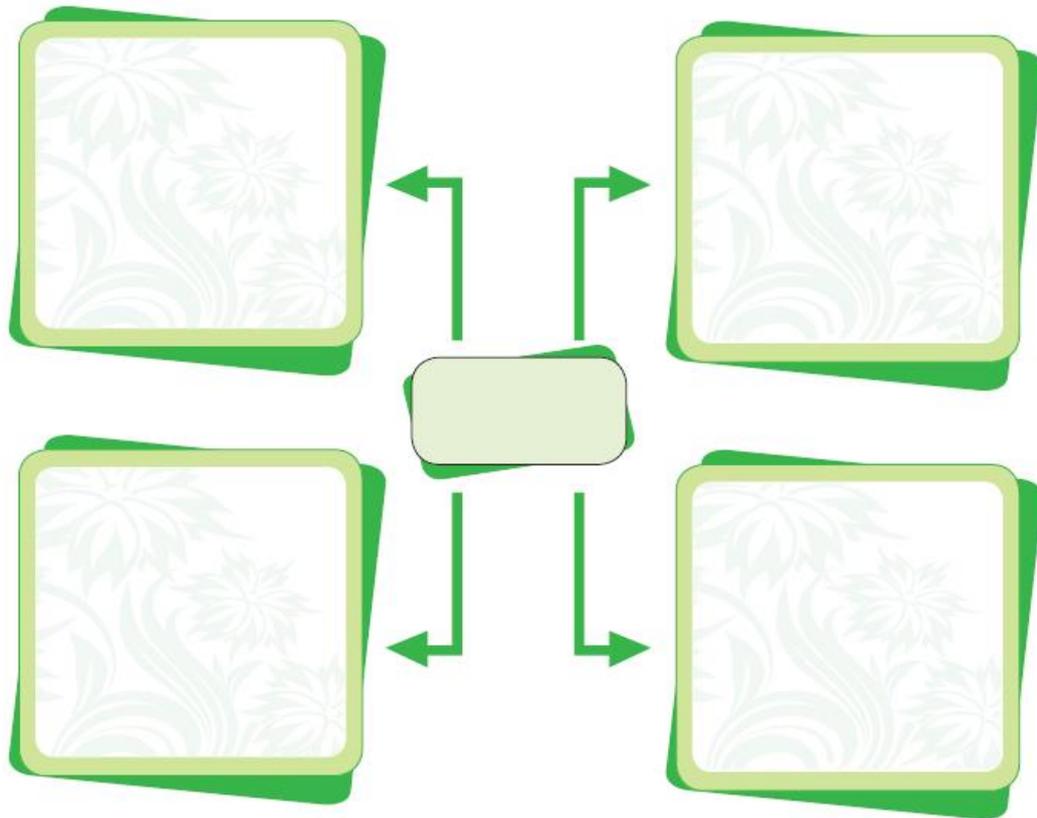
Petunjuk pengerjaan :

Berdasarkan bacaan “Peran Masyarakat terhadap Lingkungan Sosial Budaya”, tuliskan hal-hal yang kamu pahami dari setiap paragraf pada bacaan dalam sebuah kalimat. Kalimat-kalimat tersebut akan mewakili isi dari bacaan yang kamu baca. Tuliskan pada tempat yang telah disediakan.

Paragraf 1	Paragraf 2
Paragraf 3	Paragraf 4

Berdasarkan kalimat-kalimat yang mewakili isi bacaan yang telah kamu tulis, buatlah sebuah diagram yang akan menjelaskan pemahamanmu terhadap bacaan di atas. Gunakan diagram berikut untuk membantumu! Tuliskanlah kalimat-kalimat yang menjadi pokok pikiran dari setiap paragraf dalam bacaan di dalam setiap kotak yang tersedia. Satu kotak tentu mewakili satu paragraf. Berilah keterangan hal-hal penting lain dalam paragraf yang mendukung pokok pikiran tersebut. Lakukanlah

bersama dengan teman sebangkumu! Buatlah diagrammu pada tempat yang disediakan di bawah ini.



Tuliskanlah pemahamanmu tentang isi bacaan yang diperoleh dari media elektronik di atas dalam tulisan satu paragraf berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

Kelas/Semester: V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap
Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Tanggal :

Kegiatan : Menganalisis interaksi
manusia dengan lingkungan
dalam kondisi sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat
Kabupaten Blora

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Amatilah dengan cermat bahan ajar flipbook yang sudah disediakan
2. Tuliskanlah bentuk-bentuk interaksi berdasarkan bahan ajar flipbook
3. Pilihlah salah satu kegiatan yang ada di sekitar rumahmu
4. Tuliskan hasil diskusimu pada tabel yang sudah disediakan

Bentuk Interaksi Masyarakat Kabupaten Blora dengan Lingkungannya

Di dalam Kondisi Sosial	Di dalam Kondisi Budaya	Di dalam Kondisi Ekonomi

Dari berbagai bentuk interaksi tersebut, pilihlah satu kegiatan yang terjadi di lingkungan sekitar rumahmu. Diskusikan dengan temanmu, lalu bacakanlah hasil diskusimu di depan kelas!

Nama kegiatan	:.....
Tempat dilakukan kegiatan	:.....
Tujuan kegiatan	:.....
Manfaat kegiatan terhadap masyarakat sekitar:	

Lampiran IV

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN 1Wulung

Kelas/Semester : V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	Afektif/ Spiritual	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	Afektif/ Sosial	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian	II

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari							n Sikap Spiritual	
	3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan	Kognitif C4	L3	Disajikan tabel, siswa dapat mengidentifikasi hak warga masyarakat di lingkungan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (3)
		3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan	Kognitif C4	L3	Disajikan tabel, siswa dapat mengidentifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (4)
		3.2.2 Mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan	Kognitif C4	L3	Disajikan tabel, siswa dapat mengidentifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (5)
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat	4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (1)
		4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian	IV (1)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	am kehidupan sehari-hari	kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel						n Unjuk Kerja	
		4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (1)
Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.2.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	Kognitif C4	L3	Disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan pikiran utama dari teks tersebut Disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan informasi penting dari teks tersebut	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1, 2)
	4.2 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan	4.2.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (2)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	bahasa sendiri.								
IPS	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora	Kognitif C4	L3	Disajikan pernyataan tentang kondisi lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi sosial masyarakatnya. Disajikan gambar suatu kegiatan sosial masyarakat, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi kegiatan tersebut.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (6, 7)
		3.2.2 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora	Kognitif C4	L3	Disajikan wacana mengenai lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi budaya masyarakatnya.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (8)
		3.2.3 Menganalisis interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	Kognitif C4	L3	Disajikan wacana mengenai lingkungan Kabupaten Blora, siswa dapat menganalisis bentuk interaksi dalam kondisi ekonomi masyarakatnya.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9, 10)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)
		4.2.2 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)
		4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd,SP
 NIP. 19850914 200903 2010

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SD.....
NIP. 19850914 200903 2010

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
 Hari, tanggal :
 Alokasi waktu : 15 menit

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!

Bacalah bacaan di bawah ini! (untuk soal no 1 dan 2)

Pemerintah daerah dan masyarakat adat menetapkan beberapa desa menjadi desa adat yang akan dikelola dan dilindungi. Tujuannya untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat adat setempat, sebagai contoh Desa Adat Osing. Desa adat yang terletak di Kemiren, Banyuwangi tersebut masih melestarikan budaya warisan nenek moyang. Desa tersebut juga memiliki budaya kehidupan masyarakat asli yang menarik dipelajari.

1. Pikiran utama paragraf tersebut yang tepat adalah
 - a. penetapan beberapa desa menjadi desa adat
 - b. tujuan penetapan desa adat untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat
 - c. Desa Adat Osing adalah desa adat yang terletak di Kemiren, Banyuwangi
 - d. Desa Adat Osing memiliki budaya kehidupan masyarakat asli yang menarik dipelajari

2. Di bawah ini yang bukan merupakan informasi penting yang terdapat pada paragraf tersebut adalah
- tujuan penetapan desa adat untuk mempertahankan nilai budaya masyarakat
 - Desa Adat Oseng adalah desa adat yang terletak di Kemiren, Banyuwangi
 - pemerintah daerah dan masyarakat adat menetapkan beberapa desa adat
 - Desa Adat Osing memiliki budaya kehidupan masyarakat asli yang menarik pelajari

Bacalah bacaan di bawah ini! (untuk soal no 3, 4, dan 5)

1.	Ikut serta bekerja bakti membesihkan lingkungan
2.	Menikmati lingkungan yang bersih dan nyaman
3.	Menjaga kebersihan lingkungan setempat
4.	Mematuhi jam belajar masyarakat
5.	Mendapat perlindungan dalam masyarakat

3. Berdasarkan tabel tersebut hak warga masyarakat di lingkungan setempat antara lain ditunjukkan oleh nomor
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 2 dan 4
 - 2 dan 5
4. Bentuk kewajiban warga masyarakat pada tabel tersebut ditunjukkan oleh nomor
- 1 dan 3
 - 1 dan 4
 - 4 dan 2
 - 4 dan 5
5. Berdasarkan tabel tersebut kewajiban warga masyarakat di lingkungan setempat antara lain ditunjukkan oleh nomor

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1. Wilayah kabupaten yang luas
- 2. Banyaknya wilayah perairan
- 3. Jalan yang masih bebatuan
- 4. Jarak antar kecamatan jauh

Penyebab kurangnya hubungan interaksi warga antar kecamatan di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor

- a. 1, 2, dan 3
- b. 2, 3, dan 4
- c. 1, 2, dan 4
- d. 1, 3, dan 4

7. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan tersebut di Kabupaten Blora disebut dengan

- a. krayahan
- b. dhautan
- c. sambatan
- d. puputan

8. Masyarakat di Kabupaten Blora, masih sangat bergantung dengan alam sekitarnya. Sebagai wujud syukur bersatunya manusia dengan alam diadakanlah Upacara Manganan, Gas Desa, Sedekah Bumi, dan Nyadran. Upacara tersebut merupakan contoh upacara....

- a. Syukuran
- b. Selamatan
- c. Bersih Desa
- d. Krayahan

9. Dengan kondisi alam yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat yang bekerja dengan mengandalkan keadaan alam sekitar. Contoh interaksi

masyarakat dengan lingkungan dalam pekerjaan yang mengandalkan alam sekitar yaitu

- a. pengumpul bekicot, pengumpul jamur tiram
 - b. pengumpul daun jati, pengumpul semut
 - c. penangkap katak, pengumpul kerang
 - d. pengumpul daun jati, pengumpul jamur tiram
10. Beberapa daerah di Kabupaten Blora sering mengalami kekeringan saat musim kemarau. Sehingga ketersediaan air yang minim saat musim kemarau menjadi salah satu masalah pertanian di Kabupaten Blora. Bagaimanakah cara petani mengatasi hal tersebut?
- a. menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau
 - b. tetap menanam padi dengan mencari sumber pengairan
 - c. menunda penanaman padi sampai musim hujan
 - d. menanam buah-buahan yang bisa ditanam di tanah sawah

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI

NO.	JAWABAN	SKOR
1.	A	1
2.	B	1
3.	D	1
4.	B	1
5.	D	1
6.	D	1
7.	C	1
8.	C	1
9.	B	1
10.	A	1

Skor maksimal: 10

Skor minimal : 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

PPKn

Indikator

- 4.2.1 Menuliskan hasil identifikasi hak warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel
- 4.2.2 Menuliskan hasil identifikasi kewajiban warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel
- 4.2.3 Menuliskan hasil identifikasi tanggung jawab warga masyarakat di lingkungan dalam bentuk tabel.

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan mengidentifikasi hak, kewajiban, tanggung jawab				Kemampuan menganalisis peran dan akibat tidak tanggung jawab					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP.....
NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kemampuan mengidentifikasi hak, kewajiban, tanggung jawab	Siswa mampu mengidentifikasi semua komponen yang tertera pada tabel pengamatan (pihak yang terlibat, peran, hak dan kewajiban).	Siswa mampu mengidentifikasi hampir seluruh komponen yang tertera pada tabel pengamatan (pihak yang terlibat, peran, hak dan kewajiban).	Siswa mampu mengidentifikasi sebagian komponen yang tertera pada tabel pengamatan (pihak yang terlibat, peran, hak dan kewajiban).	Siswa mampu mengidentifikasi salah satu komponen yang tertera pada tabel pengamatan (pihak yang terlibat, peran, hak dan kewajiban).
Kemampuan menganalisis peran dan akibat tidak tanggung jawab	Siswa mampu menganalisis seluruh peran yang terlibat jika tidak melakukan tanggung jawabnya.	Siswa mampu menganalisis sebagian peran yang terlibat jika tidak melakukan tanggung jawabnya.	Siswa mampu menganalisis beberapa peran yang terlibat jika tidak melakukan tanggung jawabnya.	Siswa belum mampu menganalisis seluruh peran yang terlibat jika tidak melakukan tanggung jawabnya.

IV. (2) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

Bahasa Indonesia

Indikator

4.2.1 Membuat diagram tentang ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik

Rubrik Penilaian :

***Petunjuk:** Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Isi diagram				Penyajian diagram					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
Dst											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP
NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Isi diagram	Diagram sangat informatif dan memuat 4 konsep yang tepat dari tiap paragraf.	Diagram informatif dan memuat 4 konsep dari tiap paragraf, namun ada konsep yang kurang tepat.	Diagram memuat kurang dari 4 konsep dan ada konsep yang kurang tepat.	Diagram memuat kurang dari 3 konsep dan ada konsep yang kurang tepat.
Penyajian diagram	Diagram disajikan dengan sangat jelas dan mudah dipahami.	Diagram disajikan dengan jelas dan mudah dipahami namun siswa masih membutuhkan bantuan guru.	Diagram disajikan dengan cukup jelas dan membutuhkan bantuan guru.	Diagram kurang jelas dan sulit dipahami.

IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 3 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

IPS

Indikator

- 4.2.1 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi sosial masyarakat Kabupaten Blora
 4.2.2 Menyajikan laporan n hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat Kabupaten Blora
 4.2.3 Menyajikan laporan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Keterampilan mempresentasikan hasil pengamatan				Sikap percaya diri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
 Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP.....
 NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Keterampilan mempresentasikan hasil pengamatan	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan seluruh komponen pengamatan (nama, tempat, tujuan dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan hampir seluruh komponen pengamatan (nama, tempat, tujuan dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan sebagian komponen pengamatan (nama, tempat, tujuan dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan salah satu komponen pengamatan (nama, tempat, tujuan dan manfaat).
Sikap percaya diri	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan percaya diri dan menyampaikannya dengan suara yang jelas.	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan cukup percaya diri dan menyampaikannya dengan suara yang jelas.	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan cukup percaya diri tetapi ketika menyampaikannya suaranya kurang terdengar jelas.	Siswa masih kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil pengamatan dan ketika menyampaikannya suaranya kurang terdengar jelas.

LAMPIRAN 21**PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN**

Identitas Sekolah	: SDN 1 Wulung
Kelas / Semester	: V / 2
Tema	: 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
Pembelajaran / Muatan Pembelajaran	: 4 / PPKn, Bahasa Indonesia, IPS

Kompetensi Inti :

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn 1.3 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1. Beriman 2. Bertaqwa 3. Bersyukur 4. Disiplin 5. Cinta Tanah Air 6. Bekerja-sama 7. Percaya Diri	1.2.4 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat 2. Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi)	1. Siswa mengamati gambar sampah, sungai kotor, kemacetan lalu lintas, dan hutan gundul yang disajikan oleh guru (<i>mengamati</i>) 2. Siswa diajak untuk melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut. Bagaimana keadaan tersebut dapat terjadi? Apa penyebabnya? (<i>menanya</i>) 3. Siswa mengutarakan pendapatnya tentang gambar tersebut dengan percaya diri (<i>mengkomunikasikan</i>) 4. Siswa memperhatikan penguatan dari guru bahwa keadaan tersebut termasuk dalam masalah sosial akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	1 hari (6 jp x 35 menit)	Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Guru SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.</i> Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013.</i> Jakarta :
2.3 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	8. Toleransi 9. Mandiri 10. Jujur	2.3.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	3. Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	5. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok 6. Siswa membaca teks "Permasalahan Sosial dalam Masyarakat" (<i>mengamati</i>) 7. Masing-masing siswa menganalisis isi tiap paragraf teks "Permasalahan Sosial dalam Masyarakat", kemudian didiskusikan	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual		
3.3 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari		3.2.1 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat			Tes	Tertulis	Pilihan ganda		
4.3 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari		4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
Bahasa Indonesia 3.4 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		3.4.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		dengan kelompok (<i>menalar</i>) 8. Guru membagikan LKPD I 9. Siswa menuliskan kesimpulan isi teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat” berdasarkan isi tiap paragraf yang telah disepakati kelompok	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . Bahan Ajar Elektronik <i>Flipbook</i> Interaktif Berbasis Kearifan Lokal
4.4 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual		4.4.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik		10. Guru memberikan penguatan tentang permasalahan sosial dan penyebabnya 11. Bersama kelompoknya siswa menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat 12. Guru membagikan LKPD II 13. Siswa menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat pada sebuah tabel (<i>menalar</i>)	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		
IPS 3.4 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi		3.2.1 Meng-identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Meng-identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya		14. Siswa membaca teks percakapan “Made dan Beni” pada buku siswa (<i>mengamati</i>) 15. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa bolu Medan merupakan makanan khas Medan yang menjadi potensi	Tes	Tertulis	Pilihan ganda		

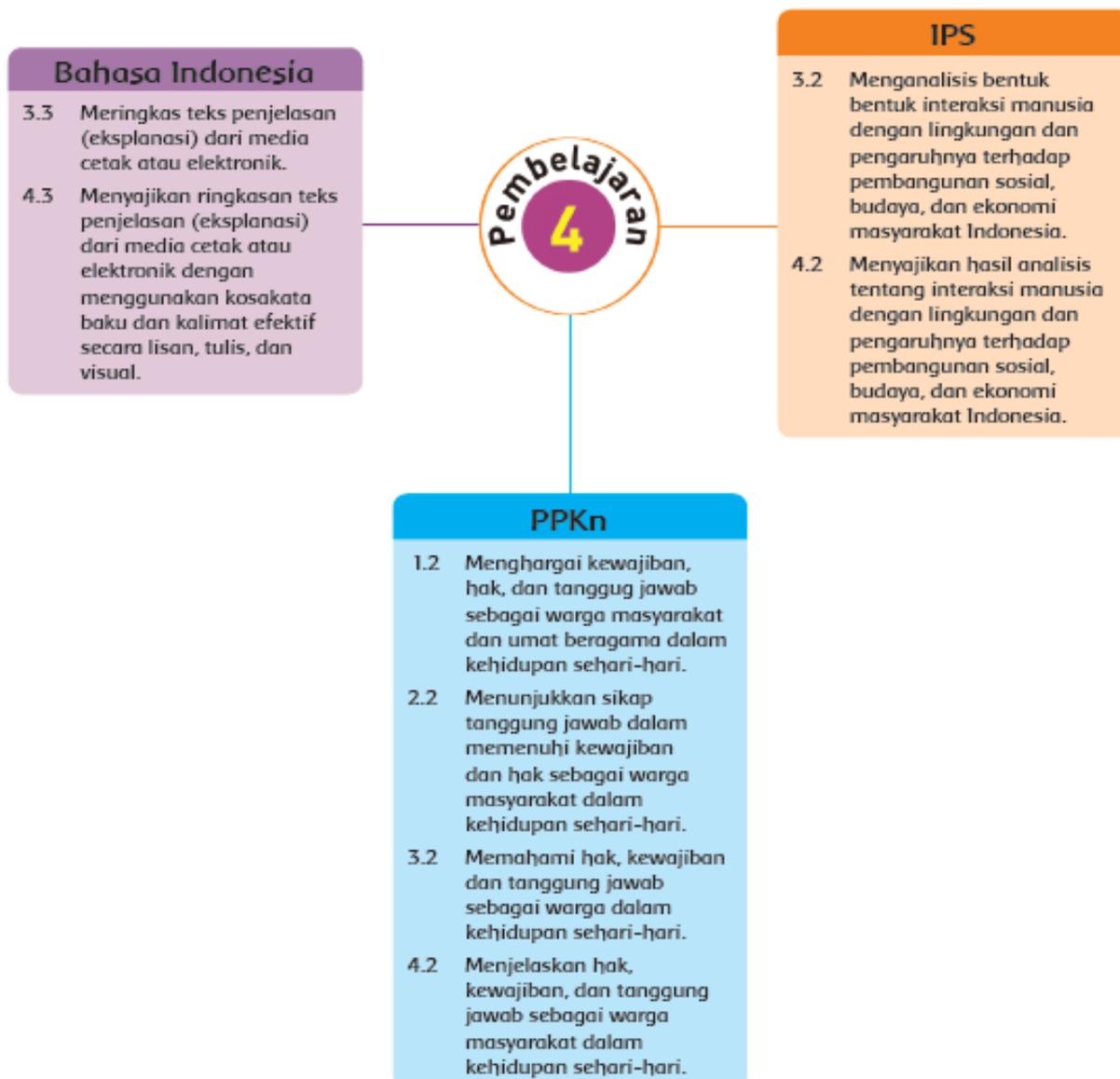
Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
masyarakat Indonesia		3.2.3 masyarakat Kabupaten Blora Meng-identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora		daerah dan merupakan salah satu upaya pembangunan masyarakatnya 16. Siswa diajak bertanya jawab apakah ada makanan khas di daerahnya? Ataukah ada potensi daerah yang khas? Bagaimanakah upaya pembangunan masyarakatnya? <i>(menanya)</i>					
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia		4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat		17. Siswa mengamati bahan ajar <i>flipbook</i> yang telah disiapkan oleh guru <i>(mengamati)</i> 18. Siswa mendengarkan petunjuk penggunaan <i>flipbook</i> 19. Siswa mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i> 20. Siswa mengamati materi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada bahan ajar <i>flipbook</i> <i>(mengamati)</i> 21. Siswa mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan yang dilakukan masyarakat Kabupaten Blora <i>(menalar, kerja sama)</i> 22. Guru membagikan LKPD III	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
		Kabupaten Blora		<p>23. Siswa menyajikan hasil identifikasi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada lembar yang telah tersedia. Guru menyampaikan kepada siswa untuk menanamkan sikap <i>toleransi</i> dengan anggota kelompok lain yang berbeda keragaman. (<i>gotong royong</i>)</p> <p>24. Siswa menuliskan apa saja bentuk upaya pembangunannya dan memilih salah satu untuk didiskusikan dengan kelompok tentang keunikandan manfaat bagi masyarakat sekitar</p> <p>25. Siswa bersama kelompok mendemonstrasikan hasil identifikasi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p>26. Siswa bersama kelompoknya menjawab kuis yang diberikan guru terkait materi yang telah disampaikan (<i>kerja sama</i>)</p> <p>27. Siswa bertanya jawab mengenai soal yang belum dimengerti (<i>menanya</i>)</p>					

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				28. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban yang benar 29. Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi dan teraktif selama pembelajaran.					

LAMPIRAN 22

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SDN 1Wulung
Kelas/Semester	: V/ 2
Tema	: 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
Pembelajaran	: 4 (empat)
Alokasi Waktu	: 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1 Beriman 2 Bertaqwa 3 Bersyukur 4 Disiplin 5 Cinta Tanah Air

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	6 Bekerja-sama 7 Percaya Diri 8 Toleransi 9 Mandiri 10 Jujur
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel	
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	
IPS 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.3 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	

Kompetensi Dasar	Indikator	Nilai Karakter
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.
2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik
3. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dengan tepat
4. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel dengan benar.
5. Dengan membaca teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.
6. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar.

7. Dengan mengoperasikan bahan ajar *flipbook*, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.
8. Dengan mengoperasikan bahan ajar *flipbook*, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.
9. Dengan mengoperasikan bahan ajar *flipbook*, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.
10. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri
11. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri
12. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar *flipbook*, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonom masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri

D. Materi Pembelajaran

Materi Reguler :

1. Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat
2. Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi)
3. Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Materi Pengayaan :

1. Masalah sosial di sekolah
2. Menceritakan kembali teks penjelasan (eksplanasi) dengan bahasa sendiri
3. Mencari artikel tentang usaha yang menjadi ciri khas suatu daerah

Materi Remedial :

1. Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat
2. Ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)
3. Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Materi Kokurikuler :

1. Mencari artikel tentang masalah sosial
2. Membuat ringkasan teks artikel tentang masalah sosial
3. Menemukan bentuk usaha pembangunan di berbagai daerah di Indonesia

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : saintifik

Model : *cooperative learning (STAD)*

Metode : tanya jawab, diskusi, penugasan, demonstrasi dan ceramah

F. Media, Alat, dan Bahan Pembelajaran

Media :

1. Gambar sampah, sungai kotor, kemacetan lalu lintas, dan hutan gundul
2. Teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”
3. Teks percakapan “Made dan Beni”
4. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

Alat : LCD, laptop, papan tulis, dan spidol

G. Sumber Belajar

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p>Pendahuluan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memulai kegiatan pembelajaran dengan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengajak semua siswa berdoa menurut agama masing-masing dengan di pimpin oleh ketua kelas (<i>beriman, bertaqwa, dan bersyukur</i>). 3. Guru mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan perlunya sikap <i>jujur</i> 4. Guru dan siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan “Mars PPK”. Guru menyampaikan bahwa menyanyikan lagu kebangsaan merupakan salah satu wujud <i>cinta tanah air</i>. 5. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca buku apapun selain buku pelajaran. 6. Guru melakukan apresepsi dengan bertanya. <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan apa saja yang kamu lihat pada gambar di buku siswa? - Bagaimanakah usaha masyarakat agar keadaan seperti pada gambar dapat terwujud? <p style="text-align: center;">Fase 1: Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa</p> 7. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” (<i>cinta tanah air</i>) 8. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (<i>disiplin, kerja sama</i>) 	<p>15 Menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p style="text-align: center;">Fase 2: Menyajikan Informasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar sampah, sungai kotor, kemacetan lalu lintas, dan hutan gundul yang disajikan oleh guru (<i>mengamati</i>) 2. Siswa diajak untuk melakukan tanya jawab tentang gambar tersebut. Bagaimana keadaan tersebut dapat terjadi? Apa penyebabnya? (<i>menanya</i>) 3. Siswa mengutarakan pendapatnya tentang gambar tersebut dengan percaya diri (<i>mengkomunikasikan</i>) 4. Siswa memperhatikan penguatan dari guru bahwa keadaan tersebut termasuk dalam masalah sosial akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab <p style="text-align: center;">Fase 3: Mengorganisasikan Siswa ke Dalam Kelompok Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok 6. Siswa membaca teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat” (<i>mengamati</i>) 7. Masing-masing siswa menganalisis isi tiap paragraf teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, kemudian didiskusikan dengan kelompok (<i>menalar</i>) 8. Guru membagikan LKPD I 9. Siswa menuliskan kesimpulan isi teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat” berdasarkan isi tiap paragraf yang telah disepakati kelompok 10. Guru memberikan penguatan tentang permasalahan sosial dan penyebabnya 	175 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>11. Bersama kelompoknya siswa menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat</p> <p>12. Guru membagikan LKPD II</p> <p>13. Siswa menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat pada sebuah tabel (<i>menalar</i>)</p> <p style="text-align: center;">Fase 4: Membimbing Kelompok Belajar</p> <p>14. Siswa membaca teks percakapan “Made dan Beni” pada buku siswa (<i>mengamati</i>)</p> <p>15. Siswa memperhatikan penjelasan guru bahwa bolu Medan merupakan makanan khas Medan yang menjadi potensi daerah dan merupakan salah satu upaya pembangunan masyarakatnya</p> <p>16. Siswa diajak bertanya jawab apakah ada makanan khas di daerahnya? Ataukah ada potensi daerah yang khas? Bagaimanakah upaya pembangunan masyarakatnya? (<i>menanya</i>)</p> <p>17. Siswa mengamati bahan ajar <i>flipbook</i> yang telah disiapkan oleh guru (<i>mengamati</i>)</p> <p>18. Siswa mendengarkan petunjuk penggunaan <i>flipbook</i></p> <p>19. Siswa mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i></p> <p>20. Siswa mengamati materi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada bahan ajar <i>flipbook</i> (<i>mengamati</i>)</p> <p>21. Siswa mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan yang dilakukan masyarakat Kabupaten Blora (<i>menalar, kerja sama</i>)</p> <p>22. Guru membagikan LKPD III</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>23. Siswa menyajikan hasil identifikasi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora pada lembar yang telah tersedia. Guru menyampaikan kepada siswa untuk menanamkan sikap <i>toleransi</i> dengan anggota kelompok lain yang berbeda keragaman. (<i>gotong royong</i>)</p> <p>24. Siswa menuliskan apa saja bentuk upaya pembangunannya dan memilih salah satu untuk didiskusikan dengan kelompok tentang keunikandan manfaat bagi masyarakat sekitar</p> <p>25. Siswa bersama kelompok mendemonstrasikan hasil identifikasi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora (<i>mengomunikasikan</i>)</p> <p style="text-align: center;">Fase 5: Evaluasi</p> <p>26. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan soal latihan pada bahan ajar <i>flipbook</i> (<i>kerja sama</i>)</p> <p>27. Siswa bertanya jawab mengenai soal yang belum dimengerti (<i>menanya</i>)</p> <p>28. Siswa bersama guru menyimpulkan jawaban yang benar dan guru menjelaskan perlunya rasa bersyukur atas potensi daerah Blora yang dapat membantu upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat. (<i>bersyukur, cinta tanah air, toleransi</i>)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p style="text-align: center;">Fase 6: Memberikan Penghargaan</p> <p>29. Guru memberikan penghargaan pada kelompok dengan skor tertinggi dan teraktif selama pembelajaran.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama dengan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan evaluasi. (<i>jujur, mandiri</i>) 3. Guru melaksanakan refleksi pembelajaran 4. Guru memberikan tindak lanjut (<i>pengayaan dan remedial</i>). 5. Guru memberi pesan untuk belajar materi selanjutnya. 6. Siswa menyanyikan lagu daerah “Jaranan” 7. Guru menutup pelajaran dengan meminta siswa memimpin doa bersama. (<i>beriman, bertakwa</i>) 8. Guru memberikan salam penutup 	20 Menit

I. Penilaian

No	Muatan Pelajaran	Aspek	Penilaian		
			Teknik	Jenis	Bentuk
1.	PPKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Sikap Sosial	Non Tes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	IPS	Pengetahuan	Tes	Tertulis	Pilihan Ganda
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah



LILIK SUKHAR, S.Pd.
NIP. 19600724 198201 1 007

Blora,
Guru Kelas 5

ELWY ZUHRIA, S.Pd.SD
NIP. 19850914 200903 2 010

*Lampiran I***BAHAN AJAR**

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung
Kelas/Semester : V/ 2
Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
Pembelajaran : 4 (empat)
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.2 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Materi Pokok Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat 2. Materi Pengayaan Masalah sosial di sekolah 3. Materi Remmidial Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat 4. Materi Kokurikuler Mencari artikel tentang masalah sosial
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel	
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	1. Materi Pokok Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi) 2. Materi Pengayaan Menceritakan kembali teks penjelasan (eksplanasi) dengan bahasa sendiri 3. Materi Remedial Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi) 4. Materi Kokurikuler Membuat ringkasan teks artikel tentang masalah sosial
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	
IPS 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 3.2.2 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 3.2.3 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	1. Materi Pokok Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora 2. Materi Pengayaan Mencari artikel tentang usaha yang menjadi ciri khas suatu daerah 3. Materi Remedial Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Kompetensi Dasar	Indikator	Bahan Ajar
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora 4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	4. Materi Kokurikuler Menemukan bentuk usaha pembangunan di berbagai daerah di Indonesia

BAHAN AJAR

Materi Pokok

PPKn

Akibat Tidak Adanya Penerapan Tanggung Jawab dalam Masyarakat

Kamu telah memahami beberapa masalah sosial akibat tidak adanya kesadaran masyarakat dalam melaksanakan tanggung jawabnya. Masalah-masalah sosial yang terjadi karena perilaku tidak bertanggung jawab dari masyarakat dapat menimbulkan berbagai masalah yang harus segera ditanggulangi. Bagaimanakah caranya? Berikut beberapa contoh masalah sosial, penyebab, akibat, dan usaha untuk mengatasi agar tercipta kenyamanan, keamanan, dan keharmonisan hidup dalam masyarakat.

No	Masalah Sosial	Penyebab (Tindakan Tidak Bertanggung Jawab)	Akibat	Usaha untuk Mengatasi
1.	Sampah berserakan di jalan	Masyarakat membuang sampah sembarangan atau tidak di tempatnya	Jalan menjadi kotor penuh dengan sampah	Bekerja bakti membersihkan sampah jalanan
2.	Sungai kotor	Masyarakat tertentu membuang limbah pabrik industri ke sungai tanpa diolah terlebih dahulu	Kebersihan air sungai tercemar dan terjadi banjir	Membuat larangan keras membuang limbah pabrik industri tanpa pengolahan terlebih dahulu dan disertai sanksi tegas bagi pelanggarnya
3.	Bangunan liar	Masyarakat tertentu melanggar peraturan tata ruang daerah	Keresahan dan ketidaknyamanan masyarakat setempat	Menindak tegas pelaku pembangunan liar

No	Masalah Sosial	Penyebab (Tindakan Tidak Bertanggung Jawab)	Akibat	Usaha untuk Mengatasi
4.	Kemacetan lalu lintas	Masyarakat tertentu melanggar peraturan lalu lintas	Ketidaknyaman dan ketidakamanan pengguna jalan dan masyarakat sekitar	Melakukan operasi lalu lintas secara rutin dan memberikan sanksi kepada pelanggar lalu lintas sesuai aturan yang berlaku
5.	Pencemaran udara	Polusi kendaraan bermotor yang menggunakan bahan bakar tidak ramah lingkungan seperti solar	Timbul penyakit (sesak nafas)	Penegasan penggunaan bahan bakar kendaraan bermotor yang ramah lingkungan seperti bensin
6.	Hutan gundul	Masyarakat tidak melestarikan hutan	Banjir	Melaksanakan reboisasi (penanaman hutan kembali)
7.	Kenakalan remaja (kebut-kebutan dan perkelahian antarpelajar)	Tidak menjaga ketenangan, keamanan, dan kerukunan anatarteman	Jatuh korban, baik benda maupun nyawa	Pembinaan terhadap remaja

Bahasa Indonesia

Permasalahan Sosial di Sekitar Kita

Setiap warga negara, mempunyai tanggung jawab yang harus dilaksanakan sesuai perannya di dalam masyarakat. Salah satu bentuk tanggung jawabnya adalah melaksanakan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Nilai-nilai dalam Pancasila, menjamin terjadinya masyarakat yang saling menghargai demi kepentingan bersama.

Apa saja akibat yang akan terjadi bila anggota masyarakat tidak melaksanakan tanggung jawabnya? Salah satu akibatnya adalah terjadinya masalah sosial. Berikut ini adalah jenis-jenis permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

a. Sampah

Salah satu kebiasaan tak terpuji adalah membuang sampah sembarangan. Misalnya, siswa membuang bungkus permen dan makanan di ruang kelas, di halaman sekolah atau di selokan dekat sekolah. Warga masyarakat membuang sampah dapur di parit, di saluran air atau di sungai. Sampah pasar, sampah toko, dan sampah kantor, banyak berserakan sampai ke jalan raya, karena tak tertampung di bak sampah. Hal ini terjadi, karena banyak orang tidak bertanggung jawab menjaga lingkungan mereka dengan membuang sampah sembarangan. Sampah yang bertebaran di sekolah mengurangi keindahan sekolah karena tidak sedap dipandang dan mengganggu kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengurangi kenyamanan para siswa yang belajar di sekolah. Sampah yang berserakan di jalan raya, mengakibatkan jalan tampak sempit. Jalan menjadi kotor dan licin. Arus lalu lintas kendaraan menjadi tidak lancar, dan membahayakan para pengguna jalan. Hal ini memengaruhi kenyamanan dan keamanan para pengguna jalan tersebut.

b. Kali atau Sungai yang Kotor

Kali atau sungai kadang-kadang dijadikan tempat pembuangan sampah bagi warga masyarakat. Pabrik-pabrik atau industri-industri, juga banyak yang membuang limbah ke kali tanpa diolah terlebih dulu. Sementara itu, ada juga orang-orang yang mendirikan bangunan di bantaran kali. Semua ini membuat kali menjadi kotor dan daya tampungnya berkurang. Akibatnya, pada musim penghujan air kali meluap. Menggenangi daerah sekitar, sawah-sawah dan permukiman penduduk. Menurunnya kualitas lingkungan sekitar dan banjir yang diakibatkannya membuat masyarakat merasa tidak nyaman.

c. Bangunan Liar

Bangunan liar sering kita jumpai berada di atas saluran air, di trotoar, di taman-taman kota dan di kolong-kolong jalan layang. Pada umumnya bangunan liar berupa bangunan sementara yang didirikan di tempat yang tidak seharusnya. Hal ini akan menyebabkan masalah kesehatan dan kebersihan lingkungan yang menimbulkan ketidaknyamanan masyarakat pada umumnya.

d. Kemacetan Lalu Lintas

Kemacetan lalu lintas sering terjadi pada saat jam berangkat sekolah atau jam berangkat kerja. Salah satu penyebab kemacetan lalu lintas antara lain banyak pengguna jalan yang tidak melakukan kewajibannya untuk menaati aturan lalu lintas. Hal tersebut dapat menimbulkan ketidakamanan dan ketidaknyamanan para pengguna jalan dan masyarakat sekitarnya.

IPS

Bentuk Upaya Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Blora

Pembangunan nasional meliputi bidang antara lain sosial, budaya, dan ekonomi. Dalam pembangunan sosial budaya kamu bisa berpartisipasi melalui berbagai aktivitas seperti mengikuti pendidikan dasar dan melestarikan budaya bangsa, misalnya mengenakan pakaian batik. Partisipasi dalam pembangunan ekonomi dapat kamu wujudkan dengan ikut menjadi anggota koperasi sekolah, mengenakan produk-produk dalam negeri, dan gemar menabung.

Masyarakat pada umumnya berupaya meningkatkan pembangunan sosial budaya dan ekonomi dengan menggali potensi daerah. Kemudian, potensi daerah dikembangkan agar mendapatkan banyak manfaat. Keunikan suatu daerah dan masyarakatnya merupakan modal utama untuk meningkatkan kehidupan masyarakat.

Lalu bagaimanakah upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan memanfaatkan potensi daerah yang ada? Berikut adalah bentuk upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora.

1. Suku Samin

Suku Samin merupakan salah satu suku yang ada di Kabupaten Blora. Beberapa tahun terakhir, Suku Samin menjadi perhatian pemerintah Kabupaten Blora. mulai dari dibangunnya gapura dan pendopo di Klopo Dhuwur yaitu wilayah tempat tinggal Suku Samin atau yang kerap disapa sedulur sikep. Kemudian dibuat juga cinderamata seperti kaos samin. Untuk melestarikan kearifan lokal sedulur sikep ini, diadakanlah “Festival Adat Samin” dengan berbagai kegiatan lomba dan pameran produk hasil kerajinan masyarakat setempat, selain itu pemerintah juga mewajibkan pegawai negeri untuk mengenakan seragam samin setiap tanggal 15. Berbagai upaya tersebut berhasil menarik wisatawan. Tidak hanya wisatawan, beberapa peneliti, jurnalis, dan juga pelajar pun berdatangan untuk mempelajari lebih lanjut kearifan lokal sedulur sikep. Dan untuk pertama kalinya setelah 100 tahun diadakanlah Temu Ageng, yaitu sebuah acara berkumpulnya sedulur sikep dari berbagai daerah termasuk dari luar Kabupaten Blora

Adanya berbagai berbagai hal tersebut mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial nama Kabupaten Blora dan Suku Samin menjadi lebih terkenal, masyarakat Suku Samin atau sedulur sikep pun menjadi lebih akrab. Dari segi budaya, berbagai kearifan Suku Samin dapat dilestarikan. Dari segi ekonomi, cinderamata yang dijual, ramainya wisatawan, tentu juga memberikan pemasukan bagi masyarakat.**

2. Turnamen Voli

Tahun ini adalah tahun keenam digelarnya turnamen voli “Siswanto Cup”. Turnamen ini merupakan turnamen voli se-kabupaten Blora, yang diikuti semua kecamatan dengan peserta 175 desa. Turnamen ini bertujuan menggali potensi atlet-atlet muda dan untuk mempererat silaturahmi antar pecinta voli di Kabupaten Blora. Tidak hanya pecinta voli saja yang menyaksikan turnamen ini, hampir sebagian besar warga juga berbondong-bondong untuk menyaksikan dan mendukung tim dari desanya masing-masing.

Adanya berbagai turnamen voli ini mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial adanya turnamen ini membuat masyarakat berbaur untuk menonton dan mendukung tim jagoannya, selain itu turnamen ini juga dapat menggali potensi atlet-atlet muda. Dari segi ekonomi masyarakat dapat berjualan pada turnamen ini sehingga cukup membantu perekonomian masyarakat.**

3. Barongan

Barongan Blora merupakan salah satu budaya yang terus digalakkan oleh pemerintah. Eksistensi barongan ini tidak pernah mati. Terbukti dengan banyaknya sanggar barongan di berbagai daerah di Blora. Pemerintah pun membuat sebuah festival untuk menampilkan barongan dari berbagai sanggar tersebut. Tahun ini adalah tahun kelima diadakannya Festival Barongan Blora. Festival ini diikuti 31 kelompok peserta arak-arakan. Selain itu ada juga pameran pengrajin barongan. Warga berbondong-bondong menyaksikan even ikonik Blora tersebut. Fotografer dan jurnalis pun turut hadir untuk meliput festival ini.

Adanya berbagai festival barongan ini mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial masyarakat dapat berbaur menyaksikan festival ini, dan bagi masyarakat yang memiliki hobi pada kesenian barongan ini dapat**

menunjukkan bakatnya ataupun sekedar menikmati pertunjukan. Dari segi budaya adalah terjaga dan semakin terkenalnya Barongan Blora. Dan dari segi ekonomi, selain mendatangkan banyak wisatawan, masyarakat juga dapat menjajakan jualannya di festival barongan ini.

4. Wayang

Pertunjukan wayang masih sering diadakan di Kabupaten Blora dalam berbagai acara. Untuk melestarikan kesenian wayang ini, diadakanlah pertunjukan wayang kulit oleh para dalang remaja. Pertunjukan wayang kulit ini digelar oleh Persatuan Pedalangan Indonesia (Pepadi) Kabupaten Blora bekerjasama dengan Dinas Kepemudaan Olah Raga Kebudayaan dan Pariwisata (Dinporabudpar) dalam rangka memperingati Hari Wayang Nasional 2019 sekaligus menampilkan kader dalang remaja Blora. Sebanyak sepuluh dalang remaja (pemuda) kabupaten Blora, Jawa Tengah, secara maraton menampilkan cerita Sang Gatotkaca pada pertunjukan wayang kulit di pendapa rumah dinas bupati Blora.

Adanya berbagai pertunjukan wayang ini mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial masyarakat dapat berbaur menyaksikan, dapat menggali potensi dalang muda, dan bagi masyarakat yang memiliki hobi pada kesenian wayang ini dapat menikmati pertunjukan. Dari segi budaya adalah terjaga dan semakin terkenalnya kesenian wayang. Dan dari segi ekonomi, selain mendatangkan banyak wisatawan, masyarakat juga dapat menjajakan jualannya.**

5. Egg Roll Waluh

Egg roll waluh merupakan salah satu oleh-oleh khas Blora. Egg roll ini diproduksi oleh warga di Kecamatan Cepu tepatnya di Kelurahan Ngroto yang memang terkenal sebagai kelurahan yang berhasil merubah waluh menjadi kue yang enak dengan nama kue Egg Roll waluh. Dengan adanya terobosan ini, waluh yang biasanya tidak terlalu diminati dapat dimanfaatkan menjadi bahan membuat egg roll yang digemari semua kalangan usia. Kini

egg roll waluh ini sudah tersedia berbagai rasa. Adapun 17 varian rasa Egg Roll yang dikembangkan meliputi rasa waluh, melon, stroberi, wijen, keju, durian, nangka, nanas, coklat, kacang ijo, pandan, jambu biji, susu, pisang, ketela, vanilla dan kelapa muda.

Adanya terobosan egg roll ini mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial budaya yaitu dapat menjadikan Blora lebih terkenal dan waluh yang awalnya kurang diminati dapat dimanfaatkan untuk kue yang diminati banyak orang. Dari segi ekonomi berbagai yaitu membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat.**

6. Kuliner Khas Blora

Ada beberapa kuliner khas Blora, diantaranya adalah sate Blora, soto kletuk, dan lontong tahu. Tiga makanan ini merupakan kuliner yang wajib dicoba saat berkunjung ke Blora.

Adanya berbagai kuliner khas ini mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial budaya adanya berbagai kuliner tersebut menjadikan Blora lebih terkenal. Dari segi ekonomi berbagai kuliner ini membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat.**

a. Sate Blora

Sate Blora ini ada sate ayam, sate kambing, dan juga sate sapi. Yang membedakan sate Blora dengan sate-sate di daerah lain adalah penyajiannya. Yang mana sate ayam biasa dinikmati dengan kuah opor dan disajikan di pincuk daun jati.

b. Soto Kletuk

Yang unik dari Soto Kletuk Blora ini sesuai dengan namanya yaitu terdapat kletuk di atasnya. Kletuk merupakan singkong kukus yang dipotong kecil-kecil dan diolah dengan cara digoreng hingga kering.

c. Lontong Tahu

Makanan ini merupakan makanan khas Blora yang menggunakan tahu sebagai bahan utama. Tahu dicampur dengan telur dan diberi sedikit garam lalu digoreng. Tahu yang sudah matang disajikan dengan lontong. Tidak lupa sajian tahu dan lontong tersebut diberi topping bumbu kacang, irisan daun seledri, tauge dan bawang goreng. Yang membedakan lontong tahu khas Blora dengan lontong tahu lainnya adalah disajikan menggunakan kecap asli khas Blora.

7. Kerajinan Kayu Jati

Usaha kerajinan kayu jati menjadi salah satu usaha yang ditekuni masyarakat mengingat sebagian besar luas wilayah Kabupaten Blora adalah hutan jati. Ada berbagai bentuk kerajinan kayu jati diantaranya: (1) tempat gelas; (2) vas bunga; (3) tempat payung; (4) toples; (5) miniatur kayu; (6) lampu hias; (7) tempat tisu; (8) kursi dan meja; (9) patung.

Adanya berbagai kerajinan kayu jati mendatangkan banyak keuntungan dari segi sosial, budaya, maupun ekonomi. **Dari segi sosial budaya yaitu menjadikan Blora lebih terkenal dan kayu jati yang merupakan salah satu komoditi utama di Blora dapat dimanfaatkan dengan baik. Dari segi ekonomi yaitu membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat, karena industri kerajinan kayu jati ini cukup besar hingga biasa ekspor ke luar negeri.**

8. Pariwisata

Mayoritas pariwisata yang ada di Blora adalah wisata alam. Dari mulai sungai, goa, waduk, dll. Berbagai wisata yang ada di Blora ini dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat. **Dari segi sosial budaya adanya berbagai wisata tersebut menjadikan Blora lebih terkenal dan alam Blora yang indah dapat dikelola dengan baik. Dari segi ekonomi yaitu membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat, yang mana masyarakat dapat menjual cinderamata, kuliner, dan lain sebagainya.** Berbagai wisata di Blora yaitu:

a. Goa Terawang

Goa Terawang merupakan salah satu wisata goa paling terkenal di Blora. Wisata ini terletak di Desa Kedung Wungu, Kecamatan Todanan. Keindahan goa ini terletak pada pancaran sinar yang masuk melalui celah-celah goa.

b. Goa Sentono

Goa Sentono terletak di Desa Mendenrejo Kecamatan Kradenan di tepi sungai Bengawan Solo. Goa ini berlokasi di perbukitan kapur. Karena sangat jauh dari pusat kota, Goa Sentono ini tidak ramai pengunjung dan kurang perhatian pemerintah. Namun tahun ini digelar Festival Sentono dalam rangka melestarikan dan merawat situs Goa Sentono.

c. Kracakan

Kracakan merupakan wisata musiman yang hanya bisa dinikmati di musim kemarau. Pada saat kemarau sungai Bengawan Solo ini membentuk air terjun kecil yang indah. Kracakan terletak di Desa Ngloram Kecamatan Cepu.

d. Kedung Biru

Kedung Biru ini terletak di Kecamatan Todanan yang menyajikan kedungdungan air yang berwarna biru segar. Dengan pemandangan hijau di sekitar kedung membuat wisata ini semakin indah.

e. Kalinanas

Kalinanas merupakan wisata sungai dengan dinding sungai yang sangat indah. Wisata ini terletak di Desa Kalinanas Kecamatan Japah. Relief yang indah di dinding sungai tersebut berasal dari gerusan air yang diperkirakan terjadi pada zaman purba.

f. Waduk Tempuran, Greneng, Bentolo

Ketiga waduk di atas merupakan waduk terbesar dan terkenal di Kabupaten Blora. Tidak hanya jadi tempat wisata, namun waduk-waduk tersebut juga menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat sekitar.

Waduk Tempuran terletak di Desa Tempuran Kecamatan Blora. Di sini pengunjung dapat menikmati ikan bakar yang khas, naik perahu, berenang di kolam renang, sambil menyaksikan keindahan waduk dan persawahan.

Waduk Greneng terletak di Desa Tunjungan Kecamatan Tunjungan. Di sini pengunjung dapat memancing, naik jukung atau speedboat dan mengunjungi wisata Cemoro Pitu serta Kebun Buah Greneng.

Waduk Bentolo terletak di Desa Tinapan Kecamatan Todanan. Di sini pengunjung dapat memancing sambil menikmati pemandangan. Lokasi waduk ini tidak jauh dari Goa Terawang dan Bumi Perkemahan Pancasona.

Materi Pengayaan

Diberikan kepada siswa yang telah mencapai ketuntasan minimal dengan menambahkan materi :

PPKn

Masalah Sosial di Sekolah

No	Masalah Sosial	Penyebab (Tindakan Tidak Bertanggung Jawab)	Akibat	Usaha untuk Mengatasi
1.	Banyak siswa terlambat masuk sekolah	Melanggar tata tertib sekolah	Kegiatan belajar mengajar terganggu	Perlu bimbingan konseling bagi siswa yang terlambat masuk sekolah
2.				
3.				

Bahasa Indonesia

Setelah kamu menganalisis isi tiap paragraf dan menggabungkannya menjadi paragraf yang padu, coba sekarang ceritakanlah di depan kelas dengan bahasamu sendiri!

IPS

Carilah artikel tentang usaha yang menjadi ciri khas suatu daerah hingga memengaruhi pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat setempat!

Materi Remedial

Materi remedial diberikan kepada siswa yang belum memenuhi KKM. Siswa diminta untuk mempelajari materi pokok kembali dan memberikan soal yang tingkatnya lebih mudah dibanding materi pokok.

PPKn

Akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat

Bahasa Indonesia

Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi)

IPS

Pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Materi Kokurikuler

Materi kokurikuler merupakan materi yang digunakan untuk mendukung ketercapaian penguasaan materi pokok. Materi kokurikuler yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu

PPKn

Setelah memahami masalah sosial, penyebab, akibat, dan upaya untuk mengatasinya, sekarang carilah artikel tentang masalah sosial yang ada di daerahmu!

Bahasa Indonesia

Bacalah teks artikel tentang masalah sosial yang ada di daerahmu dengan saksama. Tentukan isi per paragrafnya. Lalu ringkaslah menjadi satu paragraf yang padu!

IPS

Banyak usaha yang dilakukan masyarakat sebagai upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi seperti usaha egg roll waluh dan kerajinan kayu jati. Masih banyak bentuk usaha masyarakat lainnya. Sekarang coba kamu cari lima contoh bentuk usaha yang menjadi ciri khas daerah tertentu sehingga memengaruhi pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi daerah setempat.

No	Bentuk Usaha yang Memengaruhi Pembangunan Sosial, Budaya, dan Ekonomi	Asal Daerah
1.	Industri rumah tangga batik Pekalongan	Pekalongan
2.		
3.		
4.		
5.		

*Lampiran II***MEDIA PEMBELAJARAN****Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung****Kelas/Semester : V/ 2****Tema : 6. Panas dan Perpindahannya****Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan****Pembelajaran : 4 (empat)****Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)**

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.	Gambar sampah, sungai kotor, kemacetan lalu lintas, dan hutan gundul
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	3. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dengan tepat	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel	4. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel dengan benar.	
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	5. Dengan membaca teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.	Teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	6. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
<p>IPS</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>7. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>8. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>9. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Teks pecakapan “Made dan Beni” • Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal.
<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan</p>	<p>10. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>11. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya</p>	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
	budaya masyarakat Kabupaten Blora 4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri 12. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i> , siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonom masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri	

MEDIA PEMBELAJARAN

1. Gambar sampah, sungai kotor, kemacetan lalu lintas, dan hutan gundul



Sumber: google.image.com

2. Teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”

Permasalahan Sosial di Sekitar Kita

Setiap warga negara, mempunyai tanggung jawab yang harus dilaksanakan sesuai perannya di dalam masyarakat. Salah satu bentuk tanggung jawabnya adalah melaksanakan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara. Nilai-nilai dalam Pancasila, menjamin terjadinya masyarakat yang saling menghargai demi kepentingan bersama.

Apa saja akibat yang akan terjadi bila anggota masyarakat tidak melaksanakan tanggung jawabnya? Salah satu akibatnya adalah terjadinya masalah sosial. Berikut ini adalah jenis-jenis permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat.

a. Sampah

Salah satu kebiasaan tak terpuji adalah membuang sampah sembarangan. Misalnya, siswa membuang bungkus permen dan makanan di ruang kelas, di halaman sekolah atau di selokan dekat sekolah. Warga masyarakat membuang sampah dapur di parit, di saluran air atau di sungai. Sampah pasar, sampah toko, dan sampah kantor, banyak berserakan sampai ke jalan raya, karena tak tertampung di bak sampah. Hal ini terjadi, karena banyak orang tidak bertanggung jawab menjaga lingkungan mereka dengan membuang sampah sembarangan. Sampah yang bertebaran di sekolah mengurangi keindahan sekolah karena tidak sedap dipandang dan mengganggu kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengurangi kenyamanan para siswa yang belajar di sekolah. Sampah yang berserakan di jalan raya, mengakibatkan jalan tampak sempit. Jalan menjadi kotor dan licin. Arus lalu lintas kendaraan menjadi tidak lancar, dan membahayakan para pengguna jalan. Hal ini memengaruhi kenyamanan dan keamanan para pengguna jalan tersebut.

b. Kali atau Sungai yang Kotor

Kali atau sungai kadang-kadang dijadikan tempat pembuangan sampah bagi warga masyarakat. Pabrik-pabrik atau industri-industri, juga banyak yang membuang limbah ke kali tanpa diolah terlebih dulu. Sementara itu, ada juga orang-orang yang mendirikan bangunan di bantaran kali. Semua ini membuat kali menjadi kotor dan daya tampungnya berkurang. Akibatnya, pada musim penghujan air kali meluap. Menggenangi daerah sekitar, sawah-sawah dan permukiman penduduk. Menurunnya kualitas lingkungan sekitar dan banjir yang diakibatkannya membuat masyarakat merasa tidak nyaman.

c. Bangunan Liar

Bangunan liar sering kita jumpai berada di atas saluran air, di trotoar, di taman-taman kota dan di kolong-kolong jalan layang. Pada umumnya bangunan liar berupa bangunan sementara yang didirikan di tempat yang tidak seharusnya. Hal ini akan menyebabkan masalah kesehatan dan kebersihan lingkungan yang menimbulkan ketidaknyamanan masyarakat pada umumnya.

d. Kemacetan Lalu Lintas

Kemacetan lalu lintas sering terjadi pada saat jam berangkat sekolah atau jam berangkat kerja. Salah satu penyebab kemacetan lalu lintas antara lain banyak pengguna jalan yang tidak melakukan kewajibannya untuk menaati aturan lalu lintas. Hal tersebut dapat menimbulkan ketidakamanan dan ketidaknyamanan para pengguna jalan dan masyarakat sekitarnya.

Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

3. Teks percakapan “Made dan Beni”

Made dan Beni



Made : “Ternyata banyak sekali permasalahan sosial di sekitar kita ya, Ben! Bahkan di sekolah kita saja, ada beberapa masalah yang sering sekali terjadi. Padahal sudah banyak cara dilakukan untuk mengatasinya.”

Beni : “Iya. Saya juga baru menyadari bahwa sebagian besar masalah itu terjadi karena ada pihak yang tidak melakukan kewajibannya dengan baik. Hak dan kewajibannya tidak seimbang!”

Made : “Saya juga baru menyadari, sebagai anggota masyarakat, ketika satu pihak tidak melakukan kewajibannya, bisa mengakibatkan hal semua anggota masyarakat juga terganggu. Di situlah mulai muncul permasalahan sosial.”

- Beni : "Saya setuju dengan pendapatmu. Kita punya hak dan kewajiban yang harus dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Termasuk berbagi makanan dengan yang tidak membawanya, bukan?"
- Made : "Ah, kamu! Tetapi kue ini memang enak sekali! Kue apa ini namanya, rasanya saya belum pernah memakannya sebelumnya."
- Beni : "Saya bercanda, Made! Ini bolu oleh-oleh khas Kota Medan! Ibu mendapatkannya dari teman beliau yang baru kembali dari Medan. Ya! Kue ini sangat terkenal di sana! Makanya sering dianggap sebagai oleh-oleh khas dari kota itu."
- Made : "Wah, kue dapat membuat sebuah kota dikenal banyak orang ya! Hebat! Bagaimana ceritanya?"

Sumber:

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas 5 Tema 6 Panas dan Perpindahannya. Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

4. Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal.



*Lampiran III***LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****Satuan Pendidikan** : SDN 1 Wulung**Kelas/Semester** : V/ 2**Tema** : 6. Panas dan Perpindahannya**Subtema** : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan**Pembelajaran** : 4 (empat)**Alokasi Waktu** : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
PPKn 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	1. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah dengan baik.	LKPD I Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari	2.2.1 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	2. Dengan pembiasaan, siswa dapat menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah dengan baik	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
3.2 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.1 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	3. Dengan mengamati lingkungan sekitar, siswa dapat menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dengan tepat	
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel	4. Dengan berkelompok, siswa dapat menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel dengan benar.	
Bahasa Indonesia 3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	3.3.1 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	5. Dengan membaca teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan tepat.	LKPD II Menulis kembali teks penjelasan (eksplanasi)
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual	4.3.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	6. Dengan menuliskan isi tiap paragraf teks “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, siswa dapat membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan benar	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
<p>IPS</p> <p>3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>3.2.1 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.2 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>3.2.3 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>7. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>8. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p> <p>9. Dengan mengoperasikan bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora dengan tepat.</p>	<p>LKPD III</p> <p>Mengidentifikasi identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora</p>
<p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>4.2.1 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora</p> <p>4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora</p>	<p>10. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri</p> <p>11. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i>, siswa dapat menyajikan laporan an budaya</p>	

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
	4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri 12. Dengan mengamati bentuk interaksi pada bahan ajar <i>flipbook</i> , siswa dapat menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonom masyarakat Kabupaten Blora dengan percaya diri	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK I

Kelas/ Semester: V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap
Kehidupan

Pembelajaran : 4 (empat)

Tanggal :

Kegiatan : menuliskan hasil analisis tidak
adanya penerapan tanggung
jawab dalam masyarakat

Nama Kelompok :

Petunjuk pengerjaan :

1. Lakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitarmu!
2. Tuliskan masalah sosial hasil pengamatanmu
3. Tuliskan pula penyebab, akibat, dan usaha untuk mengatasinya
4. Tuliskandalam bentuk tabel seperti contoh beriku!

No	Masalah Sosial	Penyebab (Tindakan Tidak Bertanggung Jawab)	Akibat	Usaha untuk Mengatasi
1.	Sampah berserakan di jalan	Masyarakat membuang sampah sembarangan atau tidak di tempatnya	Jalan menjadi kotor penuh dengan sampah	Bekerja bakti membersihkan sampah jalanan
2.				
3.				
4.				

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK II

Kelas/ Semester: V/ 2
 Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap
 Kehidupan
 Pembelajaran : 4 (empat)
 Tanggal :
 Kegiatan : Menulis kembali teks
 penjelasan (eksplanasi)

Nama Kelompok:

Petunjuk pengerjaan :

Berdasarkan bacaan “Permasalahan Sosial dalam Masyarakat”, tuliskan hal-hal yang kamu pahami dari setiap paragraf pada bacaan dalam sebuah kalimat. Kalimat-kalimat tersebut akan mewakili isi dari bacaan yang kamu baca. Tuliskan pada tempat yang telah disediakan.

Paragraf 1	Paragraf 2
Paragraf 3	Paragraf 4
Paragraf 5	Paragraf 6

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK III

Kelas/Semester: V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan

Pembelajaran : 3 (tiga)

Tanggal :

Kegiatan : mengidentifikasi upaya pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengerjaan:

1. Amatilah dengan cermat bahan ajar *flipbook* yang sudah disediakan
2. Tuliskanlah bentuk-bentuk upaya pembangunan berdasarkan bahan ajar *flipbook*
3. Pilihlah salah satu kegiatan yang ada di sekitar rumahmu
4. Tuliskan hasil diskusimu pada tabel yang sudah disediakan

No	Kegiatan	Manfaat		
		Di bidang sosial	Di bidang budaya	Di bidang ekonomi
1.				
2.				
3.				
4.				

Dari berbagai bentuk upaya pembangunan tersebut, pilihlah satu kegiatan yang terjadi di lingkungan sekitar rumahmu. Diskusikan dengan temanmu, lalu bacakanlah hasil diskusimu di depan kelas!

Nama oleh-oleh khas	:.....
Keunikan atau kekhasan	:.....
Manfaatnya terhadap kehidupan masyarakat sekitar:	

Lampiran IV

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung

Kelas/Semester : V/ 2

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan

Pembelajaran : 4 (empat)

Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (1 Pertemuan)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PPKn	1.3 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.2 Menunjukkan perilaku menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab di sekolah	Afektif/ Spiritual	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	I
	2.3 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan	2.2.2 Menunjukkan perilaku tanggung jawab di sekolah	Afektif/ Sosial	-	-	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	II

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	umat beragama dalam kehidupan sehari-hari								
	3.3 Memahami hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari	3.2.2 Menganalisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	Kognitif C4	L3	Disajikan tabel, siswa dapat menganalisis masalah sosial akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (3, 4)
	4.3 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari	4.2.2 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (1)
Bahasa Indonesia	3.3 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.3.2 Menganalisis isi tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	Kognitif C4	L3	Disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan ide pokok dari teks tersebut Disajikan sebuah paragraf, siswa dapat menentukan isi dari teks tersebut	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1, 2)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
	4.3 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.3.2 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (2)
IPS	3.3 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	3.2.1 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora	Kognitif C4	L3	Disajikan tabel tentang pengaruh pembangunan di bidang sosial, siswa dapat mengidentifikasi pernyataan yang tepat. Disajikan pernyataan tentang pemanfaatan alam Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan alam dalam upaya pembangunan	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (5, 6)
		3.2.2 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat	Kognitif C4	L3	Disajikan wacana mengenai suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi termasuk di bidang apakah upaya pembangunan tersebut.	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (7, 8)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
		Kabupaten Blora			Disajikan gambar produk khas Kabupaten Blora, siswa dapat mengidentifikasi upaya pembangunan di bidang budaya.				
		3.2.3 Mengidentifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	Kognitif C4	L3	Disajikan wacana tentang suatu upaya pembangunan, siswa dapat mengidentifikasi peran upaya tersebut dalam ekonomi masyarakat	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9, 10)
	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia	4.2.1 Menyajikan laporan n hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)
		4.2.2 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level Kognitif	Indikator Soal	Penilaian			No soal
						Teknik	Jenis	Bentuk	
		4.2.3 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora	Psikomotorik	-	-	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV (3)

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP.....
NIP. 19850914 200903 2010

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP.....
NIP. 19850914 200903 2010

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)
 Hari, tanggal :
 Alokasi waktu : 15 menit

Nama :

Kelas :

Petunjuk : Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!

Bacalah bacaan di bawah ini! (untuk soal no 1 dan 2)

1) Masyarakat tentu sepakat bahwa anak jalanan telah menjadi masalah sosial. 2) Anak jalanan adalah cerminan dari ketidakmampuan masyarakat Indonesia. 3) Para anak jalanan merupakan potret ketidakteraturan sebuah sistem keluarga. 4) Masalah tersebut semakin hari semakin bertambah rumit.

1. Ide pokok paragraf ditunjukkan oleh kalimat nomor
 - a. 1)
 - b. 2)
 - c. 3)
 - d. 4)
2. Isi paragraf tersebut adalah
 - a. masyarakat kurang mampu
 - b. masalah anak jalanan
 - c. cermin keluarga miskin
 - d. sistem budaya masyarakat

Perhatikan tabel di bawah ini! (untuk soal no 3 dan 4)

1.	Sampah berserakan di rumah
2.	Bangunan liar
3.	Sungai kotor
4.	Kemacetan lalu lintas

3. Berdasarkan tabel tersebut yang merupakan contoh masalah sosial di lingkungan masyarakat ditunjukkan oleh nomor
- 1, 2, dan 3
 - 1, 3, dan 4
 - 1, 2 dan 4
 - 2, 3, dan 4
4. Contoh bentuk pelanggaran peraturan tata ruang daerah ditunjukkan oleh nomor
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
5. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Masyarakat berbaur menyaksikan pertunjukan wayang
2.	Menggali potensi dalang muda
3.	Terkenalnya kesenian wayang
4.	Masyarakat yang memiliki hobi pada kesenian wayang dapat menikmati pertunjukan

Dari keempat pernyataan tersebut yang merupakan keuntungan adanya pertunjukan wayang oleh dalang remaja di bidang sosial ditunjukkan oleh nomor....

- 1, 2, dan 3
- 1, 3, dan 4
- 2, 3, dan 4
- 1, 2, dan 4

6. Di Kecamatan Japah terdapat wisata sungai dengan dinding sungai yang sangat indah. Relief yang indah di dinding sungai tersebut berasal dari gerusan air yang diperkirakan terjadi pada zaman purba. Oleh masyarakat setempat, wisata ini diberi nama sesuai desa dimana lokasi wisata ini berada yaitu
- Kedungbiru
 - Kalipanas
 - Kracakan
 - Kalinanas
7. Goa Sentono merupakan salah satu wisata alam yang ada di Kabupaten Blora. Wisata ini terletak jauh dari pusat kota sehingga kurang diperhatikan pemerintah. Namun pada tahun ini, diadakan Festival Sentono yang menampilkan berbagai keunikan daerah setempat. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang....
- sosial
 - sosial budaya
 - budaya
 - ekonomi
8. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagaimanakah pengaruh adanya makanan tersebut terhadap budaya daerah Kabupaten Blora?

- dapat memanfaatkan waluh yang kurang diminati
- menambah makanan khas Kabupaten Blora
- membuka peluang pekerjaan bagi masyarakat
- memberikan keuntungan

9. Egg roll waluh merupakan kue yang diproduksi oleh warga di Kecamatan Cepu tepatnya di Kelurahan Ngroto yang memang terkenal sebagai kelurahan yang berhasil merubah waluh menjadi kue yang enak. Usaha ini telah meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat karena usaha egg roll waluh ini membuka peluang ... bagi masyarakat.
- penjualan
 - pekerjaan
 - penghasilan
 - ekonomi
10. Usaha kerajinan kayu jati menjadi salah satu usaha yang ditekuni masyarakat mengingat sebagian besar luas wilayah Kabupaten Blora adalah hutan jati. Bagaimanakah peran pengusaha kerajinan kayu jati dalam bidang ketenagakerjaan di Blora?
- membuka lapangan pekerjaan
 - menyediakan berbagai kebutuhan kerajinan kayu
 - meningkatkan taraf hidup masyarakat
 - meningkatkan gaya hidup masyarakat

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI

NO.	JAWABAN	SKOR
1.	A	1
2.	B	1
3.	D	1
4.	B	1
5.	D	1
6.	D	1
7.	C	1
8.	C	1
9.	B	1
10.	A	1

Skor maksimal: 10

Skor minimal : 0

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Jumlah skor benar}}{\text{jumlah maksimal skor}} \times 100$$

V. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

PPKn

Indikator:

4.2.1 Menuliskan hasil analisis akibat tidak adanya penerapan tanggung jawab dalam masyarakat dalam bentuk tabel

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan menganalisis				Membuat kesimpulan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP.....
NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kemampuan menganalisis	Siswa mampu menganalisis semua komponen yang tertera pada tabel pengamatan (masalah sosial, penyebab, akibat dan usaha untuk mengatasi).	Siswa mampu menganalisis hampir seluruh komponen yang tertera pada tabel pengamatan (masalah sosial, penyebab, akibat dan usaha untuk mengatasi).	Siswa mampu menganalisis sebagian komponen yang tertera pada tabel pengamatan (masalah sosial, penyebab, akibat dan usaha untuk mengatasi).	Siswa mampu menganalisis salah satu komponen yang tertera pada tabel pengamatan (masalah sosial, penyebab, akibat dan usaha untuk mengatasi).
Membuat kesimpulan	Siswa mampu membuat kesimpulan akan hal yang mereka amati dengan tepat dan jelas.	Siswa mampu membuat kesimpulan akan hal yang mereka amati dengan cukup tepat dan jelas.	Siswa membuat kesimpulan akan hal yang mereka amati akan tetapi masih ada beberapa hal yang tidak sesuai dengan pengamatannya	Siswa membuat kesimpulan, tetapi tidak sesuai dengan hasil pengamatan.

IV. (2) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

Bahasa Indonesia

Indikator

4.3.1 Membuat kesimpulan isi bacaan berdasarkan pokok pikiran tiap paragraf teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan isi tiap paragraf				Membuat kesimpulan isi bacaan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SP
 NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Menuliskan isi tiap paragraf	Siswa mampu menuliskan isi tiap paragraf dengan benar	Siswa mampu menuliskan isi 4 – 5 paragraf dengan benar	Siswa mampu menuliskan isi 3 – 2 paragraf dengan benar	Siswa mampu menuliskan isi 1 paragraf dengan benar
Membuat kesimpulan isi bacaan	Kesimpulan disajikan dengan sangat jelas dan mudah dipahami.	Kesimpulan disajikan dengan jelas dan mudah dipahami namun siswa masih membutuhkan bantuan guru.	Kesimpulan disajikan dengan cukup jelas dan membutuhkan bantuan guru.	kesimpulan kurang jelas dan sulit dipahami.

IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6. Panas dan Perpindahannya
 Subtema : 3. Pengaruh Kalor terhadap Kehidupan
 Kelas/ semester : V/ 2
 Pembelajaran ke : 4 (PPKn, Bahasa Indonesia, IPS)

IPS

Indikator

- 4.2.4 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan sosial masyarakat Kabupaten Blora
 4.2.5 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan budaya masyarakat Kabupaten Blora
 4.2.6 Menyajikan laporan hasil identifikasi bentuk upaya pembangunan ekonomi masyarakat Kabupaten Blora

Rubrik Penilaian :

Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Keterampilan mempresentasikan hasil pengamatan				Sikap percaya diri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
Dst.											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Blora,
 Guru Kelas 5



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SD.....
 NIP. 19850914 200903 2010

Kriteria penskoran :

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Keterampilan mempresentasikan hasil pengamatan	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan seluruh komponen pengamatan (nama, keunikan, dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan hampir seluruh komponen pengamatan (nama, keunikan, dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan sebagian komponen pengamatan (nama, keunikan, dan manfaat).	Siswa mampu mempresentasikan hasil pengamatan dengan tepat dengan menyebutkan salah satu komponen pengamatan (nama, keunikan, dan manfaat).
Sikap percaya diri	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan percaya diri dan menyampaikannya dengan suara yang jelas.	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan cukup percaya diri dan menyampaikannya dengan suara yang jelas.	Siswa mempresentasikan hasil pengamatan dengan cukup percaya diri tetapi ketika menyampaikannya suaranya kurang terdengar jelas.	Siswa masih kurang percaya diri dalam mempresentasikan hasil pengamatan dan ketika menyampaikannya suaranya kurang terdengar jelas.

LAMPIRAN 23

HASIL ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS, TINGKAT KESUKARAN, DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA

1. HASIL ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS, DAN TARAF KESUKARAN

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah Skor
1	U1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	30
2	U2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
3	U3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47
4	U4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43
5	U5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	26
6	U6	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	35
7	U7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	44
8	U8	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	33
9	U9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	35
10	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	47
11	U11	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	30
12	U12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	39
13	U13	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	42
14	U14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	42
15	U15	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	20
16	U16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	42
17	U17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	41
18	U18	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	19
19	U19	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	47
20	U20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	31
21	U21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	32
22	U22	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	30
23	U23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	44
24	U24	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	45
25	U25	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	29
26	U26	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	25
27	U27	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	26
28	U28	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	43
29	U29	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	24
30	U30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	44

No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Jumlah Skor	
31	U31	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	28	
32	U32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	48	
Jumlah		22	29	29	3	26	25	30	26	21	26	22	17	21	22	25	18		
VALIDITAS	Mp	38,591	36,138	35,793	39,667	37,885	38,840	36,167	37,769	39,238	37,962	39,682	39,765	39,476	38,545	39,080	41,389		
	Mt	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	
	St	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	
	p	0,688	0,906	0,906	0,094	0,813	0,781	0,938	0,813	0,656	0,813	0,688	0,531	0,656	0,688	0,781	0,563		
	q	0,313	0,094	0,094	0,906	0,188	0,219	0,063	0,188	0,344	0,188	0,313	0,469	0,344	0,313	0,219	0,438		
	r Hitung	0,424	0,016	-0,107	0,132	0,427	0,594	0,032	0,399	0,497	0,445	0,609	0,447	0,535	0,416	0,646	0,687		
	r Tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	
	Kriteria	valid	invalid	invalid	invalid	valid	valid	invalid	valid										
RELIABILITAS	pq	0,215	0,085	0,085	0,085	0,152	0,171	0,059	0,152	0,226	0,152	0,215	0,249	0,226	0,215	0,171	0,246		
	Σpq	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	
	S²	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	
	r hitung	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	
	r tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	
	Reliabilitas	Reliabel																	
	Kriteria	Sangat Tinggi																	
TINGKAT KESUKARAN	B	22	29	29	3	26	25	30	26	21	26	22	17	21	22	25	18		
	JS	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32		
	P	0,69	0,91	0,91	0,09	0,81	0,78	0,94	0,81	0,66	0,81	0,69	0,53	0,66	0,69	0,78	0,56		
	Kriteria	Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	

No.	Nama	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Jumlah Skor
1	U1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	30
2	U2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	44
3	U3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	47
4	U4	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	43
5	U5	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	26
6	U6	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	35
7	U7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	44
8	U8	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	33
9	U9	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	35
10	U10	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	47
11	U11	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	30
12	U12	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	39
13	U13	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	42
14	U14	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	42
15	U15	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	20
16	U16	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	42
17	U17	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	41
18	U18	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	19
19	U19	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	47
20	U20	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	31
21	U21	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	32
22	U22	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	30
23	U23	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	44
24	U24	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	45
25	U25	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	29
26	U26	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	25
27	U27	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	26
28	U28	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	43
29	U29	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	24
30	U30	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	44
31	U31	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	28
32	U32	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	48
Jumlah		24	9	9	25	16	28	22	18	21	23	19	9	5	22	16	9	

VALIDITAS	Mp	38,458	43,44 4	41,55 6	38,600	33,625	36,250	38,500	41,278	35,952	35,652	39,421	41,66 7	44,60 0	38,500	39,250	43,22 2
	Mt	36,094	36,09 4	36,09 4	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,09 4	36,09 4	36,094	36,094	36,09 4
	St	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738
	p	0,750	0,281	0,281	0,781	0,500	0,875	0,688	0,563	0,656	0,719	0,594	0,281	0,156	0,688	0,500	0,281
	q	0,250	0,719	0,719	0,219	0,500	0,125	0,313	0,438	0,344	0,281	0,406	0,719	0,844	0,313	0,500	0,719
	r Hitung	0,469	0,526	0,391	0,542	-0,283	0,047	0,408	0,673	-0,022	-0,081	0,460	0,399	0,419	0,408	0,361	0,510
	r Tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Kriteria	valid	valid	valid	valid	invalid	invalid	valid	valid	invalid	invalid	valid	valid	valid	valid	valid	valid
RELIABILITAS	pq	0,188	0,202	0,202	0,171	0,250	0,109	0,215	0,246	0,226	0,202	0,241	0,202	0,132	0,215	0,250	0,202
	Σpq	10,853	10,85 3	10,85 3	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,85 3	10,85 3	10,853	10,853	10,85 3
	S²	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35
	r hitung	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87
	r tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Reliabilitas	Reliabel															
	Kriteria	Sangat Tinggi															
TINGKAT KESUKARAN	B	24	9	9	25	16	28	22	18	21	23	19	9	5	22	16	9
	JS	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	P	0,75	0,28	0,28	0,78	0,50	0,88	0,69	0,56	0,66	0,72	0,59	0,28	0,16	0,69	0,50	0,28
	Kriteria	Mudah	Sukar	Sukar	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar

No.	Nama	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	Jumlah Skor
1	U1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	30
2	U2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	44
3	U3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	47
4	U4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	43
5	U5	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	26
6	U6	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	35
7	U7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	44
8	U8	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	33
9	U9	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	35
10	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	47
11	U11	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	30
12	U12	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	39
13	U13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	42
14	U14	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	42
15	U15	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	20
16	U16	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	42
17	U17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	41
18	U18	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	19
19	U19	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	47
20	U20	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	31
21	U21	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	32
22	U22	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	30
23	U23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	44
24	U24	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	45
25	U25	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	29
26	U26	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	25
27	U27	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	26
28	U28	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	43
29	U29	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	24
30	U30	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	44
31	U31	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	28
32	U32	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	48
Jumlah		27	24	9	18	27	19	32	19	22	26	24	2	28	17	8	18	

VALIDITAS	Mp	35,370	37,833	42,889	39,667	37,778	39,368	36,094	39,158	38,318	38,231	37,917	33,500	37,214	34,882	43,750	41,444
	Mt	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094
	St	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738
	p	0,844	0,750	0,281	0,563	0,844	0,594	1,000	0,594	0,688	0,813	0,750	0,063	0,875	0,531	0,250	0,563
	q	0,156	0,250	0,719	0,438	0,156	0,406	0,000	0,406	0,313	0,188	0,250	0,938	0,125	0,469	0,750	0,438
	r Hitung	-0,192	0,345	0,486	0,464	0,448	0,453	#DIV/0!	0,424	0,378	0,509	0,361	-0,077	0,339	-0,148	0,506	0,694
	r Tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Kriteria	invalid	invalid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	valid	valid	valid	invalid	invalid	invalid	valid	valid
RELIABILITAS	pq	0,132	0,188	0,202	0,246	0,132	0,241	0,000	0,241	0,215	0,152	0,188	0,059	0,109	0,249	0,188	0,246
	Σpq	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853
	S²	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35
	r hitung	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87	0,87
	r tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Reliabilitas	Reliabel															
	Kriteria	Sangat Tinggi															
TINGKAT KESUKARAN	B	27	24	9	18	27	19	32	19	22	26	24	2	28	17	8	18
	JS	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	P	0,84	0,75	0,28	0,56	0,84	0,59	1,00	0,59	0,69	0,81	0,75	0,06	0,88	0,53	0,25	0,56
	Kriteria	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang

No.	Nama	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Jumlah Skor
1	U1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	30
2	U2	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	44
3	U3	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	47
4	U4	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	43
5	U5	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	26
6	U6	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	35
7	U7	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	44
8	U8	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	33
9	U9	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	35
10	U10	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	47
11	U11	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	30
12	U12	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	39
13	U13	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	42
14	U14	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	42
15	U15	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	20
16	U16	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	42
17	U17	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	41
18	U18	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	19
19	U19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	47
20	U20	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	31
21	U21	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	32
22	U22	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	30
23	U23	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	44
24	U24	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	45
25	U25	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	29
26	U26	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	25
27	U27	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	26
28	U28	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	43
29	U29	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	24
30	U30	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	44
31	U31	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	28
32	U32	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	48
Jumlah		30	25	8	25	9	25	22	5	13	21	4	11	

VALIDITAS	Mp	37,000	38,240	41,625	37,800	43,222	36,440	38,909	36,000	35,154	38,810	31,500	34,909
	Mt	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094	36,094
	St	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738	8,738
	p	0,938	0,781	0,250	0,781	0,281	0,781	0,688	0,156	0,406	0,656	0,125	0,344
	q	0,063	0,219	0,750	0,219	0,719	0,219	0,313	0,844	0,594	0,344	0,875	0,656
	r Hitung	0,402	0,464	0,365	0,369	0,510	0,075	0,478	-0,005	-0,089	0,429	-0,199	-0,098
	r Tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Kriteria	valid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	invalid	invalid	valid	invalid	invalid
RELIABILITAS	pq	0,059	0,171	0,188	0,171	0,202	0,171	0,215	0,132	0,241	0,226	0,109	0,226
	Σpq	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853	10,853
	S²	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35	76,35
	r hitung	0,059	0,171	0,188	0,171	0,202	0,171	0,215	0,132	0,241	0,226	0,109	0,226
	r tabel	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349	0,349
	Reliabilitas	Reliabel											
	Kriteria	Sangat Tinggi											
TINGKAT KESUKARAN	B	30	25	8	25	9	25	22	5	13	21	4	11
	JS	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
	P	0,94	0,78	0,25	0,78	0,28	0,78	0,69	0,16	0,41	0,66	0,13	0,34
	Kriteria	Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Sukar	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang

2. HASIL ANALISIS DAYA BEDA SOAL UJI COBA

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Skor
1	U32	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	48
2	U3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	47
3	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	47
4	U19	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	47
5	U24	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	45
6	U30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	44
7	U23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	44
8	U7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	44
9	U2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	44
10	U28	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	43
11	U4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	43
12	U13	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	42
13	U14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	42
14	U16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	42
15	U17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	41
16	U12	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	39
	Ba	14	14	14	2	15	16	15	15	14	15	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,88	0,88	0,88	0,13	0,94	1,00	0,94	0,94	0,88	0,94	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah Skor
17	U6	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	35
18	U9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	35
19	U8	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	33
20	U21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	32
21	U20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	31
22	U22	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	30
23	U11	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	30
24	U1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	30
25	U25	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	29
26	U31	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	28
27	U5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
28	U27	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	26
29	U26	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	25
30	U29	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	24
31	U15	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	20
32	U18	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	19
DAYA BEDA	Bb	8	15	14	1	10	9	14	11	7	10	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,50	0,94	0,88	0,06	0,63	0,56	0,88	0,69	0,44	0,63	
	DP	0,38	-0,06	-0,06	0,06	0,25	0,44	0,00	0,25	0,44	0,25	
	Kriteria	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	Baik	Cukup	

No	Nama	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor
1	U32	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	48
2	U3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47
3	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	47
4	U19	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	47
5	U24	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	45
6	U30	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	44
7	U23	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	44
8	U7	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	44
9	U2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	44
10	U28	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	43
11	U4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	43
12	U13	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	42
13	U14	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	42
14	U16	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	42
15	U17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	41
16	U12	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	39
	Ba	15	11	14	14	16	15	16	13	7	16	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,94	0,69	0,88	0,88	1,00	0,94	1,00	0,81	0,44	1,00	
No	Nama	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah Skor
17	U6	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	35
18	U9	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	35
19	U8	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	33
20	U21	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32
21	U20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	31
22	U22	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	30
23	U11	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	30
24	U1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	30
25	U25	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	29
26	U31	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	28
27	U5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	26
28	U27	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	26
29	U26	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	25
30	U29	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	24
31	U15	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	20
32	U18	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	19
DAYA BEDA	Bb	7	6	7	7	9	3	7	1	2	8	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,44	0,38	0,44	0,44	0,56	0,19	0,44	0,06	0,13	0,50	
	DP	0,50	0,31	0,44	0,38	0,44	0,75	0,50	0,75	0,31	0,44	
	Kriteria	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Baik Sekali	Baik	Baik Sekali	Cukup	Baik	

No	Nama	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor
1	U32	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	48
2	U3	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	47
3	U10	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	47
4	U19	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	47
5	U24	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	45
6	U30	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	44
7	U23	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	44
8	U7	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	44
9	U2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	44
10	U28	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	43
11	U4	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	43
12	U13	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	42
13	U14	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	42
14	U16	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	42
15	U17	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	41
16	U12	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	39
	Ba	6	14	14	15	10	11	13	7	5	13	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,38	0,88	0,88	0,94	0,63	0,69	0,81	0,44	0,31	0,81	
No	Nama	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah Skor
17	U6	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	35
18	U9	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	35
19	U8	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	33
20	U21	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	32
21	U20	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	31
22	U22	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	30
23	U11	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	30
24	U1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	30
25	U25	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	29
26	U31	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	28
27	U5	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	26
28	U27	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	26
29	U26	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	25
30	U29	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	24
31	U15	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	20
32	U18	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	19
DAYA BEDA	Bb	9	13	8	3	11	11	6	2	0	9	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,56	0,81	0,50	0,19	0,69	0,69	0,38	0,13	0,00	0,56	
	DP	-0,25	0,00	0,38	0,75	-0,06	-0,06	0,44	0,31	0,31	0,25	
	Kriteria	Jelek	Jelek	Cukup	Baik Sekali	Jelek	Jelek	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	

No	Nama	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah Skor
1	U32	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	48
2	U3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	47
3	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47
4	U19	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	47
5	U24	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	45
6	U30	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	44
7	U23	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	44
8	U7	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	44
9	U2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	44
10	U28	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	43
11	U4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	43
12	U13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	42
13	U14	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	42
14	U16	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	42
15	U17	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	41
16	U12	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	39
	Ba	10	8	12	14	8	13	16	13	16	14	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,63	0,50	0,75	0,88	0,50	0,81	1,00	0,81	1,00	0,88	
No	Nama	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah Skor
17	U6	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	35
18	U9	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	35
19	U8	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	33
20	U21	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	32
21	U20	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	31
22	U22	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	30
23	U11	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	30
24	U1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	30
25	U25	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	29
26	U31	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	28
27	U5	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	26
28	U27	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	26
29	U26	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	25
30	U29	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	24
31	U15	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	20
32	U18	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	19
DAYA REDA	Bb	6	1	14	10	1	5	10	6	15	4	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,38	0,06	0,88	0,63	0,06	0,31	0,63	0,38	0,94	0,25	
	DP	0,25	0,44	-0,19	0,25	0,44	0,50	0,31	0,44	0,00	0,56	
	Kriteria	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	Baik	Baik	Cukup	Baik	Jelek	Baik	

No	Nama	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Jumlah Skor
1	U32	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	48
2	U3	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	47
3	U10	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	47
4	U19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	47
5	U24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	45
6	U30	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	44
7	U23	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	44
8	U7	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	44
9	U2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	44
10	U28	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	43
11	U4	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	43
12	U13	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	42
13	U14	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	42
14	U16	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	42
15	U17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	41
16	U12	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	39
	Ba	13	15	14	1	15	7	8	15	16	16	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,81	0,94	0,88	0,06	0,94	0,44	0,50	0,94	1,00	1,00	
No	Nama	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Jumlah Skor
17	U6	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	35
18	U9	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	35
19	U8	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	33
20	U21	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	32
21	U20	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	31
22	U22	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	30
23	U11	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	30
24	U1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	30
25	U25	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	29
26	U31	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	28
27	U5	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	26
28	U27	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	26
29	U26	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	25
30	U29	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	24
31	U15	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	20
32	U18	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	19
DAYA BEDA	Bb	9	11	10	1	13	9	0	3	14	9	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,56	0,69	0,63	0,06	0,81	0,56	0,00	0,19	0,88	0,56	
	DP	0,25	0,25	0,25	0,00	0,13	-0,19	0,50	0,75	0,13	0,44	
	Kriteria	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Baik	Baik Sekali	Jelek	Baik	

No	Nama	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Jumlah Skor
1	U32	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	48
2	U3	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	47
3	U10	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	47
4	U19	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	47
5	U24	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	45
6	U30	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	44
7	U23	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	44
8	U7	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	44
9	U2	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	44
10	U28	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	43
11	U4	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	43
12	U13	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	42
13	U14	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	42
14	U16	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	42
15	U17	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	41
16	U12	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	39
	Ba	7	15	11	13	15	2	5	14	1	4	
	Ja	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Ba/Ja	0,44	0,94	0,69	0,81	0,94	0,13	0,31	0,88	0,06	0,25	
No	Nama	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Jumlah Skor
17	U6	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	35
18	U9	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	35
19	U8	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	33
20	U21	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	32
21	U20	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	31
22	U22	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	30
23	U11	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	30
24	U1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	30
25	U25	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	29
26	U31	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	28
27	U5	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	26
28	U27	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	26
29	U26	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	25
30	U29	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	24
31	U15	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	20
32	U18	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	19
DAYA BEDA	Bb	1	9	1	11	7	3	8	6	2	7	
	Jb	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
	Bb/Jb	0,06	0,56	0,06	0,69	0,44	0,19	0,50	0,38	0,13	0,44	
	DP	0,38	0,25	0,50	0,06	0,50	-0,06	-0,19	0,44	-0,13	-0,19	
	Kriteria	Cukup	Cukup	Baik	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Jelek	Jelek	

LAMPIRAN 24

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

No Soal	Uji Validitas			Uji Reliabilitas				Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda		Keterangan
	r Hitung	r Tabel	Kriteria	r hitung	r tabel	Reliabilitas	Kriteria	P	Kriteria	DP	Kriteria	
1	0,424	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,38	Cukup	Diterima
2	0,016	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,91	Mudah	-0,06	Jelek	Ditolak
3	-0,107	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,91	Mudah	-0,06	Jelek	Ditolak
4	0,132	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,09	Sukar	0,06	Jelek	Ditolak
5	0,427	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,81	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
6	0,594	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,44	Baik	Diterima
7	0,032	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,94	Mudah	0,00	Jelek	Ditolak
8	0,399	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,81	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
9	0,497	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,66	Sedang	0,44	Baik	Diterima
10	0,445	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,81	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
11	0,609	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,50	Baik	Diterima
12	0,447	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,53	Sedang	0,31	Cukup	Diterima
13	0,535	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,66	Sedang	0,44	Baik	Diterima
14	0,416	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,38	Cukup	Diterima
15	0,646	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,44	Baik	Diterima
16	0,687	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,56	Sedang	0,75	Baik Sekali	Diterima
17	0,469	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,75	Mudah	0,50	Baik	Diterima
18	0,526	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,75	Baik Sekali	Diterima
19	0,391	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,31	Cukup	Diterima
20	0,542	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,44	Baik	Diterima
21	-0,283	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,50	Sedang	-0,25	Jelek	Ditolak
22	0,047	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,88	Mudah	0,00	Jelek	Ditolak
23	0,408	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,38	Cukup	Diterima
24	0,673	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,56	Sedang	0,75	Baik Sekali	Diterima
25	-0,022	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,66	Sedang	-0,06	Jelek	Ditolak
26	-0,081	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,72	Mudah	-0,06	Jelek	Ditolak
27	0,460	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,59	Sedang	0,44	Baik	Diterima
28	0,399	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,31	Cukup	Diterima
29	0,419	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,16	Sukar	0,31	Cukup	Diterima

30	0,408	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,25	Cukup	Diterima
No Soal	Uji Validitas			Uji Reliabilitas				Tingkat Kesukaran		Daya Pembeda		Keterangan
	r Hitung	r Tabel	Kriteria	r hitung	r tabel	Reliabilitas	Kriteria	P	Kriteria	DP	Kriteria	
31	0,361	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,50	Sedang	0,25	Cukup	Diterima
32	0,510	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,44	Baik	Diterima
33	-0,192	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,84	Mudah	-0,19	Jelek	Ditolak
34	0,345	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,75	Mudah	0,25	Cukup	Ditolak
35	0,486	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,44	Baik	Diterima
36	0,464	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,56	Sedang	0,50	Baik	Diterima
37	0,448	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,84	Mudah	0,31	Cukup	Diterima
38	0,453	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,59	Sedang	0,44	Baik	Diterima
39	#DIV/0!	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	1,00	Mudah	0,00	Jelek	Ditolak
40	0,424	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,59	Sedang	0,56	Baik	Diterima
41	0,378	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,25	Cukup	Diterima
42	0,509	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,81	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
43	0,361	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,75	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
44	-0,077	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,06	Sukar	0,00	Jelek	Ditolak
45	0,339	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,88	Mudah	0,13	Jelek	Ditolak
46	-0,148	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,53	Sedang	-0,19	Jelek	Ditolak
47	0,506	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,25	Sukar	0,50	Baik	Diterima
48	0,694	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,56	Sedang	0,75	Baik Sekali	Diterima
49	0,402	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,94	Mudah	0,13	Jelek	Ditolak
50	0,464	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,44	Baik	Diterima
51	0,365	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,25	Sukar	0,38	Cukup	Diterima
52	0,369	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,25	Cukup	Diterima
53	0,510	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,28	Sukar	0,50	Baik	Diterima
54	0,075	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,78	Mudah	0,06	Jelek	Ditolak
55	0,478	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,69	Sedang	0,50	Baik	Diterima
56	-0,005	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,16	Sukar	-0,06	Jelek	Ditolak
57	-0,089	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,41	Sedang	-0,19	Jelek	Ditolak
58	0,429	0,349	valid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,66	Sedang	0,44	Baik	Diterima
59	-0,199	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,13	Sukar	-0,13	Jelek	Ditolak
60	-0,098	0,349	invalid	0,87	0,349	Reliabel	Sangat Baik	0,34	Sedang	-0,19	Jelek	Ditolak

LAMPIRAN 25

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung
Kelas/ Semester : V/ 2
Muatan Pelajaran : IPS
Materi Pokok : Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.
 - a. Contoh: Pilihan semula : a ~~X~~ c d
 - b. Dibetulkan menjadi : a ~~X~~ c ~~X~~
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda siang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!

1. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
 1. Wilayah kabupaten yang luas
 2. Banyaknya wilayah perairan
 3. Jalan yang masih bebatuan
 4. Jarak antar kecamatan jauhPenyebab kurangnya hubungan interaksi warga antar kecamatan di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor
 - a. 1, 2, dan 3
 - b. 2, 3, dan 4
 - c. 1, 2, dan 4
 - d. 1, 3, dan 4

2. Salah satu bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungannya adalah dengan memelihara berbagai binatang ternak. Masyarakat percaya untuk mencegah musibah perlu diadakan sebuah upacara bagi pemliki binatang ternak dengan melakukan arak-arakan untuk menirukan suara makhluk halus yang disebut upacara....

- a. Kirab
- b. Nyadran
- c. Peningsetan
- d. Lamporan

3. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1.	Jangan mencuri
2.	Tidak menerima perubahan
3.	Tidak mengeksploitasi alam
4.	Menjunjung tinggi kejujuran

Nomor yang menunjukkan nilai-nilai kearifan Suku Samin adalah

- a. 1, 3, dan 4
- b. 1, 2, dan 3
- c. 2, 3, dan 4
- d. 1, 2, dan 4

4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan tersebut di Kabupaten Blora disebut dengan

- a. krayahan
- b. dhautan
- c. puputan
- d. sambatan

5. Selain industri makanan, industri kerajinan menjadi salah satu pilihan usaha masyarakat. Di bawah ini yang bukan merupakan industri kerajinan di Kabupaten Blora adalah industri kerajinan
 - a. ronce melati
 - b. blangkon
 - c. gitar
 - d. pakaian bordir
6. Salah satu bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dalam kondisi budaya masyarakat adalah adanya berbagai syukuran. Syukuran yang menandakan bayi berusia lima hari menurut rangkaian hari Jawa yaitu Pon, Wage, Kliwon, Legi, Pahing dinamakan upacara
 - a. Sepasaran
 - b. Selapanan
 - c. Mitoni
 - d. Puput Puser
7. Ada serangkaian upacara yang berkaitan dengan kehamilan sampai kelahiran bayi. Salah satunya yaitu Upacara Krayahan yang merupakan upacara untuk
 - a. menyambut kelahiran bayi
 - b. ibu hamil dengan usia tujuh bulan
 - c. merayakan keberhasilan
 - d. menandai hari weton bayi
8. Sebagian masyarakat di Kabupaen Blora masih percaya bahwa untuk melakukan suatu hal besar contohnya mendirikan rumah, mereka perlu menentukan ... terlebih dahulu.
 - a. tanah yang baik
 - b. lokasi yang baik
 - c. hari baik
 - d. weton

9. Dari serangkaian upacara adat yang berkaitan dengan pertanian, salah satunya adalah Upacara Nyunyuki. Pada saat apakah upacara tersebut diadakan?
- awal masa tanam padi
 - padi mulai menguning
 - tanaman padi berusia 5 hari
 - 36 hari setelah padi ditanam

10. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Kacang tanah
2.	Kedelai
3.	Ubi Jalar
4.	Jagung

Berdasarkan tabel di atas yang menjadi tanaman palawija andalan di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor....

- 1 dan 2
 - 4 saja
 - 3 dan 4
 - 1, 2, 3, 4
11. Penggunaan 25,38% wilayah di Kabupaten Blora adalah untuk tanah sawah. Sehingga sebagian besar masyarakat berinteraksi dengan lingkungan sebagai petani. Hal tersebut menyebabkan adanya beberapa upacara yang berkaitan dengan penanaman padi, yaitu sebagai berikut kecuali upacara....
- Nyadran
 - Miwiti
 - Blowoki
 - Ngalemi

12. Di bawah ini adalah gambar pertunjukan wayang khas Kabupaten Blora, yaitu wayang



- a. kulit
 - b. golek
 - c. thengul
 - d. krucil
13. Masyarakat di Kabupaten Blora, masih sangat bergantung dengan alam sekitarnya. Sebagai wujud syukur bersatunya manusia dengan alam diadakanlah Upacara Manganan, Gas Desa, Sedekah Bumi, dan Nyadran. Upacara tersebut merupakan contoh upacara....
- a. Syukuran
 - b. Selamatan
 - c. Bersih Desa
 - d. Krayahan
14. Selain pertanian, pekebunan juga merupakan salah satu bidang yang digeluti masyarakat di Kabupaten Blora. Beberapa tanaman yang ditanam di perkebunan Kabupaten Blora adalah di bawah ini, kecuali
- a. mangga, pisang, durian
 - b. pisang, jeruk, salak
 - c. jeruk, buah naga, kelapa
 - d. pisang, kelapa, mangga

15. Beberapa jenis wayang yang dimainkan di Kabupaten Blora ditunjukkan gambar di bawah ini kecuali

a.



c.



b.



d.



16. Beberapa daerah di Kabupaten Blora sering mengalami kekeringan saat musim kemarau. Sehingga ketersediaan air yang minim saat musim kemarau menjadi salah satu masalah pertanian di Kabupaten Blora. Bagaimanakah cara petani mengatasi hal tersebut?

- tetap menanam padi dengan mencari sumber pengairan
- menunda penanaman padi sampai musim hujan
- menanam tanaman lain seperti jagung, kacang tanah, kacang hijau
- mengganti areal persawahan menjadi areal perkebunan

17. Berkebun merupakan salah satu bentuk interaksi masyarakat Kabupaten Blora dengan lingkungan. Setiap daerah di Kabupaten Blora memiliki potensi perkebunan masing-masing. Misalnya di Desa Tanggel terdapat perkebunan buah-buahan dengan komoditi utamanya adalah

- pisang
- mangga
- kelapa
- jeruk

18. Kabupaten Blora memiliki kawasan hutan yang sangat luas. Dengan kayu jati merupakan komoditi utamanya. Kerajinan kayu yang biasa di produksi para pengrajin kayu di Kabupaten Blora adalah

- a. kerajinan gembol jati, kerajinan ukir, cenderamata
- b. kerajinan akar jati, dompet kayu, rumah kayu
- c. cenderamata, kerajinan ukir, sepeda kayu
- d. rumah kayu, jam tangan kayu, cenderamata

19. Perhatikan gambar hewan di bawah ini!

1.



3.



2.



4.



Hewan yang banyak dternak masyarakat Kabupaten Blora ditunjukkan oleh gambar nomor

- a. 1, 2, dan 4
- b. 1, 2, dan 3
- c. 1, 3, dan 4
- d. 2, 3, dan 4

20. Kayu jati merupakan komoditi utaman di Kabupaten Blora, sehingga banyak pengrajin kayu jati di Kabupaten Blora. Sentra kerajinan kayu jati yang terkenal di Kabupaten Blora berada di daerah
- Japah
 - Jepon
 - Jiken
 - Sambong
21. Kabupaten Blora memiliki berbagai potensi bahan galian dikarenakan letak geografisnya. Dengan berbagai potensi bahan galian yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat berinteraksi dengan lingkungan tersebut dengan bekerja sebagai
- pendulang
 - penggali
 - petani
 - penambang

22. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Bebatuan
2.	Emas
3.	Pasir
4.	Berbagai mineral

Bahan alam yang ditambang oleh masyarakat di Kabupaten Blora ditunjukkan oleh nomor

- 1, 2 dan 3
- 1, 2, dan 4
- 2, 3 dan 4
- 1, 3, dan 4

23. Dengan kondisi alam yang ada di Kabupaten Blora, banyak masyarakat yang bekerja dengan mengandalkan keadaan alam sekitar. Contoh interaksi masyarakat dengan lingkungan dalam pekerjaan yang mengandalkan alam sekitar yaitu
- a. pengumpul bekicot, pengumpul jamur tiram
 - b. pengumpul daun jati, pengumpul semut
 - c. penangkap katak, pengumpul kerang
 - d. pengumpul daun jati, pengumpul jamur tiram
24. Goa Sentono merupakan salah satu wisata alam yang ada di Kabupaten Blora. Wisata ini terletak jauh dari pusat kota sehingga kurang diperhatikan pemerintah. Namun pada tahun ini, diadakan Festival Sentono yang menampilkan berbagai keunikan daerah setempat. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang....
- a. sosial
 - b. budaya
 - c. sosial budaya
 - d. ekonomi
25. Festival Barongan Blora merupakan salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk menjaga eksistensi Barongan Blora. Selain acara kirab barongan dari berbagai kelompok peserta arak-arakan, diadakan juga pameran pengrajin barongan. Ramainya acara ini membuat masyarakat berbaur untuk menyaksikan festival yang juga dapat memberikan keuntungan bagi para pedagang yang menjajakan jualannya. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan pada bidang....
- a. sosial
 - b. budaya dan ekonomi
 - c. sosial dan budaya
 - d. sosial dan ekonomi

26. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagaimanakah pengaruh adanya makanan tersebut terhadap budaya daerah Kabupaten Blora?

- a. menambah makanan khas Kabupaten Blora
 - b. dapat memanfaatkan waluh yang kurang diminati
 - c. membuka peluang pekerjaan bagi masyarakat
 - d. memberikan keuntungan
27. Egg roll waluh merupakan kue yang diproduksi oleh warga di Kecamatan Cepu tepatnya di Kelurahan Ngroto yang memang terkenal sebagai kelurahan yang berhasil merubah waluh menjadi kue yang enak. Usaha ini telah meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat karena usaha egg roll waluh ini membuka peluang ... bagi masyarakat.
- a. penjualan
 - b. pekerjaan
 - c. penghasilan
 - d. ekonomi

28. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Masyarakat berbaur menyaksikan pertunjukan wayang
2.	Menggali potensi dalang muda
3.	Terkenalnya kesenian wayang
4.	Masyarakat yang memiliki hobi pada kesenian wayang dapat menikmati pertunjukan

Dari keempat pernyataan tersebut yang merupakan keuntungan adanya pertunjukan wayang oleh dalang remaja di bidang sosial ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 3, dan 4
 - c. 2, 3, dan 4
 - d. 1, 2, dan 4
29. Soto Kletuk merupakan salah satu kuliner khas Kabupaten Blora. Yang unik dari soto ini sesuai dengan namanya yaitu terdapat kletuk di atasnya. Kletuk merupakan ... kukus yang dipotong kecil-kecil dan diolah dengan cara digoreng hingga kering.
- a. singkong
 - b. kentang
 - c. ubi
 - d. tales
30. Usaha kerajinan kayu jati menjadi salah satu usaha yang ditekuni masyarakat mengingat sebagian besar luas wilayah Kabupaten Blora adalah hutan jati. Bagaimanakah peran pengusaha kerajinan kayu jati dalam bidang ketenagakerjaan di Blora?
- a. membuka lapangan pekerjaan
 - b. menyediakan berbagai kebutuhan kerajinan kayu
 - c. meningkatkan taraf hidup masyarakat
 - d. meningkatkan gaya hidup masyarakat

31. Dari berbagai wisata alam yang dikelola masyarakat Kabupaten Blora, salah satunya adalah wisata musimaan yang terletak di Desa Ngloram. Dikatakan wisata musiman karena memang wisata ini hanya terdapat saat musim kemarau, yaitu saat sungai Bengawan Solo membentuk air terjun kecil yang indah. Wisata alam yang dimaksud adalah...

- a. Kricakan
- b. Ngloram
- c. Kracakan
- d. Niagara

32. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berbagai kerajinan di atas menambah kekayaan kerajinan khas Kabupaten Blora. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang...

- a. sosial
- b. sosial budaya
- c. budaya
- d. ekonomi

33. Di Kecamatan Japah terdapat wisata sungai dengan dinding sungai yang sangat indah. Relief yang indah di dinding sungai tersebut berasal dari gerusan air yang diperkirakan terjadi pada zaman purba. Oleh masyarakat setempat, wisata ini diberi nama sesuai desa dimana lokasi wisata ini berada yaitu
- Kedungbiru
 - Kaligawan
 - Kalinanas
 - Kracakan
34. Siswanto Cup merupakan turnamen voli se-Kabupaten Blora yang diikuti semua kecamatan dengan peserta 175 desa. Salah satu tujuan diadakannya turnamen ini adalah untuk menggali potensi atlet-atlet muda. Hal ini merupakan salah satu bentuk upaya pembangunan di bidang
- budaya
 - ekonomi
 - sosial budaya
 - sosial
35. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berdasarkan gambar tersebut, para pegawai di Kabupaten Blora telah turut serta melakukan upaya pembangunan di bidang....

- sosial dan budaya
- budaya
- budaya dan ekonomi
- sosial

36. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Menggunakan produk dalam negeri
2.	Membuka usaha kuliner makanan daerah
3.	Menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat setempat
4.	Impor produk

Dari keempat pernyataan tersebut, pernyataan nomor berapakah yang merupakan bentuk upaya pembangunan di bidang ekonomi?

- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 2, dan 4
 - c. 2, 3, dan 4
 - d. 1, 2, dan 4
37. Banyak wisatawan, jurnalis, juga fotografer yang datang ke wisata ini untuk mengabadikan dan memperkenalkan keindahan alamnya yang luar biasa. Wisata yang dimaksud adalah wisata goa di Kabupaten Blora yang terkenal dengan indahnnya pancaran sinar yang masuk melalui celah-celah goa, yaitu goa
- a. Sentono
 - b. Sentana
 - c. Tarawang
 - d. Terawang

38. Perhatikan gambar di bawah ini!



Bagaimanakah bentuk upaya pembangunan di bidang ekonomi dengan adanya makanan seperti gambar di samping?

- a. membuka lapangan pekerjaan
- b. menambah kekayaan makanan khas Kabupaten Blora
- c. membuat nama Kabupaten Blora semakin terkenal
- d. meningkatkan perilaku konsumtif masyarakat

39. Sebagai seorang siswa kita juga harus turut serta dalam upaya pembangunan bangsa. Di bawah ini yang tidak merupakan contoh upaya pembangunan yang dapat dilakukan seorang siswa adalah

- a. belajar dengan rajin
- b. berjualan kuliner khas daerah
- c. memakai baju batik
- d. belajar tari tradisional

40. Perhatikan tabel di bawah ini!

1.	Mendirikan usaha yang mampu menyerap tenaga kerja
2.	Tidak menggunakan produk dari luar negeri
3.	Mendirikan usaha yang memanfaatkan potensi daerah

Ketiga pertanyaan tersebut merupakan bentuk upaya pembangunan di bidang

....

- a. sosial dan ekonomi
- b. budaya dan ekonomi
- c. sosial
- d. ekonomi

LAMPIRAN 26**KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST***

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	D	11.	A	21.	D	31.	C
2.	D	12.	D	22.	D	32.	C
3.	A	13.	C	23.	B	33.	C
4.	D	14.	B	24.	B	34.	D
5.	C	15.	A	25.	D	35.	B
6.	A	16.	C	26.	A	36.	A
7.	A	17.	D	27.	B	37.	D
8.	C	18.	A	28.	D	38.	A
9.	B	19.	B	29.	A	39.	B
10.	B	20.	B	30.	A	40.	D

LAMPIRAN 27**PEDOMAN PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$S = R$$

(Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 40

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 28**DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL**

No	Nama Siswa	Kode
1	AVR	U1
2	AMR	U2
3	AEM	U3
4	AHF	U4
5	BDF	U5
6	DAP	U6
7	EPW	U7
8	GPP	U8
9	HARMA	U9
10	HMI	U10
11	JAW	U11
12	JDAP	U12
13	KAML	U13
14	KA	U14
15	LPK	U15
16	MIP	U16
17	NDM	U17
18	RP	U18
19	RK	U19
20	SED	U20
21	SP	U21
22	S	U22
23	SASR	U23
24	SK	U24
25	UAPL	U25
26	UAH	U26
27	VCPP	U27
28	VAA	U28
29	VANA	U29
30	WSL	U30
31	YKS	U31
32	YA	U32

LAMPIRAN 29**DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN**

No	Nama Siswa	Kode
1	ASK	A1
2	AKP	A2
3	ADN	A3
4	AIM	A4
5	ADT	A5
6	AW	A6
7	ANAFS	A7
8	AYTH	A8
9	AYP	A9
10	ARF	A10
11	AF	A11
12	AA	A12
13	ANA	A13
14	CFN	A14
15	CNA	A15
16	DH	A16
17	DE	A17
18	DOP	A18
19	DARP	A19
20	DAP	A20
21	DAPR	A21
22	DAPRA	A22
23	FAD	A23
24	FEFA	A24
25	FAMM	A25
26	FDK	A26
27	FAE	A27
28	GAF	A28
29	HR	A29
30	IHA	A30
31	KBP	A31
32	KAP	A32
33	KIZ	A33
34	LA	A34
35	MI	A35

No	Nama Siswa	Kode
36	MFH	A36
37	MHH	A37
38	MIP	A38
39	MRA	A39
40	MWA	A40
41	NCA	A41
42	NWR	A42
43	RAH	A43
44	RADI	A44
45	RAAP	A45
46	RSD	A46
47	RAP	A47
48	RZ	A48
49	SPB	A49
50	SSM	A50
51	SDAP	A51
52	SM	A52
53	YASH	A53
54	YDS	A54
55	ZZA	A55

LAMPIRAN 30

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN BAHAN AJAR
ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM
PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN
PENGARUHNYA KELAS V SDN 1 WULUNG**

Nama Guru : Elwy Zuhria, S.Pd.SD
NIP : 19850914 200903 2 010
Satuan Pendidikan : SDN 1 Wulung

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Gunakan tanda cek (✓) untuk memilih jawaban yang yang dipilih.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada akhir pertanyaan.

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang ada pada buku guru dan siswa terlalu sempit?	✓	
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
3.	Apakah sumber belajar siswa sudah mendukung pembelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		✓
4.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?	✓	
6.	Menurut Bapak/Ibu, apakah bahan ajar yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		✓
7.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan buku atau bahan ajar lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
8.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik?	✓	
9.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan bahan ajar non cetak?	✓	
10.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan bahan ajar berbasis teknologi?	✓	
11.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan bahan ajar non cetak? (lingkari salah satu)	<input checked="" type="radio"/> a. Komputer <input type="radio"/> b. Handphone	

12.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dikemas dalam bentuk bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ?	✓	
13.	Apakah <i>flipbook</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
14.	Apakah siswa lebih tertarik jika mempelajari materi yang ada di sekitar mereka?	✓	
15.	Apakah materi yang disajikan harus sesuai dengan lingkungan siswa?	✓	
16.	Apakah Bapak/Ibu pernah mengintegrasikan kearifan lokal dalam materi pembelajaran IPS?	✓	
17.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> disajikan dengan berbasis kearifan lokal?	✓	
18.	Apakah materi yang disajikan pada <i>flipbook</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	✓	
19.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	✓	
20.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?	✓	
21.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?		✓
22.	Apakah bahan ajar <i>flipbook</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	✓	
23.	Apakah kalimat yang digunakan dalam <i>flipbook</i> harus singkat, padat dan jelas?	✓	
24.	Apakah kemenarikan tampilan <i>flipbook</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	✓	
25.	Apakah bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	✓	
27.	Apakah siswa lebih suka bahan ajar yang bergambar?	✓	
28.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)		a. Times New Roman b. Berlin Sans FB (c) Comic Sans MS

29.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)	a. Portrait	b. Landscape
30.	Apakah <i>flipbook</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	✓	
31.	Berikanlah saran dan masukan untuk bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> berbasis kearifan lokal yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.		

Blora,
Guru Kelas 5



ELWY ZUHRI, S.Pd.SD
NIP. 19850914 200903 2010

LAMPIRAN 31

HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA
DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA KELAS V SDN I WULUNG**

Nama Lengkap : *Keyla Anisa Putri*
No Urut : *32*
Kelas / Semester : V (Lima) / Genap

Petunjuk:

1. Isilah identitas diri dengan benar.
2. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang disajikan.
3. Berilah tanda cek (✓) pada kolom pilihan jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	✓	
2.	Apakah pelajaran IPS menyenangkan?		✓
3.	Apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit dimengerti?	✓	
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		✓
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?		✓
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?		✓
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?	✓	
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?	✓	
9.	Apakah kalian menyukai buku yang ditampilkan di komputer?	✓	
10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan pada komputer dalam bentuk <i>flipbook</i> ?	✓	
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?	✓	

12.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang bergambar?	✓	
13.	Apakah kalian lebih suka buku atau bahan ajar yang disajikan video?	✓	
14.	Apakah kalian menyukai buku atau bahan ajar yang berwarna?	✓	
15.	Apakah kalian setuju jika bahan ajar menggunakan warna-warna yang cerah?	✓	
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> ? (lingkari salah satu)		a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Comic Sans MS
17.	Apakah kalian sulit memahami materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
18.	Apakah kalian memerlukan contoh di lingkungan sekitar untuk memahami materi pada pelajaran IPS?	✓	
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	✓	
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam bahan ajar berbentuk pilihan ganda?	✓	
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk bahan ajar atau buku yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya :		

Blora,
Siswa Kelas 5


.....
Keyla Anisa Putri

LAMPIRAN 32

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF
BERBASIS KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA
PENILAIAN TAHAP 1**

Nama : Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198207282013051078

Asal Instansi : KTR, FIP, UHHE5

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda *checklist* (✓) pada salah satu kolom Ya atau Tidak.
3. Bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I.	Komponen Kelayakan Isi			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓		
	3. Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	✓		
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, dan logis	✓		
II.	Komponen Penyajian	Ya	Tidak	
	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	✓		
	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	✓		

	3. Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru	✓		Bahan ajar harus menggunakan perangkat dan aplikasi
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓		
III	Mutu Teknis	Ya	Tidak	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas	✓		
	2. Semua tombol dalam bahan ajar berfungsi dengan baik	✓		Tombol pengaturan suara pada video.

Catatan:

- 1.) Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif dengan menggunakan aplikasi *Flisift* harus dengan menggunakan banner aplikasi lain yaitu *gom media* jadi saat *fullscreen* pengaturan *zoom* tidak optimal.
- 2.) Tombol pengaturan suara pada video tidak bisa digunakan.

Keterangan:

Bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang, 18 Desember2019
Validator



Basuki Sulistio, S.Pd, M.Pd.
NIP.198207202013031678

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI
MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama : B. Susilo Sulistio, S.Pd, M.Pd.
NIP : 198207282013031078
Asal Instansi : K.T.P. F.I.P. UMHEs

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Bahan ajar sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran				√	
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				√	
	3. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif disajikan dengan berbasis kearifan lokal				√	
	4. Gambar atau ilustrasi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sesuai dengan pembahasan materi				√	

Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran				√	
	2. Gambar terlihat jelas dan logis				√	
	3. Teks terlihat jelas dan logis				√	
	4. Keseluruhan tampilan bahan ajar menarik				√	
Bahan ajar mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah digunakan dalam proses pembelajaran				√	
	2. Petunjuk penggunaan bahan ajar jelas.				√	
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan				√	
	4. Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
Desaintampilan visual menarik.	1. Desain tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menarik minat belajar siswa				√	
	2. Penyajian bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya				√	
	3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik				√	
	4. Teks dan gambar terlihat jelas				√	
Jumlah Skor					57	

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{57}{64} \times 100\% = 89,06\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

1.) Cover depan → Warna tulisan Bahan Ajar Berbasis disesuaikan dengan warna background agar kontras.

2.) Halaman i ?

3.) Konsistensi :- letak sub judul

- letak kotak disesuaikan dengan penjelasan.

- letak foto disesuaikan dengan penjelasan

- tata tulis disesuaikan.

Semarang... 18 Desember 2019

4.) Petunjuk penggunaan soal latihan.

5.) Setiap soal dibuat feed back jawaban benar / salah.

6.) Cover akhir → tulisan disesuaikan

Validator

Asri

Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1982 09 28 2013 03 1078

LAMPIRAN 33

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MATERI

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI
MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama : Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP : 195612011987031001
Asal Instansi : PPSD, FIP, UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD				✓	
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran				✓	
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	
	4. Materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya telah tercakup secara keseluruhan dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal				✓	

Materi sesuai dengan taraf berfikir	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa			✓	
	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa			✓	
	3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
	4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya			✓	
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	1. Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa			✓	
	2. Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan sikap positif siswa			✓	
	3. Materi dalam bahan ajar dapat meningkatkan minat membaca siswa			✓	
	4. Soal dalam bahan ajar dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah			✓	
Kesesuaian gambar dengan materi	1. Gambar dalam bahan ajar berhubungan dengan materi			✓	
	2. Gambar dapat memperjelas isi materi			✓	
	3. Gambar membantu siswa memahami materi			✓	
	4. Gambar dalam bahan ajar jelas dan menarik			✓	
Jumlah Skor				60	

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{60}{64} \times 100\%$$

$$= 93,75 \%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

Semarang,.....2019

Validator



Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 195612011987031001

LAMPIRAN 34

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI BAHASA

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN KEBAHASAAN UNTUK AHLI BAHASA
BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI
MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama : Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd, M.Pd.
 NIP : 198509272015091001
 Asal Instansi : FBS Unnes

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
Skor 1 : kurang baik
Skor 2 : cukup baik
Skor 3 : baik
Skor 4 : sangat baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa				✓	
	2. Menggunakan kalimat yang efektif				✓	
	3. Menggunakan kalimat yang baku				✓	
	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur PUEBI				✓	
Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif.				✓	
	2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas			✓		
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				✓	
	4. Kalimat yang digunakan komunikatif			✓		

Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas V			✓	
	2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan				✓
	3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa			✓	
	4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari				✓
Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.				✓
	2. Menggunakan kata-kata secara hemat.				✓
	3. Menggunakan ejaan yang tepat				✓
	4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa				✓
Jumlah Skor				60	

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

$$= \frac{60}{64} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

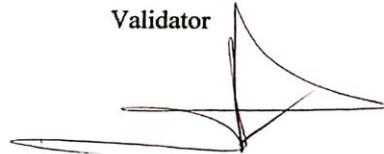
Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

(1) perhatikan penomoran, (2) perhatikan pengutipan buku kelisan, foto gambar dll., (3) cek penggunaan diletak supaya bahasa lebih mudah dipahami, (4) Lengkapi Keterangan - Keterangan dengan penjelasan yang sesuai.

Semarang,

Validator



Asep Purwa Yudi Utomo

NIP. 198509272015041001

LAMPIRAN 35

**REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN
AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL**

TAHAP I

No	Validator	Validasi Penilaian	Jumlah Skor
1.	Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd	Desain dan Komponen	10
Jumlah			10
Rata-rata			1
Presentase			100%
Kriteria			Sangat layak

LAMPIRAN 36

**REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN BAHAN
AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL**

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd	Media
2.	Drs. Sukarjo, S.Pd, M.Pd	Materi
3.	Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

TAHAP II

Indikator	Komponen		
	Media	Materi	Kebahasaan
1	16	16	16
2	14	14	14
3	14	14	14
4	13	16	16
Jumlah Skor	57	58	60
Rata-Rata	14,25	15	15
Presentase	89,06%	93,75%	93,75%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup layak
0% - 25%	Kurang layak

Perhitungan penilaian komponen oleh ahli media

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{57}{64} \times 100\% \\ &= 89,06\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

Perhitungan penilaian komponen oleh ahli materi

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{60}{64} \times 100\% \\ &= 93,75\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

Perhitungan penilaian komponen oleh ahli bahasa

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{60}{64} \times 100\% \\ &= 93,75\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

LAMPIRAN 37

LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

**INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKALDALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA
DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama : ELWY ZUHRIA , S.Pd.SD
NIP : 19850914 200903 2 010
Instansi : SDN 1 WULUNG

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Bapak/Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *checklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan bahan ajar. Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

A. Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	✓	
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	✓	
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.	✓	
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	

10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	✓	
11.	Materi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	✓	
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, terutama di daerah Kabupaten Blora	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	✓	
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
17.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	✓	

B. Penskoran

Ya = 1 Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Persentas	Kriteria
1	76% < skor ≤ 100%	Sangat Efektif ✓
2	56% < skor ≤ 75%	Efektif
3	26% < skor ≤ 50%	Cukup Efektif
4	0% < skor ≤ 25%	Kurang Efektif

C. Rekomendasi dan Saran

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

Blora,

Guru Kelas V



ELWY ZUHRIA, S.Pd.SD

NIP 19850914 200903 2 010

LAMPIRAN 38

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

No.	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menarik belajar siswa.	1
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	1
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	1
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	1
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.	1
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	1
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	1
11.	Materi bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	1
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, terutama di daerah Kabupaten Blora.	1
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	1
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berpikir.	1
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami	1
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1
17.	Isitilah yang digunakan bisa dimengerti.	1
Jumlah total		17
Presentase		100%
Kriteria		Sangat Layak

LAMPIRAN 39

LEMBAR ANKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

INSTRUMEN ANKET TANGGAPAN SISWA
TERHADAP BAHAN AJAR ELEKTRONIK *FLIPBOOK* INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA
DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama : Airish indira muhladi

No Urut : 4

Kelas : 5

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas dan kelas pada kolom yang telah disediakan
2. Bacalah beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian beri tanda *checklist* (✓) pada jawaban Ya/Tidak pada kolom yang telah disediakan.

A. Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	✓	
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	✓	
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar.	✓	
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menyenangkan.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	✓	
11.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	✓	

12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	✓	
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
17.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	✓	

B. Penskoran

Ya = 1 Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% = \frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mental yang diperoleh

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

No	Presentas	Kriteria
1	76% ^a skor \geq 100%	Sangat Efektif ✓
2	56% ^a skor \geq 75%	Efektif
3	26% ^a skor \geq 50%	Cukup Efektif
4	0% ^a skor \geq 25%	Kurang Efektif

Blora,

Siswa kelas V



difa

LAMPIRAN 40

REKAPITULASI ANKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak
1.	Tampilan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	9	0
2.	Gambar dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terlihat jelas.	9	0
3.	Teks dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal dapat terbaca dengan jelas.	9	0
4.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	9	0
5.	Petunjuk penggunaan bahan ajar mudah dimengerti.	9	0
6.	Bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	9	0
7.	Penggunaan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal meningkatkan minat belajar siswa.	9	0
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menyenangkan.	9	0
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	9	0
10.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal cukup lengkap.	9	0
11.	Materi dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	9	0
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	9	0
13.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal mudah dipahami.	9	0
14.	Latihan soal yang ada dalam bahan ajar elektronik <i>flipbook</i> interaktif berbasis kearifan lokal menumbuhkan kemampuan berpikir.	9	0

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban Ya	Jawaban Tidak
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	9	0
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	9	0
17.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	9	0
Jumlah total		153	
Presentase		100%	
Kriteria		Sangat Efektif	

LAMPIRAN 41

HASIL BELAJAR TES UJI COBA

Nilai Tertinggi

LEMBAR JAWABAN TES UJI COBA

Nama : *Junita Amalia*
 No Presensi : *32*

NILAI
<i>80</i>

No	Jawaban				No	Jawaban				No	Jawaban			
1.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	D	13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	23.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	14.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	24.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	15.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	27.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	28.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	19.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	29.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	30.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

No	Jawaban				No	Jawaban				No	Jawaban			
31.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	41.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	51.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
32.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	42.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	52.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
33.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	43.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	53.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
34.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	44.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	54.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
35.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	45.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	55.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
36.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	46.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	56.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
37.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	47.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	57.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
38.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	48.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	58.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
39.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	49.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	59.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	50.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	60.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

Nilai Terendah

LEMBAR JAWABAN TES UJI COBA

Nama : Julian Dwi Ananda Pura
No Presensi : 12

NILAI
65

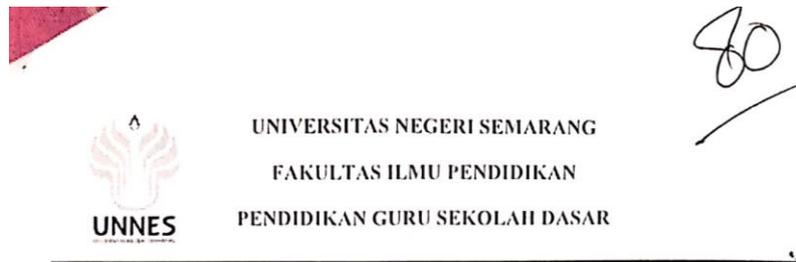
No	Jawaban				No	Jawaban				No	Jawaban			
1.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	11.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	22.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
3.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	23.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	14.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	24.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
5.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	15.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	25.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	26.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	17.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	27.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	18.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	28.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	19.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	29.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	20.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	30.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

No	Jawaban				No	Jawaban				No	Jawaban			
31.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	41.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	51.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
32.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	42.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	52.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
33.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	43.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	53.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
34.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	44.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	54.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
35.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	45.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	55.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
36.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	46.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	56.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	47.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	57.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
38.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>	48.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D	58.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
39.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	49.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D	59.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	50.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D	60.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

LAMPIRAN 42

HASIL BELAJAR *PRETEST*

Nilai Tertinggi

LEMBAR JAWABAN *PRETEST*

Muatan Pelajaran : IPS
 Hari, Tanggal :
 Waktu : 60 menit

Nama : *Adis ex khayla putri*
 Kelas : *S*
 No Urut : *2*

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
30.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
31.	A	.	<input checked="" type="checkbox"/>	D
32.	A	.	<input checked="" type="checkbox"/>	D
33.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
34.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
35.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
36.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
38.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
39.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

Nilai Terendah



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

45

LEMBAR JAWABAN PRETEST

Muatan Pelajaran : IPS
 Hari, Tanggal :
 Waktu : 60 menit

Nama : Dwi Agung Pratomo
 Kelas : 5
 No Urut : 22

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A		C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

18

LAMPIRAN 43

HASIL BELAJAR *POSTEST*

Nilai Tertinggi

95



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN *POSTEST*

Muatan Pelajaran : IPS
 Hari, Tanggal :
 Waktu : 60 menit

Nama : *Ibrahim aryo abijoso*
 Kelas : *S*
 No Urut : *30*

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
4.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
11.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
12.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
16.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
25.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
27.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
28.	A		C	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
30.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
31.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
32.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
33.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
34.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
35.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
36.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
37.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
38.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
39.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

38

Nilai Terendah

52,5



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

Muatan Pelajaran : IPS
Hari, Tanggal :
Waktu : 60 menit

Nama : Karjiko Budi Purnama
Kelas : 5
No Urut : 31

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
3.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
4.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
6.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
7.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
8.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
9.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
11.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
12.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
13.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
14.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
15.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
16.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
20.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

21.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
23.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
24.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
25.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
26.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
27.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
28.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
30.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
31.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
32.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
33.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
34.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
35.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
36.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
37.	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
38.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
39.	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
40.	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>

LAMPIRAN 44

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	77,5	Tuntas
2	A2	80	Tuntas
3	A3	62,5	Tidak Tuntas
4	A4	60	Tidak Tuntas
5	A5	57,5	Tidak Tuntas
6	A6	75	Tuntas
7	A7	62,5	Tidak Tuntas
8	A8	77,5	Tuntas
9	A9	60	Tidak Tuntas
10	A10	70	Tuntas
11	A11	62,5	Tidak Tuntas
12	A12	60	Tidak Tuntas
13	A13	57,5	Tidak Tuntas
14	A14	65	Tuntas
15	A15	75	Tuntas
16	A16	60	Tidak Tuntas
17	A17	62,5	Tidak Tuntas
18	A18	77,5	Tuntas
19	A19	57,5	Tidak Tuntas
20	A20	62,5	Tidak Tuntas
21	A21	77,5	Tuntas
22	A22	45	Tidak Tuntas
23	A23	65	Tuntas
24	A24	62,5	Tidak Tuntas
25	A25	50	Tidak Tuntas
26	A26	72,5	Tuntas
27	A27	52,5	Tidak Tuntas
28	A28	60	Tidak Tuntas
29	A29	70	Tuntas
30	A30	80	Tuntas
31	A31	65	Tuntas
32	A32	67,5	Tuntas
33	A33	70	Tuntas
34	A34	55	Tidak Tuntas
35	A35	65	Tuntas
36	A36	60	Tidak Tuntas
37	A37	70	Tuntas
38	A38	75	Tuntas
39	A39	62,5	Tidak Tuntas
40	A40	72,5	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
41	A41	52,5	Tidak Tuntas
42	A42	50	Tidak Tuntas
43	A43	65	Tuntas
44	A44	50	Tidak Tuntas
45	A45	57,5	Tidak Tuntas
46	A46	67,5	Tuntas
47	A47	65	Tuntas
48	A48	77,5	Tuntas
49	A49	57,5	Tidak Tuntas
50	A50	55	Tidak Tuntas
51	A51	52,5	Tidak Tuntas
52	A52	57,5	Tidak Tuntas
53	A53	60	Tidak Tuntas
54	A54	75	Tuntas
55	A55	72,5	Tuntas

LAMPIRAN 45

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST*

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	A1	75	Tuntas
2	A2	92,5	Tuntas
3	A3	60	Tidak Tuntas
4	A4	90	Tuntas
5	A5	62,5	Tuntas
6	A6	85	Tuntas
7	A7	77,5	Tuntas
8	A8	85	Tuntas
9	A9	67,5	Tuntas
10	A10	77,5	Tuntas
11	A11	80	Tuntas
12	A12	62,5	Tidak Tuntas
13	A13	95	Tuntas
14	A14	75	Tuntas
15	A15	60	Tidak Tuntas
16	A16	75	Tuntas
17	A17	80	Tuntas
18	A18	87,5	Tuntas
19	A19	82,5	Tuntas
20	A20	77,5	Tuntas
21	A21	62,5	Tidak Tuntas
22	A22	75	Tuntas
23	A23	65	Tuntas
24	A24	87,5	Tuntas
25	A25	82,5	Tuntas
26	A26	75	Tuntas
27	A27	65	Tuntas
28	A28	90	Tuntas
29	A29	80	Tuntas
30	A30	95	Tuntas
31	A31	52,5	Tidak Tuntas
32	A32	80	Tuntas
33	A33	90	Tuntas
34	A34	87,5	Tuntas
35	A35	85	Tuntas
36	A36	92,5	Tuntas
37	A37	80	Tuntas
38	A38	72,5	Tuntas
39	A39	60	Tidak Tuntas
40	A40	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
41	A41	80	Tuntas
42	A42	80	Tuntas
43	A43	70	Tuntas
44	A44	77,5	Tuntas
45	A45	70	Tuntas
46	A46	55	Tidak Tuntas
47	A47	72,5	Tuntas
48	A48	70	Tuntas
49	A49	90	Tuntas
50	A50	67,5	Tuntas
51	A51	60	Tidak Tuntas
52	A52	85	Tuntas
53	A53	80	Tuntas
54	A54	87,5	Tuntas
55	A55	87,5	Tuntas

LAMPIRAN 46**UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST*****Hipotesis**

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak Berdistribusi normal

Kriteria

Data dikatakan berdistribusi normal jika Ho di terima yaitu apabila $t_{tabel} > 0,05$

Dalam penelitian ini $\alpha = 0,05$

Perhitungan dengan berbantuan aplikasi SPSS 21, diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.14 Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,107	55	,174	,966	55	,126
Posttest	,102	55	,200*	,965	55	,107

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.14 diketahui bahwa nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan $sig > 0,05$ baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,126 dan nilai *posttest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,107. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil perhitungan dengan SPSS versi 21:

```
EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest
/PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
/COMPARE GROUPS
/STATISTICS DESCRIPTIVES
/CINTERVAL 95
/MISSING LISTWISE
/NOTOTAL.
```

Explore

Notes

Output Created		18-FEB-2020 23:06:30
Comments		
Input	Data	E:\lunnes\1 BISMILLAH SKRIPSI\ANALISIS\UJI PEMAKAIAN...
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.
Resources	Processor Time	00:00:02,67
	Elapsed Time	00:00:02,80

[DataSet1] E:\lunnes\1 BISMILLAH SKRIPSI\ANALISIS\UJI PEMAKAIAN\nilai.sav

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	55	100,0%	0	0,0%	55	100,0%
Posttest	55	100,0%	0	0,0%	55	100,0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
Pretest	Mean	64,2727	1,18683	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61,8933	
		Upper Bound	66,6522	
	5% Trimmed Mean	64,3308		
	Median	62,5000		
	Variance	77,471		
	Std. Deviation	8,80173		
	Minimum	45,00		
	Maximum	80,00		
	Range	35,00		
	Interquartile Range	15,00		
	Skewness	,055	,322	
	Kurtosis	-,772	,634	
	Posttest	Mean	76,8545	1,45599
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	74,0355	
		Upper Bound	79,8736	
5% Trimmed Mean		77,1843		
Median		77,5000		
Variance		116,595		
Std. Deviation		10,79792		
Minimum		52,50		
Maximum		95,00		
Range		42,50		
Interquartile Range		15,00		
Skewness		-,358	,322	
Kurtosis		-,674	,634	

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,107	55	,174	,968	55	,126
Posttest	,102	55	,200 [*]	,965	55	,107

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest

Pretest Stem-and-Leaf Plot

Frequency Stem & Leaf

```

,00            4 .
1,00           4 . 5

```

LAMPPI RAN 47

UJI PERBEDAAN RATA-RATA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Rumus *t-test* (Sugiyono 2015: 274) sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Kriteria:

Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai sig. (2-tailed) >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dengan berbantuan aplikasi SPSS 21 diperoleh hasil uji *t-test* sebagai berikut.

Tabel 4.15 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1 Pretest- posttest	- 12,68 182	13,24497	1,78595	- 16,26244	- 9,10120	- 7,101	54	,000	

Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000.. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*.

Berikut adalah hasil perhitungan dengan SPSS versi 21:

```
T-TEST PAIRS=Pretest WITH Posttest (PAIRED)
/CRITERIA=CI (.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

T-Test

Notes

Output Created	18-FEB-2020 23:08:48	
Comments		
Input	Data	E:\lunnes\1 BISMILLAH SKRIPSI\ANALISIS\UJI PEMAKAIAN...
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	55
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	Statistics for each analysis are based on the cases with no missing or out-of-range data for any variable in the analysis.
Syntax	T-TEST PAIRS=Pretest WITH Posttest (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500) /MISSING=ANALYSIS.	
Resources	Processor Time	00:00:00,02
	Elapsed Time	00:00:00,01

[DataSet1] E:\lunnes\1 BISMILLAH SKRIPSI\ANALISIS\UJI PEMAKAIAN\nilai.sav

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	64,2727	55	8,80173	1,18683
	Posttest	76,9545	55	10,79792	1,45599

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	55	,098	,476

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence ...
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower
Pair 1	Pretest - Posttest	-12,68182	13,24497	1,78595	-16,26244

Paired Samples Test

		Paired ...	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence ...			
		Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-9,10120	-7,101	54	,000

LAMPIRAN 48**UJI PENINGKATAN RATA-RATA (N-GAIN)**

Untuk menghitung nilai *N-Gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{SMI} - \text{Pretest}}$$

Keterangan :

SMI : Skor Maksimal Ideal

Kriteria :

Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017: 235) sebagai berikut.

Tabel 3.10 Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Perhitungan *N-Gain* sebagai berikut:

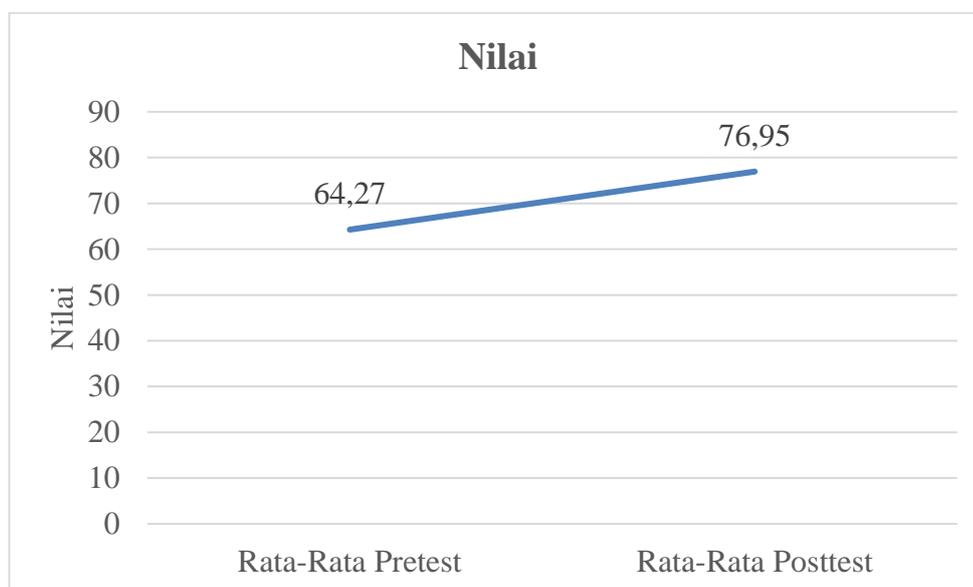
$$N\text{-Gain} = \frac{76,95 - 64,27}{100 - 64,27}$$

$$N\text{-Gain} = 0,355$$

Tabel 4.17 Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	64,27
<i>Posttest</i>	76,95
Selisish rata-rata	12,68
N-gain kelas	0,355
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 4.17 diperoleh informasi bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,355 dengan selisih rata-rata 12,68. Peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 4.17 Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

LAMPIRAN 49

SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Gedung Dekanat, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon +6224-8508019, Faksimile +6224-8508019
Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/219/UN37.1.1/LT/2020
Hal : Izin Penelitian

06 Januari 2020

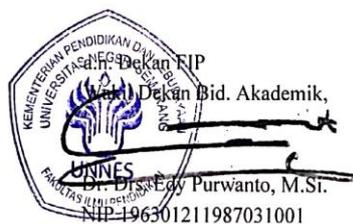
Yth. Kepala SDN I Wulung
SDN I Wulung

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Arina Muallifah
NIM : 1401416009
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Semester : Gasal
Tahun akademik : 2019/2020
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Interaktif Berbasis
Kearifan Lokal Sebagai S... elajar IPS Siswa Kelas V SDN I
Wulung Blora

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu Desember 2019 s.d Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
Dekan FIP;
Universitas Negeri Semarang



Nomor Agenda Surat : 459 126 238 5

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-01-06 12:53:10)

LAMPIRAN 50

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI COBA



**PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
SD NEGERI 4 WULUNG**

Alamat : Jl. Sambong, Kel.Wulung, Kec. Randublatung, Kab.BloraTilp.(0296)810538 Kode pos 58382

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422/78/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **KUSTINI, S.Pd.SD**
 N I P : 19820808 200501 2 013
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN 4 Wulung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : **ARINA MUALLIFAH**
 N I M : 1401416009
 Jurusan : PGSD
 Universitas : UNNES
 Keperluan : Penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora"

Pada tanggal 13 Desember 2019, mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian skripsi (uji coba soal) di SDN 4 Wulung Blora

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 16 Desember 2019

Kepala Sekolah,

KUSTINI, S.Pd.SD
 NIP. 19820808 200501 2 013



LAMPIRAN 51

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI PEMAKAIAAN



**PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
SD NEGERI 1 WULUNG**

Alamat : Jl. Branjangan No. 2 Kel. Wulung, Kec. Randublatung, Kab. Blora

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 422 / 011 / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : LILIK SUKAHAR, S.Pd
 N I P : 19600724 198201 1 007
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Wulung

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa di bawah ini :

Nama : ARINA MUALLIFAH
 N I M : 1401416009
 Jurusan : PGSD
 Universitas : UNNES
 Keperluan : Penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik *Flipbook* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 1 Wulung Blora"

Pada bulan Januari 2020 mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian skripsi di kelas V SDN 1 Wulung Blora.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 8 Februari 2020

Kepala Sekolah,

LILIK SUKAHAR, S.Pd
 NIP. 19600724 198201 1 007



LAMPIRAN 52

DOKUMENTASI



Wawancara dengan guru kelas V
SDN 1 Wulung Blora



Siswa mengisi angket kebutuhan



Uji coba soal di kelas VI SDN 4
Wulung Blora



Uji coba produk pada kelompok kecil



Siswa mengerjakan soal *pretest*



Guru menjelaskan materi interaksi
manusia dengan lingkungan dan
pengaruhnya



Siswa menggunakan bahan ajar elektronik *flipbook* interaktif berbasis kearifan lokal



Siswa melakukan diskusi kelompok



Perwakilan kelompok siswa menyampaikan hasil diskusi



Siswa mengerjakan soal *posttest*