



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *LECTORA*  
BERBASIS KONSERVASI SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN MUATAN IPS SISWA KELAS V  
SDN TAMBANGAN 01 MIJEN**

**SKRIPSI**

**disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan**

**Oleh:  
Rizki Rahmawati  
1401416005**

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

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen”, karya

Nama : Rizki Rahmawati

NIM : 1401416005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

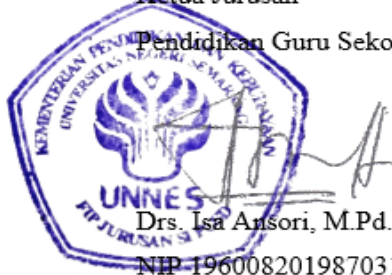
telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 1 September 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.

NIP 195607041982032002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen", karya

Nama : Rizki Rahmawati

NIM : 1401416005

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang Hari Kamis, tanggal 8 Oktober 2020.

Semarang, 13 Oktober 2020

Panitia ujian

Sekretaris,



Drs. Isti Ansori, S. Pd., M. Pd.  
NIP 196008201987031003

Penguji I,

Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd.  
NIP 199011102015041001

Penguji II,

Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd.  
NIP. 195612011987031001

Penguji III

Dra. Florentina Widihastrini, S. Pd., M.Pd.  
NIP 195607041982032002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rizki Rahmawati

NIM : 1401416005

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

Judul : *Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai  
Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen*

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, 1 September 2020

Peneliti,



Rizki Rahmawati

NIM 1401416005



## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

“Apa yang engkau pikirkan, itulah yang Allah berikan” (Rizki Rahmawati)

“Mau bersusah payah menghilangkan penderitaan orang lain adalah esensi sejati dari kemurahan hati” (Utsman bin Affan)

“Apapun yang dilakukan oleh seseorang itu, hendaknya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, bermanfaat bagi bangsanya, dan bermanfaat bagi manusia di dunia pada umumnya” (Ki Hadjar Dewantara).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua (Bapak Baedi dan Ibu Sri Wahyuni) yang selalu memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Rahmawati, Rizki**, 2020. *Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen*, Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd. halaman 143.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen Semarang melalui observasi, angket, wawancara dan dokumentasi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait dengan keterbatasan media pembelajaran yang kurang inovatif dan minimnya pemanfaatan fasilitas elektronik yang disediakan sekolah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana desain pengembangan, kelayakan, dan keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi serta menguji kelayakan dan keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan 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 coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal uji t dan uji *gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *lectora* berbasis konservasi sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 96,875%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 93,75% dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 95,3125%. Efektifitas multimedia *lectora* berbasis konservasi ditunjukkan oleh hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan 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 0,404 dengan kriteria sedang.

Simpulan penelitian ini adalah multimedia *lectora* berbasis konservasi layak dan efektif digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Saran penelitian selanjutnya dapat menerapkan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran lainnya dengan memperbaiki tampilan desain dan menambah referensi untuk memperdalam pembahasan materi dalam multimedia.

**Kata Kunci:** Multimedia *Lectora*; IPS; Konservasi

## PRAKATA

Segala puji peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen” ini dapat terselesaikan. Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan 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. Edy Purwanto, M. Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, S. Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Florentina Widihastrini, S. Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing dan Penguji 3;
5. Novi Setyasto, S. Pd., M. Pd., Penguji 1;
6. Drs. Sukarjo, S. Pd., M. Pd., Validator Ahli Materi dan Penguji 2;
7. Dr. Kustiono, M. Pd., Validator Ahli Media;
8. Widyo Putro Haryo Wicaksono, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Tambangan 01 Mijen;
9. Asep Purwo Yudi Utomo, S. Pd., M. Pd., Validator Ahli Bahasa;
10. Ika Fatmawati, S.Pd., Guru kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.

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, 1 Oktober 2020

Peneliti,



Rizki Rahmawati

NIM 1401416005

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Kajian Teori .....	11
2.1.1 Teori Belajar .....	11
2.1.2 Hakekat Belajar.....	15
2.1.3 Hakekat Pembelajaran .....	21
2.1.4 Hasil Belajar.....	24
2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPS di SD .....	27
2.1.6 Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan .....	40

2.1.7	Hakikat Media Pembelajaran .....	44
2.1.8	Hakikat Multimedia .....	53
2.1.9	Hakikat <i>Lectora</i> .....	54
2.1.10	Hakikat Konservasi .....	56
2.1.11	Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi.....	61
2.1.12	Rancangan Pengembangan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi..	63
2.2	Kajian Empiris .....	71
2.3	Kerangka Berpikir.....	75
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>77</b>
3.1	Desain Penelitian .....	77
3.1.1	Pendekatan Penelitian .....	77
3.1.2	Jenis Penelitian.....	77
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	80
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian .....	86
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian .....	87
3.3.1	Data .....	87
3.3.2	Sumber Data.....	87
3.3.3	Subjek Penelitian .....	88
3.4	Variabel Penelitian.....	88
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	89
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	91
3.6.1	Teknik Tes.....	91
3.6.2	Teknik Non Tes.....	93
3.7	Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas .....	97
3.7.1	Uji Kelayakan.....	97
3.7.2	Uji Validitas .....	98
3.7.3	Uji Reliabilitas .....	101
3.7.4	Taraf Kesukaran .....	102
3.7.5	Daya Beda .....	103
3.8	Teknik Analisis Data.....	105
3.8.1	Analisis Data Produk .....	105

3.8.2	Analisis Data Awal .....	107
3.8.3	Analisis Data Akhir.....	108
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>110</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	110
4.1.1	Perancangan Produk.....	110
4.1.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa .....	110
4.1.1.2	<i>Prototype</i> Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	114
4.1.1.3	Desain Pengembangan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	119
4.1.2	Penilaian Kelayakan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi.....	127
4.1.3	Angket Tanggapan Guru dan Siswa.....	134
4.1.3.1	Angket Tanggapan Guru .....	134
4.1.3.2	Angket Tanggapan Siswa.....	136
4.1.4	Keefektifan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	139
4.1.4.1	Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	139
4.1.4.2	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	139
4.1.4.3	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
4.1.4.1	Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata ( <i>N-gain</i> ).....	142
4.2	Pembahasan.....	144
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	144
4.2.1.1	Hasil Pengembangan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	144
4.2.1.2	Hasil Penilaian Kelayakan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .	148
4.1.2.3	Keefektifan Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	151
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian .....	154
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	154
4.2.2.2	Implikasi Praktis .....	155
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	155
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>157</b>
5.1	Simpulan .....	157
5.2	Saran .....	158
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>159</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>167</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V .....	32
Tabel 2.2	Kegiatan Manusia dan Dampaknya .....	41
Tabel 2.3	Pengembangan Materi Nilai Konservasi Humanis .....	60
Tabel 2.4	Rancangan Awal Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	63
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Kelayakan Media .....	66
Tabel 2.6	Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media .....	67
Tabel 2.7	Kriteria Penilaian Kelayakan Isi .....	68
Tabel 2.8	Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan .....	70
Tabel 3.1	Waktu Penelitian .....	86
Tabel 3.2	Definisi Operasional Variabel .....	89
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Media .....	98
Tabel 3.4	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba .....	100
Tabel 3.5	Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba .....	102
Tabel 3.6	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba .....	103
Tabel 3.7	Kriteria Daya Beda.....	104
Tabel 3.8	Hasil Analisis Instrumen Soal Uji Coba .....	105
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media .....	106
Tabel 3.10	Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media .....	107
Tabel 3.11	Interprestasi Indeks <i>Gain</i> .....	109
Tabel 4.1	Rekapitulasi Kebutuhan Guru .....	111
Tabel 4.2	Rekapitulasi Kebutuhan Siswa .....	113
Tabel 4.3	Prototype Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	114
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I .....	128
Tabel 4.5	Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II .....	129
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia .....	129
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi .....	130
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa .....	131
Tabel 4.9	Hasil Revisi Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	132
Tabel 4.10	Tampilan Multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi .....	133



Tabel 4.11	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru	
	Uji Coba Produk .....	136
Tabel 4.1.2	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa .....	138
Tabel 4.13	Hasil Belajar Kognitif <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	140
Tabel 4.14	Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	141
Tabel 4.15	Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	142
Tabel 4.16	Hasil Uji Rata-Rata ( <i>N-gain</i> ) .....	143

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Ketuntasan PAS Mata Pelajaran IPS.....	4
Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	46
Gambar 2.2	Diagram <i>Fishbone</i> Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	76
Gambar 3.1	Model Pengembangan Borg dan Gall .....	79
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	80
Gambar 3.3	Pola <i>One-Group Pretest Posttest Design</i> .....	85
Gambar 4.1	Tampilan Halaman Utama Multimedia .....	120
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Menu Multimedia .....	121
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	121
Gambar 4.4	Tampilan Menu Kompetensi .....	122
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Kompetensi .....	123
Gambar 4.6	Tampilan Menu Sub Materi.....	124
Gambar 4.7	Tampilan Materi Pokok.....	124
Gambar 4.8	Tampilan Materi Konservasi .....	125
Gambar 4.9	Tampilan Petunjuk Evaluasi.....	125
Gambar 4.10	Tampilan Soal Evaluasi .....	126
Gambar 4.11	Tampilan Hasil Evaluasi.....	126
Gambar 4.12	Tampilan Profil Pengembang.....	127
Gambar 4.13	Tampilan Daftar Pusaka .....	127
Gambar 4.14	Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen.....	131
Gambar 4.15	Diagram Angket Tanggapan Guru .....	137
Gambar 4.16	Diagram Angket Tanggapan Siswa .....	139
Gambar 4.17	Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ...	143

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	167
Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru.....	171
Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru .....	173
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	176
Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	177
Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desan dan Komponen .....	180
Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Penyajian.....	181
Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Isi.....	185
Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Kelayakan Kebahasaan .....	188
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru.....	191
Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru .....	192
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa .....	195
Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	196
Lampiran 14 Desain Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi .....	199
Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba .....	209
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba.....	215
Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba .....	237
Lampiran 18 Pedoman Penskoran Soal Tes Uji Coba .....	238
Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 1 .....	240
Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 .....	247
Lampiran 21 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan 2.....	308
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2.....	316
Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	381
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba.....	389
Lampiran 25 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	395
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	411
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	412
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal .....	413
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian .....	414

Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	416
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa.....	420
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media .....	422
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi.....	427
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa .....	430
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap I .....	433
Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Kelayakan Media Tahap II.....	434
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk.....	436
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk .....	439
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	441
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk .....	443
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba.....	445
Lampiran 42 Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	446
Lampiran 43 Hasil Belajar <i>Posttes</i> .....	448
Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> .....	450
Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Posttest</i> .....	452
Lampiran 46 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> .....	453
Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i> .....	455
Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-gain).....	456
Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek dan Pendidikan Strata S1 .....	458
Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba.....	459
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Pemakaian.....	460
Lampiran 52 Dokumentasi .....	451

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana untuk menggali potensi siswa sehingga setiap siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Demi tercapainya tujuan pendidikan, maka perlu adanya kurikulum sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan.

Sesuai dengan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyebutkan bahwa, proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi anak. Untuk itu alangkah baiknya setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kompetensi lulusan yang harus dicapai dalam proses pembelajaran telah diatur 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 adalah (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri 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.

Kompetensi lulusan yang telah dirumuskan secara jelas dicapai dengan tujuan kurikulum yang telah diatur dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013. Disebutkan bahwa Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah memiliki tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi, yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Keempat Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Gunawan (2016:38) berpendapat bahwa IPS merupakan bidang keilmuan yang sangat dinamis, karena IPS mempelajari kondisi perkembangan masyarakat yang cepat seperti suatu keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, dan permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Menurut Susanto (2016: 145) IPS mempunyai beberapa tujuan dalam pembelajaran, yaitu untuk mengembangkan potensi dan kemampuan siswa agar respons terhadap permasalahan sosial yang terdapat dalam lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental yang baik sehingga dapat mengatasi permasalahan yang sedang terjadi, serta terampil dalam mencari solusi terhadap permasalahan yang terjadi pada dirinya maupun permasalahan yang terjadi dalam masyarakat. Adapun menurut Sapriya (2017: 12) tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu untuk membekali siswa agar menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), serta sikap dan nilai (*attitudes and value*) sehingga nantinya dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat mengatasi setiap permasalahan pribadi maupun masalah sosial dalam masyarakat dengan keputusan yang bijak.

Peran dan tujuan IPS yang telah dirumuskan secara jelas menuntut guru untuk senantiasa melaksanakan pembelajaran yang berkualitas bagi siswa. Namun, berbagai permasalahan umum masih banyak terjadi dalam realita pelaksanaan pembelajaran IPS. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah, dkk (2018:37) bahwa permasalahan umum yang membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS karena materi IPS lebih banyak memuat materi sosial

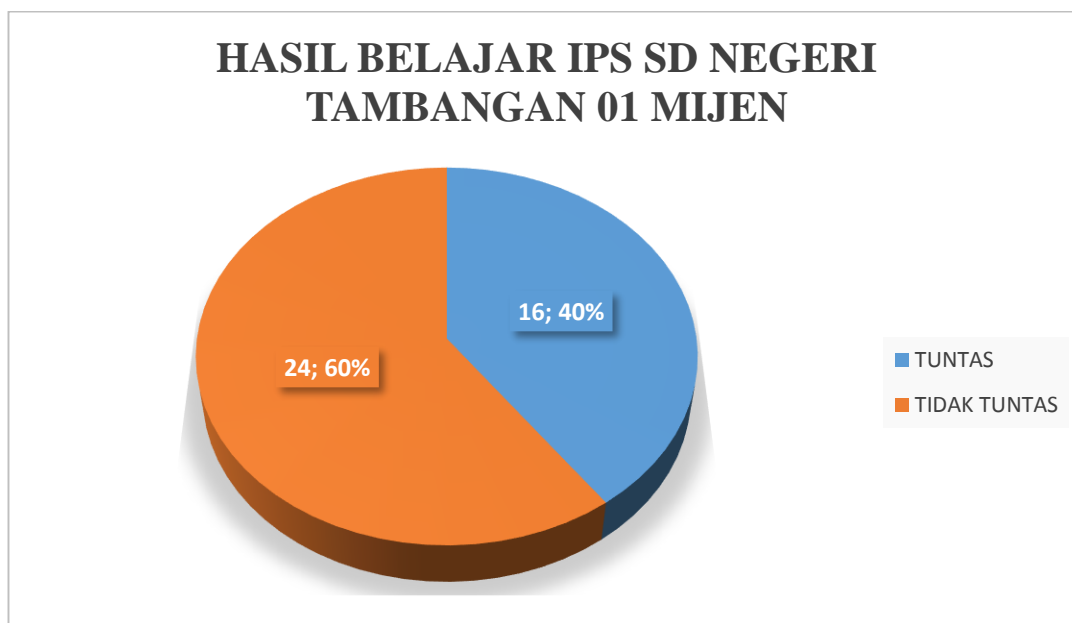
yang bersifat hapalan serta kurangnya penggunaan media untuk membantu ketercapaiannya suatu pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian Mufidah, dkk (2018: 2) juga mengatakan bahwa penggunaan fasilitas yang telah disediakan sekolah seperti LCD belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal di era sekarang ini banyak teknologi canggih yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, dan data dokumen di kelas VB SDN Tambangan 01 Mijen, Kota Semarang ditemukan beberapa permasalahan. Media yang digunakan dalam pembelajaran belum memfasilitasi materi pembelajaran IPS yang luas dan bersifat hapalan. Media yang tersedia di sekolah hanya media gambar pada peta dan gambar pahlawan yang terdapat pada buku atau pajangan di dinding kelas, padahal materi pada pembelajaran IPS sangat luas sehingga siswa merasa muatan IPS membutuhkan lebih banyak hapalan dan sulit untuk dipahami. Sehingga media tersebut kurang memfasilitasi siswa pada pembelajaran IPS. Ditambah dengan karakteristik siswa yang membutuhkan media lebih menarik serta mampu memberikan gambaran yang lebih nyata pada siswa misalnya seperti audio video. Fasilitas yang disediakan sekolah ada beberapa seperti LCD, *wifi*, tetapi belum digunakan secara optimal karena guru jarang menggunakan media elektronik.

Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa pada penilaian akhir semester 1 kelas VB SDN Tambangan 01 Mijen, Tahun Pelajaran 2018/2019 untuk mata pelajaran IPS sebagian besar siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan. Jumlah siswa kelas V SDN Tambangan 01 sebanyak 40 siswa, 24 siswa (60%) diantaranya belum memenuhi KKM dan 16 siswa (40%) sudah memenuhi KKM. Djamarah (2013: 108) menyatakan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa yang ikut serta dalam pembelajaran memiliki presentase keberhasilan 75% atau lebih yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berikut adalah diagram hasil belajar IPS siswa kelas VB SDN Tambangan 01 Mijen, pada penilaian akhir semester tahun pelajaran 2018/2019.





**Gambar 1** Diagram ketuntasan PAS mata pelajaran IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi sebagai media muatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Tambangan 01 untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Multimedia *lectora* akan membantu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan. Permata (2017: 69) berpendapat, dalam memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan memenuhi beberapa kriteria, salah satunya adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar. Multimedia yang berisi tentang materi pembelajaran IPS yang dikaitkan dengan nilai-nilai konservasi diantaranya kearifan, pengendalian diri, serta pengetahuan dan keterampilan sangat sesuai dengan materi pembelajaran IPS dalam penelitian ini, yaitu interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Ditambah dengan kondisi siswa yang masih memerlukan tuntunan mengenai perilaku dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, membutuhkan materi yang berkaitan dengan nilai-nilai konservasi yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan siswa sehingga lebih mudah dipelajari.

Media dapat membangun motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan memaksimalkan seluruh indera siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Fadhli, 2015: 28). Multimedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses kegiatan pembelajaran (Asyhar, 2012: 45). Pemanfaatan multimedia dalam proses belajar mengajar menurut (Daryanto 2013: 64) multimedia dapat digunakan sebagai alternatif bagi pendidik untuk mengatasi keterbatasan dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran berfungsi untuk memudahkan proses pembelajaran, membuat siswa lebih aktif, serta guru menjadi lebih inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien karena dapat melengkapi maupun menggantikan pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang menarik. Hal ini, peneliti menggunakan multimedia *lectora* sebagai multimedia yang dikembangkan dalam penelitian.

Shalikhah berpendapat (2017: 11) dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pembelajaran yang didesain dapat menampilkan video, gambar-gambar, dan animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar siswa lebih fokus dan antusias dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih bermakna, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Mas'ud (2014: 3) menyatakan, *Lectora* mempunyai berbagai kelebihan yang sangat sesuai apabila multimedia tersebut diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, baik dalam aspek materi pembelajaran (isi), aspek strategi (pembelajaran), juga aspek kualitas teknis guna meningkatkan kompetensi siswa. Dalam multimedia *lectora* penelitian ini, disusun berdasarkan nilai-nilai konservasi.

IPS sebagai program pendidikan dan bidang pengetahuan tidak hanya mencakup materi pengetahuan saja melainkan juga mencakup nilai-nilai yang menjadi karakteristik dalam pembelajaran IPS yang dapat membentuk siswa menjadi warga negara yang memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan negara (Pratiti, Purnomo & Hermanto, 2019:74). Oleh karena itu nilai-nilai konservasi sangat sesuai apabila diterapkan dalam pembelajaran IPS. Konservasi menurut Hardati dkk (2016: 197) adalah upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap

memperhatikan, memanfaatkan yang dapat diperoleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan masa depan. Leksono berpendapat terdapat empat jenis karakter konservasi yang dapat dikembangkan dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu konservasi humanis, merupakan pendidikan karakter berbasis potensi diri (Machin, 2014: 29). Marianti (2018: 3) mengatakan bahwa UNNES sebagai universitas berwawasan konservasi memiliki tanggungjawab moral maupun akademis untuk mewujudkan sekolah hijau. Artinya setiap warga UNNES dituntut untuk berpartisipasi dalam upaya mencapai cita-cita tersebut. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS dan juga materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, sehingga nilai-nilai konservasi humanis dapat menjadi dasar pembuatan multimedia pembelajaran IPS.

Penelitian yang mendukung penelitian ini berjudul Pengembangan Multimedia *Lectora* Pada Pembelajaran Tematik-integratif Berbasis *Character Building* Bagi Siswa Kelas IV SD oleh Widiastuti dan Wangid (2015: 244-246). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia *lectora* pada pembelajaran tematik-integratif berbasis character building dan mengetahui efektivitas multimedia *lectora* pada pembelajaran tematik-integratif berbasis character building bagi siswa kelas IV SD Muhammadiyah Bodon. Hasil temuan dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *Lectora* pada pembelajaran tematik integratif berbasis character building siswa kelas IV SD.

Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih dan Mustadi (2016: 38-41) dengan judul Pengembangan Multimedia *Lectora* Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan multimedia *Lectora* yang layak dan efektif dalam pembelajaran tematik-integratif pada subtema “Kebiasaan Makanku” untuk meningkatkan nilai karakter kelas IV SD. Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa multimedia *lectora* layak dan efektif digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang dan temuan-temuan tersebut maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran Muatan IPS Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada di Kelas V SDN Tambangan 01 Gugus Dwija Krida Kecamatan Mijen, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, terutama pada mata pelajaran IPS yang memiliki banyak materi.
2. Media yang paling sering digunakan adalah media gambar, khususnya pada pembelajaran IPS media yang sering digunakan yaitu gambar peta dan gambar pahlawan yang terdapat pada buku atau dinding kelas, sehingga siswa kurang tertarik karena sudah biasa melihat gambar.
3. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran, seperti LCD masih jarang digunakan. Meskipun digunakan hanya untuk menampilkan gambar dan video singkat.
4. Cakupan materi pada kurikulum 2013 terlalu luas, namun sumber belajar hanya dari buku guru dan buku siswa serta buku KTSP untuk materi pelajaran IPS.
5. Model dan pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif, guru masih sering menggunakan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dalam pembelajaran dan tidak focus dalam pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah, sebagian besar siswa belum mencapai KKM, dengan rata-rata nilai 63,13 sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPS yaitu 75. Dari 40 siswa yang mencapai KKM hanya 16 siswa (40%) dan sebanyak 24 siswa (60%) masih belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPS.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media yang sering digunakan adalah media gambar peta dan gambar pahlawan yang terdapat pada buku atau pajangan di dinding kelas. *LCD* yang telah disediakan oleh pihak sekolah masih jarang digunakan. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan multimedia *lectora* berbasis Konservasi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan Multimedia *Lectora* berbasis Konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Multimedia *Lectora* berbasis Konservasi untuk meningkatkan hasil IPS belajar siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan Multimedia *Lectora* berbasis Konservasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?

### **1.5 Tujuan**

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi terhadap hasil belajar muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.

2. Untuk menguji kelayakan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi terhadap hasil belajar muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.
3. Untuk menguji keefektifan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi terhadap hasil belajar muatan IPS materi Interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.

## **1.6 Manfaat**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat teoritis**

Manfaat teoritis adalah kegunaan hasil penelitian terhadap pengembangan keilmuan. Penelitian pengembangan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi pada muatan IPS ini diharapkan mampu menambah wawasan ilmu pengetahuan, memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran dan memperkaya jenis media pembelajaran khususnya dalam muatan IPS serta penggunaan multimedia ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kemajuan pendidikan berkaitan dengan keefektifan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi terhadap hasil belajar.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis adalah kegunaan hasil penelitian untuk kepentingan masyarakat penggunaannya. Penulis berharap dengan dilakukan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **1.6.2.1 Manfaat Bagi Siswa**

Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi pada muatan IPS ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah menerima materi serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan beserta pengaruhnya dan siswa mengikuti pembelajaran secara aktif serta diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan kreatifitas siswa.

### **1.6.2.2 Manfaat Bagi Guru**

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS menggunakan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi diharapkan dapat mempermudah menyampaikan materi. Meningkatkan daya tarik dan kreatifitas dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan dan hasil penelitian dapat meningkatkan motivasi guru untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

### **1.6.2.3 Manfaat Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat memotivasi untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif melalui penggunaan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi.

### **1.6.2.4 Manfaat Bagi Peneliti**

Setelah melakukan penelitian, peneliti diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai keefektifan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi dalam muatan IPS secara aktif terhadap minat dan motivasi siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang dicapai pada muatan IPS, serta sebagai langkah awal untuk meneruskan penelitian selanjutnya.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk adalah rincian mengenai suatu produk yang hendak dibuat (Sugiyono, 2015:401). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu multimedia *lectora* berbasis konservasi. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia *lectora* berbasis konservasi merupakan media belajar untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
2. Multimedia dikembangkan dengan konsep konservasi yang terdiri atass gambar, tulisan, video, dan animasi yang menarik dengan perpaduan warna



yang menarik sesuai dengan tema dan konsep pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah dalam mengingat dan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

3. Desain multimedia sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat dioperasikan secara langsung oleh siswa baik secara kelompok maupun individu.
4. Multimedia dilengkapi dengan kegiatan menyusun gambar berseri dan juga soal evaluasi yang terdiri dari pilihan ganda, soal benar-salah, serta menjodohkan yang menambah kreatifitas dan pemahaman siswa terhadap materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
5. Multimedia ini dioperasikan menggunakan komputer atau laptop.
6. *Software* utama yang dipakai dalam pembuatan multimedia ini adalah *lectora inspire* versi 18 dan disimpan dalam bentuk exe. Yang dapat dibuka tanpa aplikasi *lectora* maupun jaringan internet.
7. *Software* pendukung yang dipakai dalam multimedia *lectora* berbasis konservasi yaitu *Snagit*, *Camtasia*, dan *flipaper for lectora*, *Microsoft Word*, dan *Corel Draw X7*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Teori Belajar**

###### **2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme**

Menurut Aunurrahman (2012:44) teori kognitivisme menganggap bahwa pemahaman mengenai sebuah situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya akan mempengaruhi tingkah laku seseorang. Rangsangan yang mempengaruhi manusia hanyalah faktor internal yang ada pada diri manusia sendiri. Faktor tersebut berupa kemampuan seseorang untuk memahami dunia luar sehingga manusia dapat merespons terhadap setiap rangsangan dari luar.

Budiningsih (2012:34) menyebutkan teori kognitivisme berpandangan bahwa proses lebih penting daripada hasil belajar. Teori kognitivisme beranggapan bahwa sebuah proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi serta aspek kejiwaan lainnya merupakan belajar.

Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2012:37) tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor preoperasional dan operasional. Pada tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), bayi menyusun pemahaman tentang lingkungannya dengan mengordinasikan pengalaman indera atau sensori misalnya melihat serta mendengar melalui gerakan atau motorik misalnya menggapai atau menyentuh. Tahap praoperasional (2-7 tahun), terbagi menjadi dua sub tahap yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) merupakan tahap anak mempresentasikan objek yang tidak tampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang, dan sub tahap intuitif (4-7 tahun) tahap anak memakai penalaran primitif untuk mencari jawaban dari pertanyaan. Kemudian pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun), anak telah mampu menggunakan logika dalam bentuk konkrit misalnya kemampuan untuk mengelompokkan. Pada tahap terakhir, yaitu operasional formal (usia 11 tahun ke atas), anak telah mampu berpikir secara abstrak untuk memecahkan masalah.

Teori kognitivisme membagi tipe-tipe siswa yaitu tipe pengalaman konkret yang dihubungkan dengan lingkungan sekitar, tipe observasi reflektif ketika siswa mengamati sebelum melakukan kegiatan, tipe konseptual abstrak pada saat siswa lebih suka bekerja dengan simbol-simbol, tipe eksperimentasi aktif pada masa siswa lebih tertarik melakukan praktik melalui diskusi kelompok (Hamdani, 2011: 63).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada setiap tahap perkembangannya teori belajar kognitivisme menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar, karena proses belajar dianggap sangat penting penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Hasil dari perkembangan dan pemahaman konsep yang dialami siswa dalam proses belajar berupa perubahan tingkah laku pada setiap individu. Teori belajar kognitif penelitian ini siswa diajak untuk berfikir, memahami, serta mengingat pengetahuan yang telah mereka pelajari. Objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret yaitu antara usia 7 sampai 11 tahun, dimana anak lebih memahami sesuatu yang konkret. Oleh sebab itu penelitian ini menggunakan pengalaman konkret melalui bentuk situasi nyata dari pengembangan multimedia yang dapat digunakan sebagai visualisasi dari muatan pelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Dengan menggunakan multimedia *lectora* sesuatu yang abstrak dapat divisualisasikan dengan gambar, animasi dan video sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disajikan.

#### **2.1.1.2 Teori Belajar Konstruktivisme**

Hamdani (2011:64) menyatakan bahwa keadaan belajar secara kontekstual melalui aktivitas belajar untuk mendapatkan informasi saat proses pembelajaran sehingga siswa mampu menerapkan informasi secara luas merupakan teori konstruktivisme. Menurut Budiningsih (2012:58) dalam teori konstruktivisme aktivitas belajar lebih ditekankan dari segi proses, karena belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Dasar dari teori konstruktivisme yaitu menilai bahwa kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu sudah dimiliki oleh setiap individu, yang nantinya akan menjadi dasar dalam membangun pengetahuan baru.

Rifa'i dan Anni (2015:106) mengungkapkan bahwa teori belajar konstruktivistik beranggapan bahwa siswa harus mengkonstruksikan

pengetahuannya sendiri sehingga pendidik tidak dapat memberikan pengetahuan kepada siswa. Paradigma konstruktivisme yaitu menganggap bahwa dalam belajar siswa harus mendapatkan informasi kompleks yang kemudian diubah dan disesuaikan dengan dirinya sendiri.

Menurut Aunurrahman (2016:16) berpendapat bahwa pengalaman yang dimiliki oleh seorang individu sangat erat kaitannya dengan pengalaman individu tersebut. Dalam hal ini, pengalaman yang dimaksud mencakup pengalaman kognitif dan mental. Konstruktivisme merupakan teknik pembelajaran yang menekankan siswa secara aktif untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Berdasarkan definisi menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang menyatakan bahwa pengetahuan baru diperoleh dari hasil penyusunan dari berbagai pengalaman dan aktivitas yang telah dimiliki seseorang. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan kesempatan kepada siswa agar bisa menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui media yang digunakan dalam penyampaian materi membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar lebih optimal karena siswa mampu mengingat pengetahuan secara mandiri.

Teori kognitivisme dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk mengukur pemahaman konsep yang disesuaikan dari kehidupan sehari-hari dengan konsep materi yang disajikan dalam multimedia *lectora*. Peneliti mengaitkan materi dalam multimedia *lectora* dengan kehidupan nyata siswa yang diambil dari kehidupan sehari-hari. Misalnya pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dikaitkan dengan aktivitas siswa, yaitu dampak membuang sampah sembarangan dapat berakibat buruk bagi lingkungan dan juga manusia sendiri. Hal ini akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari karena sebelumnya sudah mendapatkan pengetahuan tersebut.

### **2.1.1.3 Teori Belajar Behaviorisme**

Menurut Aunurrahman (2016:39) ciri aliran teori belajar behaviorisme yaitu adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya stimulus dari luar yang menyebabkan adanya respons tertentu. Sedangkan Rifa'i dan Anni (2015:121)

menyatakan bahwa aliran behavioristik menekankan aspek penting dalam belajar bahwa kemampuan internal manusia (*insight*) tidak mempengaruhi perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar, melainkan faktor stimulus yang menimbulkan respons yang akan menyebabkan perubahan tingkah laku hasil belajar.

Berdasarkan pendapat Hamalik (2014:38) behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tingkah laku manusia. Siswa akan memberikan respons jika diberikan stimulus. Sebuah kebiasaan belajar akan timbul karena hubungan stimulus dan respons tersebut. Hamdani (2011:63) menyebutkan bahwa teori behavioristik berpandangan bahwa pikiran sebagai “kotak hitam” dalam merespons stimulus yang dapat diamati secara kuantitatif. Oleh sebab itu, kelompok ini memandang tingkah laku merupakan hal yang dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar. Sedangkan Budiningsih (2012:20) berpendapat bahwa aspek penting dalam teori behavioristik adalah masukan atau *input* yang berupa rangsangan dan keluaran atau *output* yang berupa respons.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik menekankan pada perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang diperoleh dari respons setelah seseorang diberikan stimulus. Setiap siswa memiliki respons yang berbeda, sehingga ada respons yang tampak dan tidak tampak. Penerapan teori behaviorisme dalam penelitian ini berupa adanya media baru yang diberikan kepada siswa sehingga menimbulkan stimulus bagi siswa agar tertarik dengan pembelajaran. Sesuai dengan teori behaviorisme materi yang ditampilkan dalam media dikemas secara menarik dengan adanya berbagai gambar dan video. Siswa yang diberikan stimulus berupa media yang menarik akan memberikan respons untuk lebih bersemangat dalam pembelajaran, sehingga perilaku belajar siswa akan terbentuk dari stimulus dan respons tersebut.

## **2.1.2 Hakikat Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan aspek penting dalam terselenggaranya suatu pendidikan, sehingga keduanya saling berkaitan. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya

mengenai istilah belajar. Pendapat dari Hamalik (2016:27) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses memperteguh perilaku atau kelakuan melalui pengalaman. Belajar bukan hanya tentang hasil ataupun tujuan seperti mengingat dan menguasai hasil materi, melainkan sebuah proses yang dapat merubah perilaku seseorang. Menurut Slameto (2015:2) belajar adalah usaha seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara menyeluruh melalui interaksi dengan lingkungannya sebagai hasil dari pengalamannya sendiri.

Awang (2017:1-2) mendefinisikan belajar sebagai usaha sadar yang dilakukan seseorang sehingga mengubah pemahaman dan perilaku seseorang yang dilakukan dalam memperjuangkan nilai-nilai kebaikan. Belajar mensyaratkan waktu dan hasil belajar, yang artinya dalam belajar adanya perubahan tingkah laku dan hasil dari proses kesadaran seseorang dijadikan pertimbangan untuk mengetahui apakah seseorang telah melakukan aktivitas belajar. Dalam belajar juga memperhatikan hasil dari aktivitas sadar dengan merubah tingkah laku tersebut, baik adanya perubahan baik dari segi kognitif maupun tingkah lakunya. Sejalan dengan Abdullah (dalam Aunurrahman, 2012:35) berpendapat bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan dan pengalaman yang mencakup unsur kognitif, afektif dan psikomotor untuk mencapai tujuan tertentu sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa suatu proses yang secara sadar dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilan merupakan belajar. Dengan belajar kemampuan kognitif seseorang akan bertambah dan akan berpengaruh terhadap prestasi akademik maupun nonakademik. Dalam proses belajar terdapat kompetensi tertentu yang harus dicapai untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Oleh karena itu, dalam belajar dibutuhkan unsur-unsur untuk menunjang proses belajar yang merupakan indikator dari proses belajar.

#### **2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar**

Menurut Aunurrahman (2012:114-130) terdapat delapan prinsip dalam belajar, meliputi prinsip perhatian dan motivasi, prinsip transfer dan retensi, prinsip

keaktifan, prinsip keterlibatan langsung, prinsip pengulangan, prinsip tantangan, prinsip balikan dan penguatan, serta prinsip perbedaan individual.

Davies (dalam Husamah, 2016:16) menyebutkan berbagai prinsip belajar meliputi: (1) Semua hal yang dipelajari siswa mengharuskan siswa untuk bertindak aktif; (2) setiap siswa belajar dengan tingkat kemampuannya; (3) siswa dapat belajar dengan baik apabila mendapat penguatan secara langsung pada setiap langkah proses belajar; (4) penguasaan belajar yang sempurna pada setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti; (5) motivasi belajar siswa akan meningkat apabila siswa diberi tanggungjawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.

Sedangkan prinsip belajar juga dikemukakan oleh Slameto (2015:27) adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat untuk belajar

Siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses belajar, belajar harus dapat memberikan penguatan dan dorongan bagi siswa, diperlukan lingkungan yang mendukung anak untuk mengembangkan kemampuan bereksplorasi, belajar membutuhkan interaksi siswa baik dengan guru maupun lingkungannya.

2. Sesuai hakikat belajar

Pada hakikatnya belajar merupakan proses yang bersifat terus-menerus melalui beberapa tahapan belajar. Belajar juga merupakan proses pengadaptasian dari berbagai sumber belajar, sehingga timbul respons dari stimulus yang diberikan.

3. Sesuai materi yang dipelajari

Belajar harus bersifat menyeluruh, materi ajar harus disusun secara sistematis, penyajian sederhana, dan dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan yang harus dicapai.

4. Syarat keberhasilan belajar

Hasil akhir dari proses belajar adalah memperoleh perubahan sebagai bukti ketercapaian indikator. Untuk dapat mencapai keberhasilan belajar memerlukan sarana yang cukup dan kegiatan belajar harus dilakukan secara berulang-ulang agar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari melekat pada diri siswa.



Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan pedoman yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar. Prinsip belajar harus disesuaikan dengan prasyarat yang diperlukan untuk proses belajar, materi yang akan dibelajarkan, dan syarat keberhasilan belajar. Pengulangan dalam proses belajar sangat penting agar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari dapat bertahan lama dan menjadi kebiasaan bagi siswa. Belajar juga membutuhkan hal yang menantang untuk memotivasi siswa agar terus belajar.

### **2.1.2.3 Ciri-Ciri Belajar**

Djamarah (2013:15-16) mengemukakan berbagai ciri dalam belajar yaitu: (1) perubahan yang terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan terjadi dalam diri seseorang secara terus menerus dan tidak statis; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar tidak bersifat sementara; (5) perubahan dalam belajar bersifat terarah, perubahan terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, artinya seseorang akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, dan pengetahuan melalui proses belajar.

Sedangkan Husamah (2016:6-7) menyebutkan beberapa ciri belajar sebagai berikut:

1. Belajar berbeda dengan kematangan, apabila tingkah laku berubah secara wajar tanpa adanya pengaruh latihan maka dikatakan bahwa perubahan itu disebabkan oleh kematangan. Proses tersebut terjadi karena pertumbuhan dan perkembangan organisme secara fisiologis, seperti sifat-sifat fisik.
2. Belajar berbeda dengan perubahan fisik dan mental yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku, seperti kondisi kelelahan mental, jenuh, dan menurunnya konsentrasi. Namun hal ini tidak termasuk dalam kategori belajar karena bukan hasil dari latihan dan pengalaman.
3. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku, hasilnya relatif tetap, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Tingkah laku akibat belajar berupa

penampilan nyata dan dapat diamati, yaitu apabila seseorang bertingkah laku berbeda dalam suasana yang serupa.

Slameto (2010:3) berpendapat ciri-ciri belajar yaitu (1) perubahan terjadi secara sadar, sekurang-kurangnya seseorang merasakan telah terjadi suatu perubahan dalam dirinya; (2) perubahan dalam belajar bersifat berkelanjutan dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, artinya selalu bertambah dan bertujuan memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya; (4) perubahan dalam belajar bersifat permanen atau tidak sementara; (5) perubahan dalam belajar memiliki tujuan tertentu dan mengarah pada perubahan tingkah laku yang disadari; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, baik dalam sikap, keterampilan, maupun pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar meliputi seluruh proses perubahan perilaku secara sadar yang bersifat aktif, permanen, bertujuan dan terarah. Perubahan itu mencakup semua aspek perilaku, tanpa paksaan yang disesuaikan dengan tingkat kematangan siswa dan kebutuhan siswa tanpa adanya paksaan. Belajar dilakukan siswa secara sadar, dan proses pembelajaran dilakukan secara kreatif serta kondusif agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan menumbuhkan motivasi positif pada diri siswa.

#### **2.1.2.4 Faktor-Faktor Belajar**

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor. Hamalik (2016:32-33) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya: (1) faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan. (2) belajar memerlukan latihan, (3) belajar harus dalam kondisi yang menyenangkan, (4) siswa harus tau apakah belajarnya berhasil atau tidak, keberhasilan tersebut akan mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar, (5) faktor asosiasi pengalaman lama dengan pengalaman baru, (6) pengalaman lama dan pengetahuan siswa sebelumnya, (7) faktor kesiapan belajar, (8) faktor minat dan usaha, (9) faktor fisiologi, dan (10) faktor intelegensi.

Sedangkan Slameto (2013:54-72) berpendapat bahwa faktor-faktor yang memengaruhi belajar dibagi dalam dua golongan, yaitu internal dan eksternal. Beberapa faktor internal yang mempengaruhi belajar antara lain:

1. Faktor jasmaniah, mencakup kesehatan tubuh dan cacat tubuh yang dapat mempengaruhi belajar siswa secara fisik.
2. Faktor psikologis, yang mencakup intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan siswa dapat mempengaruhi proses belajarnya secara psikis atau kejiwaan.
3. Faktor kelelahan, mencakup kelelahan jasmani berupa lelah tubuh setelah melakukan suatu aktivitas sehingga timbul keinginan untuk membaringkan tubuh dan kelelahan rohani berupa kelesuan atau kebosanan yang menyebabkan hilangnya motivasi belajar.

Aktivitas belajar juga dipengaruhi beberapa faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor keluarga yang mempengaruhi siswa dalam belajar, diantaranya yaitu cara yang dilakukan orang tua dalam mendidik anak, hubungan antar anggota keluarga, susana dalam lingkungan rumah, kondisi ekonomi keluarga, perhatian orangtua, dan budaya keluarga itu sendiri.
2. Faktor sekolah yang mempengaruhi dalam belajar, diantaranya adalah metode mengajar yang digunakan pendidik, kurikulum yang diterapkan, relasi pendidik dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, fasilitas yang disediakan sekolah, kondisi lingkungan sekolah, dan pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Sejalan dengan Slameto, Rifa'i (2015:78-79) mengelompokkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dalam dua kelompok, yaitu kondisi internal dan eksternal. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, psikis, kondisi sosial siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan kondisi eksternal mencakup variasi dan tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat yang disampaikan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar terdapat dua faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor

yang berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Kedua faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain, sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa.

## **2.1.4 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran**

Dalam arti luas, pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dalam prosesnya memiliki sistem, bersifat interaktif dan komunikatif antara guru dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memunculkan aktivitas belajar siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya (Arifin, 2012:13). Sedangkan Susanto (2016:19) berpendapat bahwa pembelajaran berkaitan erat dengan kata “mengajar” yang berasal dari kata dasar “ajar” yang memiliki arti petunjuk. Kata pembelajaran semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran”, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan serangkaian tindakan interaksi komunikasi yang terjadi anatar pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Interaksi komunikasi tersebut dilaksanakan baik secara langsung melalui kegiatan tatap muka ataupun secara tidak langsung melalui suatu media. Sebelum interaksi komunikasi berlangsung telah ditentukan model pembelajaran yang akan diterapkan (Rusman, 2011:16). Pendapat yang dikemukakan Daryanto (2012: 53) mengatakan bahwa pembelajaran diartikan sebagai serangkaian tindakan untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terlaksananya suatu proses belajar. Oleh karena itu, hal paling utama dalam pembelajaran adalah bagaimana siswa belajar.

Sesuai dengan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan siswa atau seperangkat perilaku yang disusun sedemikian rupa untuk membantu proses belajar agar siswa bisa mengolah informasi yang diperoleh secara nyata untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam suatu pembelajaran, bagaimana

cara siswa belajar dianggap sangat penting karena akan menentukan hasil dari belajar itu sendiri.

#### **2.1.4.2 Komponen dalam pembelajaran**

Suatu proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila ada komponen-komponen yang mendukung pembelajaran. Komponen pembelajaran tersebut merupakan satu kesatuan yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Jika salah satu dari komponen pembelajaran tidak tersedia maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal. Rusman (2011: 42) menjelaskan bahwa selain adanya interaksi ciri lain dalam suatu pembelajaran berkaitan dengan komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) tujuan, yaitu untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, keterampilan, kepribadian, akhlak terpuji, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut; (2) sumber belajar, yaitu semua hal yang berada di luar diri seseorang yang dapat dipakai untuk mempermudah proses belajar pada diri siswa; (3) strategi pembelajaran, yaitu tipe pendekatan spesifik untuk menyampaikan informasi dan kegiatan yang mendukung penyelaian tujuan khusus; (4) media pembelajaran, yaitu salah satu alat untuk meningkatkan proses interaksi pendidik dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai lata bantu yang menunjang metode mengajar yang digunakan; (5) evaluasi pembelajaran, yaitu alat indikator untuk meniali pencapaian tujuan dan proses pelaksanaan mengajar.

Sedangkan menurut Sudjana (2012: 13) komponen dalam pembelajaran meliputi: (1) tujuan, merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki setiap siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran; (2) bahan, yaitu materi pelajaran yang diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan dan tingkah laku yang dimiliki siswa; (3) metode dan alat, yaitu semua hal yang digunakan dalam pembelajaran dan dipilih atas dasar tujuan serta bahan yang telah ditetapkan. Metode dan alat berfungsi sebagai media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai; (4) penilaian, merupakan alat untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pendapat Rifa'i dan Anni (2015:87-88) menjelaskan komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan pembelajaran adalah efek dari intruksi khusus berupa pengetahuan dan keterampilan. Setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, selanjutnya siswa akan mendapatkan hasil belajar dan dampak pengiring.

2. Subyek Belajar

Komponen utama dalam sistem pembelajaran yaitu subjek belajar, karena dapat berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Siswa adalah individu yang melakukan kegiatan belajar-mengajar, sehingga dikatakan sebagai subyek. Selain itu kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai suatu perubahan perilaku pada diri subyek belajar, sehingga disebut sebagai obyek.

3. Materi Belajar

Materi pembelajaran merupakan komponen yang akan memberikan variasi dan bentuk dalam aktivitas pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam sistem silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sumber belajar.

4. Strategi

Strategi pembelajaran adalah pola umum untuk merealisasikan proses pembelajaran yang dipercaya efektifitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau wadah yang dipakai pendidik dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dan informasi pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang mendukung strategi pembelajaran, sehingga dapat dikatakan sebagai salah satu sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

## 6. Penunjang

Komponen penunjang dalam suatu pembelajaran digunakan untuk memperlancar, melengkapi serta mempermudah terjadinya suatu proses pembelajaran. Komponen penunjang dalam suatu sistem pembelajaran berupa fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan ajar dan semacamnya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa segala hal yang harus ada dalam suatu pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan merupakan komponen-komponen pembelajaran. Komponen tersebut meliputi adanya tujuan belajar yang hendak dicapai, subjek belajar, materi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Seluruh komponen tersebut saling terkait satu sama lain untuk menciptakan proses pembelajaran yang baik dan efektif.

### **2.1.4 Hasil Belajar**

#### **2.1.4.1 Pengertian hasil belajar**

Sudjana (2012: 22) mengemukakan bahwa berbagai kecakapan yang dimiliki siswa sesudah melalui pengalaman belajarnya merupakan hasil belajar. Sedangkan Afandi (2013:5) mendefinisikan hasil belajar sebagai proses perubahan kemampuan intelektual atau kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa. Perubahan kemampuan siswa pada proses pembelajaran terutama dalam satuan pendidikan dasar diharapkan dapat sesuai dengan tahap perkembangan siswa, yaitu pada tahap operasional konkrit.

Pendapat lain dikemukakan oleh Husamah (2016:20) bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah hasil belajar.

Pendapat lain yang dikemukakan Suprijono (2016:5) bahwa hasil belajar merupakan pola-pola tindakan, nilai-nilai, pemahaman, sikap-sikap, apresiasi serta kecakapan. Berdasarkan pendapat Gagne (dalam Suprijono, 2016:5-7) hasil belajar dapat berbentuk: (1) informasi verbal merupakan kemampuan untuk mengemukakan pengetahuan melalui bahasa baik secara tertulis maupun lisan; (2)

keterampilan intelektual merupakan kemampuan dalam menyajikan konsep dan simbol; (3) strategi kognitif merupakan keterampilan dalam mengarahkan dan menyalurkan kegiatan pengetahuannya sendiri; (4) keterampilan motorik merupakan kecakapan mengerjakan suatu rangkaian gerak fisik pada urusan dan koordinasi, sehingga gerak jasmani dapat terwujud secara otomatis; (5) sikap yaitu keterampilan dalam menerima atau menolak suatu hal sesuai dengan penilaian terhadap hal tersebut.

Menurut Rifa'i dan Anni (2015:67) perubahan perilaku yang didapatkan siswa sesudah mengikuti aktivitas belajar yang didalamnya memuat unsur-unsur perubahan tingkah laku berupa penguasaan konsep sesuai dengan apa yang dipelajari siswa merupakan hasil belajar. Siswa harus mencapai hasil belajar yang optimal, karena hasil belajar digunakan sebagai pedoman keberhasilan siswa dan juga digunakan sebagai standar ketercapaian tujuan pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar. Ketercapaian Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) dapat dilihat melalui hasil belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat digunakan sebagai pedoman dalam menentukan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa sesudah melalui suatu proses pembelajaran baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Guru menggunakan hasil belajar untuk mengukur seberapa jauh siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi selama proses pembelajaran sehingga guru bisa mengetahui kelemahan dan kekurangan siswa pada aktivitas belajar yang telah dilaksanakan.

#### **2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kecakapan yang didapatkan siswa sesudah mengikuti proses pembelajaran. Berkenaan dengan klasifikasi hasil belajar ada beberapa ahli yang mengemukakan pendapatnya. Kingsley menyampaikan bahwa hasil belajar dikelompokkan menjadi tiga jenis, meliputi: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, serta (3) sikap dan cita-cita (Susanto, 2016:3).

Bloom dan Karthwohl (dalam Budiningsih, 2012: 74) berpendapat bahwa dalam pembelajaran ada tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu



ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual yang terbagi menjadi 6 tingkatan, yaitu: tahap mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), mengaplikasikan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mengkreasi (*creating*).

Bloom (dalam Sudjana, 2018:22-23) juga membagi hasil belajar dalam tiga kelompok meliputi ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Ranah kognitif berhubungan hasil belajar dengan output yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, reaksi atau jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berhubungan dengan output keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, namun ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai klasifikasi hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang dapat diamati dan dikelompokkan dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif berhubungan dengan sikap, dan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan. Hasil belajar dalam penelitian ini yaitu hasil belajar dalam ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut: (1) Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan; (2) Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan; (3) Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat; (4) Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat; (5) Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

### **2.1.5.1 Pengertian IPS di Sekolah Dasar**

Wesley menyebutkan bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan penyederhanaan dari ilmu-ilmu sosial yang telah dipilih dan disesuaikan agar dapat diterapkan di sekolah-sekolah. Ilmu pengetahuan sosial juga didefinisikan sebagai perpaduan berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya yang dirumuskan secara interdisipliner setelah materinya disesuaikan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Karim, 2015:3-4).

Menurut NCSS (National Council for Social Studies) IPS didefinisikan sebagai integrasi mata pelajaran dari ilmu pengetahuan dan kemanusiaan untuk meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Sementara dalam program sekolah, studi sosial menyediakan studi terkoordinasi, sistem yang memanfaatkan disiplin ilmu seperti antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta konten yang sesuai dengan humaniora, matematika, dan ilmu alam. Prinsip dasar studi sosial adalah membantu pemuda mengembangkan bakat untuk membuat informasi dan pertimbangan atau pemikiran untuk kebaikan publik seperti warganegara dari kebudayaan yang berbeda-beda, demokrasi sosial dalam dunia yang saling terantung (Sulistyowati & Yasa, 2017:1).

Baihaqi (2018: 47) menyebutkan bahwa salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa dalam mengenal peristiwa-peristiwa alam dan sosial yang terapat pada lingkungan adalah mata pelajaran IPS, sehingga sangat penting diberikan pada siswa sekolah dasar yang memiliki rasa ingin tahu tinggi. Sedangkan Gunawan (2016:38) berpendapat bahwa IPS merupakan bidang keilmuan yang sangat dinamis, karena IPS mempelajari kondisi perkembangan masyarakat yang cepat seperti suatu keadaan lingkungan masyarakat, perubahan masyarakat, dan permasalahan yang terjadi dalam masyarakat.

Menurut Sapriya (2017:7) IPS yaitu salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang terintegrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yaitu

sifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi siswa sehingga pengelompokan materi atau bahan pelajaran dapat disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan siswa. Pembelajaran IPS harus mengacu pada fungsi dan tujuan pembelajaran IPS yang mengarah pada keterampilan dasar IPS yang dikembangkan.

Menurut Winataputra, Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Jadi, pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu. pendidikan formal khususnya pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (Matje, 2018: 12).

Sedangkan Sumantri (dalam Suprihatin, 2019: 6) berpendapat, IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan disini mengandung arti menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan dan mempertautkan serta memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

Berdasarkan beberapa pengertian IPS tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan dari ilmu sodial dan ilmu yang lain yang telah diseleksi, diadaptasi, disederhanakan, dan disesuaikan secara praktis sesuai dengan prinsip paedagogis dan psikologis/ karakteristik/ kebutuhan siswa SD serta sebagai bahan ajar persekolahan. IPS juga sebagai bidang studi yang di kemas secara ilmiah untuk mempelajari kondisi masyarakat dengan berbagai aspek kehidupan dan permasalahan dalam lingkungan masyarakat. Oleh sebab itu ketika mempelajari IPS siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan bersikap sebagai individu yang hidup ditengah masyarakat sehingga kedepannya dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

### 2.1.5.2 Tujuan IPS di Sekolah Dasar

Merujuk pada NCSS (nationa Council for Sosial Studies), menyebutkan bahwa tujuan IPS yaitu meningkatkan harkat manusia sebagai makhluk sosial, dan untuk mencapainya dibuuhkan proses sosialisasi secara rasional. Supaya siswa dapat mencapai tujuan-tujuan tersebut maka sekolah harus memberikan empat kemampuan, meliputi: (1) pengetahuan tentang harkat manusia sebagai makhluk sosial; (2) keterampilan menerapkan pengetahuan; (3) klarifikasi nilai dan sikap; (4) keikutsertaan dalam kegiatan sosial (Karim, 2015:10).

Sumaatmaja (dalam Gunawan, 2016:18) menerangkan bahwa tujuan IPS yaitu membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara. Menurut Sapriya (2017:194) tujuan ilmu pengetahuan sosial yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki keterampilan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk baik dalam tingkat lokal, nasional maupun global.

Secara rinci, Mutakin merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah sebagai berikut: (1) melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat siswa diharapkan memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya; (2) untuk memecahkan masalah-masalah social siswa diharapkan mengetahui dan memahami konsep dasar serta mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial; (3) dapat menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang dalam masyarakat; (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan permasalahan sosial serta dapat membuat analisis kritis untuk mengambil tindakan yang tepat; (5) dengan mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki siswa diharapkan mampu membangun diri sendiri yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat (Susanto, 2016:145).

Menurut Taneo (2010: 1.27) mengemukakan bahwa tujuan utama pengajaran IPS adalah untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

Dari pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mengenalkan konsep kehidupan bermasyarakat, memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, dan membuat keputusan untuk menyelesaikan isu-isu serta permasalahan social dalam masyarakat. Dengan mempelajari IPS siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai sehingga dapat menjadi masyarakat yang bertanggung jawab.

### **2.1.5.3 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar**

Menurut Karim (2015:4) ruang lingkup IPS sangat luas, mencakup semua hal yang menjadi kajian ilmu-ilmu sosial yang menjadi sumber materi pembelajaran IPS, yang meliputi sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, sosiologi, antropologi, dan psikologi. Sedangkan Gunawan (2016:51) menyebutkan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Menurut Taneo (2010: 1.36-1.40) menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS adalah menyangkut kehidupan manusia di masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ruang lingkup IPS ditinjau dari aspek-aspeknya, meliputi: ekonomi, hubungan sosial, budaya, sejarah, geografi, psikologi sosial, dan aspek politik. Sedangkan apabila ditinjau dari ruang lingkup kelompoknya, meliputi: keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi: tingkat lokal, regional dan tingkat global.

Ruang lingkup IPS menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat maupun manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari aspek-aspeknya, ruang lingkup tersebut meliputi hubungan sosial, ekonomi, psikologis sosial,

budaya, sejarah, geografi, dan aspek politik, ruang lingkup kelompoknya, meliputi keluarga, rukun tetangga, rukun kampung, warga desa, organisasi masyarakat, sampai tingkat desa organisasi masyarakat, sampai ke tingkat bangsa. Ditinjau dari ruangnya, meliputi tingkat lokal, regional sampai ke tingkat global. Sedangkan dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi. Tiap unsur yang menjadi subsistem dari ruang lingkup tersebut, berkaitan satu sama lain sebagai cerminan kehidupan sosial manusia dalam konteks masyarakatnya. Dengan demikian, ruang lingkup itu tidak hanya luas cakupannya, juga meliputi aspek dan unsur yang besar kuantitasnya. Ruang lingkup IPS yang tercantum dalam kurikulum meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, berlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Susanto, 2016:160).

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS ada 4 meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan yang terdapat pada multimedia *lectora* berbasis konservasi termasuk dalam ruang lingkup IPS sistem sosial dan budaya dalam Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia.

#### **2.1.5.6 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**

##### **a. Materi**

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Struktur kurikulum merupakan pengorganisasian kompetensi inti, kompetensi dasar, muatan pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan (Permendiknas No.32 Tahun 2013).

Kompetensi inti yaitu tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik di setiap tingkatan kelasnya. Kompetensi ini dijadikan acuan dalam merumuskan kompetensi dasar.

Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan. Kompetensi inti terdiri atas (1) kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti keterampilan (Permendikbud No 37 Tahun 2018).

Berikut tabel rincian Kompetensi Inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas V SD yang digunakan dalam penelitian.

**Tabel 2.1** Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas V SD

<b>KOMPETENSI INTI</b>	
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.
<b>KOMPETENSI DASAR</b>	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.
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 pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan

<b>KOMPETENSI DASAR</b>	
sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

*(Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)*

Berdasarkan rincian kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kelas V pembelajaran IPS, peneliti melakukan penelitian pada ranah kognitif atau pengetahuan 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 tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya pada Tema 6 panas dan perpendahannya Subtema 3 pengaruh kalor terhadap kehidupan.

#### **b. Karakteristik**

IPS merupakan bidang studi yang terdiri dari gabungan ilmu-ilmu sosial, dimana materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisahkan dalam suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu IPS mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda dengan bidang studi lainnya. Menurut Sulisty & Yasa (2017:2) karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan dengan pembelajaran mata pelajaran lainnya yaitu (1) IPS merupakan keterpaduan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi; (2) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, yang dikemas menjadi suatu pokok bahasan tertentu; (3) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya memenuhi kebutuhan hidup; (4) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar menggunakan tiga dimensi yaitu ruang,



waktu, dan moral dalam mengkaji serta memahami peristiwa sosial kehidupan manusia secara keseluruhan.

Sedangkan Hidayati (2008:1-26) mengemukakan karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya:

1. Materi IPS, terdiri dari lima sumber materi, antara lain: (1) segala sesuatu yang terjadi di sekitar siswa mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, hingga negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia seperti pekerjaan, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, dan transportasi; (3) lingkungan geografi dan budaya, meliputi aspek geografi dan antropologi; (4) kehidupan masa lampau, seperti perkembangan kehidupan manusia, sejarah lingkungan, peristiwa-peristiwa besar, dan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya; (5) siswa sebagai sumber materi ditinjau dari segi makanan, pakaian, permainan, keluarga.
2. Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi yang disusun secara urut mulai dari diri siswa, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia. Menurut Mukminin (dalam Hidayati 2008:1-27) Tipe kurikulum seperti ini dinamakan "The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum". Tipe kurikulum ini didasarkan pada anggapan bahwa siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan lingkungan terdekat dan selanjutnya secara bertahap diperkenalkan pada dunia yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan persoalan dalam lingkungan kehidupan.

Barr dkk. (dalam Winataputra, 2010: 11-12) menguraikan adanya tiga tradisi pedagogis dalam kajian IPS, yakni: (1) tradisi social studies taught as citizenship transmission, bertujuan untuk mengembangkan warganegara yang baik, sesuai dengan nilai dan norma yang ada di suatu masyarakat, bangsa atau negara; (2) tradisi social studies taught as social science, terkait dengan pembentukan warganegara yang baik, yang ditandai dengan kemampuan dalam melihat dan mengatasi masalah-masalah sosial dan personal dengan menggunakan cara kerja ilmuwan sosial; (3) tradisi social studies taught as reflective inquiry, tradisi yang ditandai dengan pembentukan warganegara yang baik dengan ciri utamanya

kemampuan mengambil keputusan dalam upaya mencari nilai tambah dan memecahkan masalah-masalah sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS yang membedakan IPS dengan muatan pembelajaran yang lain yaitu materi IPS yang terdiri dari keterpaduan materi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, penyusunan materi IPS yang memperhatikan keterkaitan materi dari suatu disiplin ilmu sosial dengan ilmu sosial lain sehingga keterkaitan materi antar disiplin ilmu tersusun secara sistematis dan harmonis, strategi penyampaian pembelajaran IPS yang disusun dengan memperhatikan tingkat kebutuhan materi pembelajaran menurut kelas dan jenjang pendidikan secara vertikal. Pada penelitian ini, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami lingkungan dan menghadapi permasalahan yang ada di lingkungan sekitarnya sebelum mempelajari lingkungan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi permasalahan pada dunia yang lebih luas.

### **c. Strategi dan Metode Pembelajaran**

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang digunakan untuk memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sulistiyowati & Yasa, 2017: 53).

Sanjaya berpendapat, terdapat 5 komponen strategi pembelajaran yang perlu diperhatikan yakni kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, tes, dan kegiatan lanjutan. Strategi Pembelajaran adalah pendekatan secara menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam membantu usaha belajar peserta didik, mengorganisasikan pengalaman belajar, mengatur dan merencanakan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Mutiani, 2020: 41).

Menurut Stoner dan Sirait (dalam Sulistyowati & Yasa, 2017: 54) ciri-ciri strategi pembelajaran antara lain: (1) Wawasan waktu, meliputi jangkauan waktu ke depan, yaitu waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk mengamati dampaknya; (2) Dampak, walaupun hasil tertentu akhir dengan mengikuti strategi tertentu tidak langsung terlihat untuk jangka waktu lama, dampak akhir akan sangat berarti; (3) Pemusatan upaya, sebuah strategi yang efektif biasanya mengharuskan pemusatan kegiatan, upaya, atau perhatian terhadap tentang sasaran yang sempit; (4) Pola keputusan, pada umumnya strategi mensyaratkan bahwa sederetan keputusan tertentu harus diambil sepanjang waktu. Keputusan-keputusan tersebut harus saling menunjang, artinya mengikuti suatu pola yang konsisten; (5) Peresapan, sebuah strategi mencakup suatu pola strategis kegiatan yang luas mulai dari proses alokasi sumber daya sampai dengan kegiatan operasi harian.

Hidayati dkk (2008: 1-27) Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Menurut Mukminan Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*". Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Metode adalah cara yang dianggap efisien yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu mata pelajaran tertentu kepada siswa, agar tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya dalam proses kegiatan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif (Hidayati dkk, 2008: 1-21). Metode pembelajaran adalah cara atau tahapan yang digunakan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Afandi, 2013: 16).

Akhmad (dalam Hidayati dkk, 2008: 1-24) seorang guru IPS dalam memilih metode hendaknya memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhinya, yaitu: (1) Pengajar, seorang guru dalam memilih metode hendaknya mempertimbangkan pengetahuan yang dikuasai, pengalaman mengajar, dan personalitas yang dimiliki. Personalitas yang cocok dengan siswa akan mendorong kegiatan belajar, karena terbinanya sarana komunikasi yang efektif; (2) Siswa, cara-cara yang dipilih guru hendaknya memperhitungkan lingkungan siswa dari mana ia berasal, tingkat intelektual dan latar belakang siswa, pengalaman praktik siswa serta lingkungan dan budaya siswa; (3) Tujuan yang akan dicapai, merupakan pedoman bagi guru dalam memilih bahan yang akan disajikan dan memikirkan metode apa yang paling efektif; (4) Materi/bahan, mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, karenanya menuntut cara mengajar yang serasi dengan materi tersebut. Metode untuk materi yang bersifat abstrak akan berbeda dengan metode untuk materi yang bersifat konkrit; (5) Waktu, harus diperhatikan dalam memilih metode diantaranya waktu untuk persiapan, waktu yang tersedia untuk mengajar, waktu yang menunjukkan saat mengajar apakah mengajar pagi hari, siang hari atau sore hari; (6) Fasilitas yang tersedia, akan menentukan seberapa jauh orang dapat leluasa dalam memilih metode pengajaran.

Karim (2015:82) menyebutkan metode atau model menyangkut bagaimana langkah-langkah yang sistematis pada strategi dapat dilakukan. Beberapa metode yang dapat dipakai untuk pembelajaran IPS antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, pemberian tugas, metode demonstrasi, bermain peran, simulasi, dan sosiodrama, serta karyawisata atau out door study. Sedangkan menurut Hidayati dkk (2008: 1-26) metode/pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pengajaran IPS yaitu contextual teaching and learning (CTL), cooperative learning, metode karyawisata, metode role playing, dan metode simulasi.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai strategi dan metode dalam pembelajaran IPS tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memilih strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS harus memperhatikan berbagai faktor diantaranya tujuan pembelajaran, kondisi siswa, waktu dan situasi

pembelajaran, serta materi yang akan diajarkan. Dalam proses pembelajaran IPS berbagai strategi dan metode pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan berbagai faktor perkembangan komponen-komponen pendidikan dan pembelajaran seperti perkembangan materi pelajaran, karakteristik peserta didik, media, tujuan dan kompetensi yang akan dicapai.

#### **d. Penilaian Pembelajaran**

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik. Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap.

Karim (2015: 119) menyampaikan, bahwa penilaian merupakan proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar baik yang menggunakan instrumen tes maupun non-tes. Penilaian merupakan penafsiran hasil pengukuran dan penentuan pencapaian hasil belajar.

Sedangkan Sulistyowati & Yasa (2017:90) menyatakan bahwa penilaian diartikan sebagai kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran atau kegiatan untuk memperoleh informasi tentang pencapaian kemajuan belajar peserta didik. Penilaian mencakup semua proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan penilaian tidak terbatas pada karakteristik peserta didik saja, tetapi juga mencakup karakteristik metode mengajar, kurikulum, fasilitas, dan administrasi sekolah. Instrumen penilaian untuk peserta didik dapat berupa metode, prosedur formal atau informal untuk menghasilkan informasi tentang peserta didik. Instrumen penilaian dapat berupa tes tertulis, tes lisan, lembar pengamatan, pedoman wawancara, tugas rumah, dan sebagainya. Penilaian dilakukan secara menyeluruh, yaitu mencakup semua aspek kompetensi yang meliputi kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir yang menurut taksonomi

Bloom secara hierarkis terdiri atas pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan mencipta.

Menurut Karim (2015) kriteria penilaian hasil belajar meliputi: (1) Validitas, berarti menilai apa yang seharusnya dinilai dengan menggunakan alat yang sesuai untuk mengukur kompetensi. Dalam menyusun soal sebagai alat penilaian perlu memperhatikan kompetensi yang diukur, dan menggunakan bahasa yang tidak mengandung makna ganda; (2) Reliabilitas, berkaitan dengan konsistensi (keajegan) hasil penilaian. Penilaian yang reliable (ajeg) memungkinkan perbandingan yang reliable dan menjamin konsistensi; (3) Terfokus pada kompetensi, penilaian harus terfokus pada pencapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan), bukan hanya pada penguasaan materi (pengetahuan); (4) Komprehensif, penilaian harus menyeluruh dengan menggunakan beragam cara dan alat untuk menilai beragam kompetensi atau kemampuan peserta didik, sehingga tergambar profil kemampuan peserta didik; (5) Objektivitas, penilaian harus dilaksanakan secara obyektif. Untuk itu, penilaian harus secara adil, terencana, berkesinambungan, dan menerapkan kriteria yang jelas dalam pemberian Skor; (6) Mendidik, penilaian dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran bagi guru dan meningkatkan kualitas belajar bagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, penilaian pembelajaran IPS merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar IPS peserta didik. Kriteria penilaian dalam pembelajaran harus bersifat valid, reliabel, objektif, dan sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai. Penilaian dilakukan meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan, baik selama pembelajaran berlangsung (penilaian proses) maupun setelah pembelajaran berakhir (penilaian hasil belajar). Bentuk-bentuk instrumen penilaian pembelajaran IPS di SD antara lain dapat berupa lembar pengamatan, tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Dalam penelitian ini, bentuk penilaian pembelajaran IPS adalah tes tertulis yang berupa pilihan ganda.

## **2.1.6 Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan dan Pengaruhnya**

### **2.1.6.1 Interaksi Manusia dengan Lingkungan Sekitar**

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi. Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan. Di lingkungan sekolah, terdapat lingkungan biotik dan abiotik. Komponen biotik contohnya yaitu pohon, bunga, siswa, dan guru. Dan komponen abiotiknya contohnya yaitu tanah, gedung, dan batu. Lingkungan pasti berbeda antara satu daerah dengan daerah lainnya. Hal ini disebabkan berbagai faktor. Misalnya antara daerah kota, desa, dan pantai pasti memiliki lingkungan yang berbeda.

Interaksi merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Interaksi antara manusia dan alam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam dan interaksi yang mendominasi alam. Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam contohnya adalah hidup dekat dengan sumber makanannya. Manusia menyesuaikan waktu tanam dengan musim penghujan, waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca, menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam, dan lain-lain. Interaksi manusia yang memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya misalnya yaitu ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia cenderung melakukan upaya mengambil sumber daya alam. Bahkan, manusia berupaya memodifikasi cuaca dengan mengembangkan teknologi hujan buatan.

### **2.1.6.2 Dampak Interaksi Manusia dengan Lingkungan**

Tidak semua manusia memiliki kesadaran menjaga lingkungan. Karena itu, interaksi manusia dengan lingkungan memiliki dampak positif dan negatif. Berikut kegiatan interaksi manusia dengan lingkungan beserta dampaknya.

**Tabel 2.2** Kegiatan manusia dan dampaknya

No.	Kegiatan Manusia	Dampak Positif/Negatif
1.	Melakukan Penanaman kembali hutan yang gundul	Hutan tetap lestari dan tidak gundul
2.	Mengolah limbah/sampah menjadi pupuk atau kerajinan tangan	Mengurangi limbah/sampah
3.	Melindungi binatang liar	Binatang tidak punah
4.	Menangkap ikan dengan peralatan yang tidak berbahaya (jaring, pancing)	Habitat ikan tetap terjaga
5.	Melakukan tebang pilih	Hutan tetap lestari dan tidak gundul
6.	Membuang sampah pada tempatnya	Lingkungan tetap bersih
7.	Membuang limbah ke sungai	Menyebabkan banjir
8.	Menebang hutan secara liar	Menyebabkan hutan gundul, tanah longsor, dan erosi
9.	Menggunakan pestisida secara berlebihan	Menyebabkan pencemaran tanah, tanah menjadi tidak subur
10.	Memburu binatang liar	Menyebabkan binatang punah
11.	Menangkap ikan dengan racun	Merusak habitat ikan, dan mencemari lingkungan
12.	Melakukan penambangan liar	Merusak lingkungan dan sumber daya alam

Apabila kita melakukan hal positif terhadap alam, maka alam tetap terjaga dan dapat memberi manfaat secara terus-menerus kepada kita. Jika kegiatan manusia yang menyebabkan kerusakan lingkungan berlangsung terus-menerus, manusia akan rugi sendiri. Rusaknya lingkungan mendatangkan bencana alam yang membahayakan manusia sendiri. Menjaga lingkungan bisa dimulai dari diri kita sendiri, mulai dari hal yang paling kecil. Misalnya membuang bungkus permen pada tempat sampah.

### **2.1.6.3 Pengaruh Interaksi Manusia dengan Lingkungan**

Setiap saat manusia beraktifitas untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan cara berinteraksi, baik dengan sesama manusia maupun dengan lingkungan sekitar. Interaksi manusia sangat bergantung pada kondisi suatu lingkungan yang menjadi tempat tinggal masyarakat. Berbagai aspek kehidupan manusia juga saling



berhubungan dan mempengaruhi dengan interaksi manusia itu sendiri. Oleh karena itu, kegiatan interaksi manusia akan berpengaruh terhadap lingkungan kehidupan sosial, ekonomi, serta budaya masyarakat. Berikut dijelaskan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya:

a. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat

Interaksi manusia dengan alam sangat mempengaruhi terhadap kehidupan sosialnya. Keadaan lingkungan yang mengharuskan manusia menyesuaikan diri membuat kehidupan sosial di setiap daerah berbeda-beda. Antara daerah pegunungan, pantai, dan kota pasti memiliki kehidupan sosial yang sangat berbeda.

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespons. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri. Begitu pula dalam berinteraksi dengan lingkungannya manusia memerlukan orang lain. Ketika manusia berinteraksi dengan lingkungan maka terjadi juga interaksi antar sesama manusia. Setiap lingkungan memiliki interaksi sosial yang berbeda. Contohnya di daerah pegunungan ketika petani menanam padi di sawah, agar cepat selesai petani memerlukan bantuan banyak orang untuk membantu menanam benih padi. Ketika para petani menanam padi bersama-sama maka akan terjadi interaksi sosial. Contoh lain di daerah pantai, sebelum pergi menangkap ikan, nelayan harus mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan. Dalam hal ini nelayan membutuhkan orang lain misalnya ketika membeli perahu dan jaring. Maka akan terjadi interaksi sosial antara nelayan dengan penjual perahu atau jaring. Ketika pergi menangkap ikan, biasanya nelayan memerlukan orang lain untuk membantu

menangkap ikan. Dalam hal ini juga terjadi interaksi sosial antara sesama nelayan. Setelah menangkap ikan, nelayan akan menjual ke TPI (Tempat Pelelangan Ikan). Di sini juga terjadi interaksi sosial antara nelayan dengan para pedagang.

Seringkali manusia memanfaatkan alam tanpa memikirkan akibatnya. Demi keuntungan besar dan pemenuhan kebutuhan hidup yang makin tinggi, manusia melakukan hal-hal yang merusak alam, yang sebenarnya akan merugikan diri sendiri. Contohnya sekarang ini banyak penambangan liar yang akan menyebabkan rusaknya sumber daya alam. Jika kita ingin tetap mendapatkan manfaat dari alam, maka kita juga harus bersahabat dengan alam. Kamu juga bisa bersahabat dengan alam di sekitarmu, misalnya dengan menanam bunga di sekitar sekolah.

Terjadinya berbagai peristiwa sosial dalam lingkungan menyebabkan munculnya berbagai permasalahan sosial, misalnya kepadatan penduduk yang dikarenakan jumlah penduduk terlalu banyak, dan persebaran penduduk yang tidak rata, pengangguran terjadi karena sedikitnya lapangan kerja dan jumlah penduduk yang banyak, serta kemiskinan karena rendahnya pendidikan

b. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecenderungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk dalam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut. Perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat merupakan bagian dari kebudayaan.

Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap suku. Kita seharusnya mengetahui tentang kebudayaan bangsa yang beranekaragam hingga dapat menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan dan cara-cara beradaptasi terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan agar keberadaan kita dapat diterima dalam suatu kelompok masyarakat.

Saat ini banyak orang yang tidak tahu budaya daerahnya sendiri. Hal ini dapat mengakibatkan lunturnya budaya daerah dan lama kelamaan akan hilang.

Padahal, budaya merupakan salah satu kebiasaan masyarakat yang bertujuan menjaga kelestarian alam. Untuk menjaga kelestarian budaya, kita harus mencintai budaya kita dan berusaha mempelajarinya. Hal ini dapat kita mulai dari diri kita sendiri. Misalnya bangga memakai seragam batik. Kamu pasti bisa melakukannya.

c. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat

Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang memengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Faktor pendukung kegiatan ekonomi adalah kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.

Manusia melakukan aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan sumber daya ekonomi yang tersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik berupa barang maupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan merupakan sumberdaya ekonomi. Sumber daya alam dapat berupa lahan, bahan tambang, hewan, tumbuhan dan sebagainya. Tenaga kerja merupakan sumber daya untuk menghasilkan barang dan jasa.

Kehidupan ekonomi masyarakat bergantung pada lingkungan tempat tinggal mereka. Masyarakat harus bisa memanfaatkan alam untuk mencukupi kebutuhannya. Semakin maju masyarakat kehidupannya akan semakin makmur. Masyarakat juga dapat memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam interaksinya dengan alam dan lingkungan. Misalnya ketika musim kemarau panjang, dapat membuat hujan buatan dengan teknologi. Namun, dengan adanya teknologi yang semakin canggih, manusia juga harus tetap memperhatikan kelestarian lingkungannya agar tetap memberikan manfaat di waktu yang akan datang.

## **2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran**

### **2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan komponen sumber

belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad 2017:3). Adapun menurut Ahmadi (2017:73) bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan Susanto (2016:315) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksudkan untuk mempermudah, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik. Menurut Ramli (2012:1) media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa agar proses belajar berjalan optimal.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat diketahui media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menciptakan suasana tertentu sebagai sarana perantara dalam proses belajar mengajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien, oleh karena itu perlu di ketahui ciri-ciri media pembelajaran dengan baik.

#### **2.1.7.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2017:19) fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Menurut Ramli (2012:3-4) secara garis besar fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya, meliputi (1) meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan; (2) membantu siswa mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan untuk memahami pesan menurut daya analisisnya; (3) membantu siswa berkreasi dalam program pendidikannya; (4) membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang

- disajikan; (5) membantu siswa menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara konsisten.
2. Membantu para siswa dalam hal: (1) lebih meningkatkan daya pemahaman terhadap materi pembelajaran; (2) mempercepat daya serap siswa terhadap materi pembelajaran; (3) merangsang cara berpikir siswa; (4) membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara mendalam terhadap pesan-pesan yang disampaikan dalam pembelajaran; (5) membantu memperkuat daya ingat siswa; (6) membantu merangsang kegiatan kejiwaan siswa untuk memahami materi pembelajaran, seperti tanggapan, pengamatan, daya ingat, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi.
  3. Memperbaiki proses belajar mengajar, yaitu membantu meningkatkan kuantitas dan kualitas hasil belajar siswa sehingga meminimalisir adanya penilaian ulang atau remedial oleh guru.

Daryanto (2016: 10-12) menyatakan, fungsi media dalam proses pembelajaran antara lain: (1) menyaksikan benda yang ada di peristiwa yang terjadi dimasa lampau; (2) mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi; (3) memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sukar diamati secara langsung karena ukuran yang tidak memungkinkan; (4) mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung; (5) mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung; (6) mengamati peristiwa yang jarang terjadi dan berbahaya untuk didekati; (7) mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan; (8) dapat dengan mudah membandingkan sesuatu; (9) dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat; (10) dapat meliha secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat; (11) mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung; (12) melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat; (13) melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang; (14) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak; dan (15) dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Dari pemaparan diatas fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam mengajar yang berisi sumber belajar sehingga pembelajaran lebih bermakna. Fungsi lain media yaitu dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan motivasi siswa, dapat memperjelas pesan agar tidak verbalistis, mengatasi keterbatasan, menciptakan pembelajaran yang aktif, serta dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media pembelajaran tidak lepas dari manfaat yang akan didapatkan sebagai peranan penting dalam proses pembelajaran.

### **2.1.7.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan banyak nilai positif dalam proses pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Menurut Daryanto (2016: 5) manfaat media sebagai berikut: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar; (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran.

Midun (dalam Asyhar, 2017:41) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan narasumber.
2. Penggunaan berbagai jenis media, siswa akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada siswa seperti kegiatan karyawan ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, industry, pelabuhan dan sebagainya.

4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan atau dilihat oleh siswa, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tatasurya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang.
5. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah dan orang sebagai sumber informasi.

Sedangkan Ramli (2012:7) berpendapat media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu: (1) memberikan *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan; (2) menyajikan pokok bahasan yang lebih fungsional bagi para siswa; (3) memberikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada siswa; (4) memberikan rasa yakin dan puas kepada siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru; (5) siswa lebih bersemangat belajar dengan bertemunya konsep yang diajarkan guru dengan pengalaman pribadinya di luar sekolah; (6) secara tidak langsung siswa terbiasa melakukan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan materi yang diperoleh dari luar sekolah.

Dari berbagai macam manfaat media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam proses pembelajaran, sehingga sebagai guru harus mampu mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pengalaman siswa. Adapun manfaat media pembelajaran antara lain, dapat memperjelas suatu materi, menumbuhkan minat dan motivasi siswa, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.7.4 Tujuan Media pembelajaran**

Sulistyowati dan Yasa (2017: 76) menyampaikan tujuan penggunaan media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk memperjelas pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar serta mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Sudjana dan Rivai (dalam Susanto, 2016:322) mengemukakan tujuan diterapkannya media dalam proses pembelajaran siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan rasa ingin tahu siswa.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar ceramah oleh guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Susanto (2017:323) mengemukakan tujuan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung siswa dengan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan siswa, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru dan masyarakat serta lingkungannya.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki makna dan tujuan yang berbeda-beda, sebagai pendidik diharapkan menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu media pembelajaran diharapkan sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Setelah mengetahui tujuan media pembelajaran agar penggunaan media berjalan dengan tepat sasaran, maka perlunya mengetahui landasan penggunaan media pembelajaran.



### 2.1.8.5 Landasan Penggunaan Media

Penggunaan media dalam pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, salah satunya adalah kemampuan kognitif siswa. Menurut Bruner (dalam Rifa'i & Anni, 2016) terdapat tiga tahap perkembangan kognitif yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Enaktif, anak memahami sebuah objek melalui pengalaman secara langsung yang dilakukannya, seperti menyentuh, memukul, mendorong dan sebagainya. Hal tersebut disebabkan pemahaman siswa masih terbatas pada benda yang konkret.
2. Tahap Ikonik, anak mendapat informasi atau pengetahuan melalui imageri. Dari pengamatan pada suatu objek dan karakteristik objek tersebut kemudian dikembangkan oleh anak melalui memori visual.
3. Tahap Simbolik, pemahaman perseptual anak telah berkembang, mencakup bahasa, logika, dan matematika yang memegang peranan penting. Anak dapat menyusun sebuah gagasan sendiri menggunakan gambar-gambar yang dikaitkan.

Edgar Dale membuat jejaring konkrit-abstrak dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, lalu ke siswa yang disajikan media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jejak konkrit-abstrak ini ditampilkan dalam bentuk kerucut pengalaman (*cone of experiment*) (Daryanto, 2013:13).

Menurut Arsyad (2011:13) Kerucut Pengalaman Edgar Dale merupakan elaborasi yang rinci dari tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media penyampaian pesan tersebut.

Penggambaran Dale dalam kerucutnya yaitu jenjang pengalaman belajar yang disusun secara berurutan berdasarkan tingkat kekonkretan dan keabstrakan pengalaman (Asyhar 2012:49).

Kerucut pengalaman Dale (Asyhar 2012:49) sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1970)

Dasar pengembangan kerucut tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan-jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Tingkat keabstrakan pesan akan lebih tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas (Arsyad, 2011:13-14).

Berdasarkan landasan penggunaan media tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini juga berlandaskan kemampuasn siswa dalam memahami materi pembelajaran berdasarkan karakteristiknya, yaitu pada tahap perkembangan yang membutuhkan sesuatu yang lebih konkret. Sesuai dengan kerucut pengalaman tersebut, multimedia *lectora* mencakup gambar diam, simbol visual, animasi, video, dan kalimat yang memperjelas isi materi. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, menggunakan dan mengoperasikan multimedia tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman terhadap materi IPS.

#### **2.1.8.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Asyhar (2012: 44-45) mengemukakan meskipun berbagai jenis format media sudah mulai dikembangkan, namun pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis yaitu:

### 1. Media Visual

Media visual merupakan jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indera penlihatan siswa sehingga keberhasilan penggunaan media ini bergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti bahan, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

### 2. Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan indera pendengaran siswa. Pengalaman belajar dan keberhasilan pembelajaran ini bergantung pada kemampuan indera pendengaran siswa. Contoh media audio yang umum digunakan ialah tape recorder, radio, dan CD player.

### 3. Media Audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang mengkombinasikan dua indera pendengaran yaitu pendengaran dan penglihatan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang disampaikan berupa pesan verbal dan nonverbal. Contoh media audio-visual yaitu film, video, program TV dan lain-lain.

### 4. Multimedia

Multimedia adalah jenis media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis komputer teknologi dan komunikasi.

Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran ada 4 yaitu media visual, media audio, media visual audio dan multimedia. Pada penelitian ini jenis media yang digunakan adalah multimedia dengan nama multimedia *lectora* berbasis konservasi.

## **2.1.8 Hakikat Multimedia**

### **2.1.8.1 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran**

Pembelajaran multimedia merupakan pembelajaran dengan memadukan beberapa jenis media. Adapun karakteristik media yang harus ada dalam multimedia pembelajaran menurut (Daryanto 2013: 53), meliputi: (1) ada unsur konvergen misalkan menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif artinya mampu mengakomodasi respons pengguna media; dan (3) bersifat mandiri artinya pengguna mampu menggunakan media tersebut tanpa bantuan orang lain.

Menurut Rachmadtullah & Sumantri (2018: 202) Karakteristik yang paling penting dari media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek tetapi juga diharuskan untuk berinteraksi selama belajar. Multimedia interaktif adalah alternatif media pembelajaran yang tepat untuk situasi belajar di kelas dengan strategi pembelajaran yang dikembangkan untuk memfasilitasi dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Multimedia interaktif dapat menjelaskan konsep yang kompleks dan dinamis dengan lebih jelas, memfasilitasi untuk mengingat konten dengan mudah dan meningkatkan pemahaman tentang konten topik melalui perspektif siswa dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh (Hamdani 2011: 192) karakteristik multimedia pembelajaran sebagai berikut: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen; (2) interaktif dalam mengakomodasi respons pengguna; dan (3) kemandirian dalam artian memberi kemudahan bagi pengguna.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik media dalam multimedia pembelajaran yaitu adanya unsur konvergensi, interaktif dan bersifat mandiri.

### **2.1.8.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2013: 52) secara umum manfaat yang diperoleh dari media multimedia pembelajaran ialah pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, waktu yang lebih efisien, kualitas belajar mampu ditingkatkan. Beberapa manfaat tersebut didapat karena multimedia pembelajaran memiliki keunggulan yaitu (1) mampu memperbesar gambar yang sangat kecil. Misalnya kuman, bakteri, elektron dan lainnya; (2) memperkecil benda yang berukuran besar yang tidak dapat

dihadirkan misalnya gajah, gunung, sawah dan lainnya; (3) Menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih cepat atau lambat. Misalnya mengetahui sistem peredaran darah manusia; (4) menyajikan benda yang jauh misalkan bulan, bintang, matahari; (5) menyajikan benda atau peristiwa yang sangat berbahaya contohnya peristiwa gunung meletus, tsunami, gempa; Meningkatkan perhatian, minat serta daya tarik siswa untuk mempelajari materi.

Sedangkan Chen, Luo, & Shieh (2018: 329) Materi pengajaran yang dibantu multimedia dapat membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan pembelajaran yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia juga menghadirkan efek kritis sebagai alat bantu mengajar. Dalam hal pendidikan, pengajaran multimedia komputer dapat secara efektif meningkatkan kualitas pengajaran untuk menerobos batas ruang dan waktu serta menerima efek pembelajaran langsung untuk membantu dalam pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemampuan belajar dan inovasi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia dalam pembelajaran yaitu untuk membantu guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu untuk menampilkan berbagai hal atau peristiwa yang tidak dapat dilihat secara langsung, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

## **2.1.9 Hakikat *Lectora***

### **2.1.9.1 Pengertian *Lectora***

*Lectora Inspire* adalah *authoring tool* pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation* (Mas'ud, 2014:1). *Lectora Inspire* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermik di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999. Tahun 2011, *Lectora Inspire* memperoleh 5 penghargaan dalam bidang produk *e-learning* inovatif, *authoring tool*, *tool presentasi terbaik*, dan teknologi *e-learning* terbaik. Lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora Inspire* (Mas'ud, 2014:1)

Menurut Tompo (2017:4) *lectora inspire* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan konten pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *trivantis*. *Lectora* juga dapat digunakan untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI), sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara mandiri. Sedangkan Hastini (2017: 10) mengatakan, *lectora* adalah salah satu perangkat lunak yang sifatnya berbasis penyimpanan, sehingga *lectora* memerlukan perangkat keras tertentu yang menjadi syarat wajib dalam penginstalan *lectora*, seperti 500 MB RAM, 1,1 GB free hard disk space untuk aplikasi, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *lectora* merupakan salah satu perangkat aplikasi terbitan *trivantis* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau presentasi yang dapat ditampilkan dalam bentuk audio maupun visual. Perangkat aplikasi ini sangat lebih mudah digunakan dan dapat menyajikan media dengan konten yang menarik sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

#### **2.1.9.2 Kelebihan *Lectora***

Mas'ud (2014: 4) menyatakan, *Lectora* memiliki berbagai keunggulan, yaitu (1) *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning interaktif*, dan presentasi produk atau profil perusahaan, (2) *Lectora* menyediakan fitur-fitur yang mudah dipahami bagi pengguna pemula untuk membuat multimedia (video dan audio) pembelajaran, (3) *Lectora* mempermudah pendidik atau guru dalam membuat media, (4) *Lectora* sangat membantu user karena di dalamnya tersedia media *library*, (5) pengguna *Lectora* dapat mengonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*, (6) dengan *Lectora* konten yang dikembangkan atau dibuat dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (exe), CD-ROM, dan juga standar *e-learning*, seperti SCORM dan AICC.

Dari berbagai keunggulan *Lectora* yang telah disebutkan di atas, sangat pantas jika multimedia tersebut diterapkan dalam pembelajaran di sekolah, dalam

aspek materi pembelajaran (isi), aspek strategi (pembelajaran), dan aspek kualitas teknis guna meningkatkan kompetensi siswa.

## **2.1.10 Hakikat Konservasi**

### **2.1.10.1 Pengertian Konservasi**

Menurut pendapat Soule (dalam Wibowo, 2017) konservasi adalah pelestarian atau perlindungan nilai-nilai kehidupan alam sealamiah-alamiahnya. Konservasi bukan hanya bertujuan untuk sekadar memahami saling ketergantungan manusia dengan alam, tapi mempromosikan sebuah hubungan yang sehat dan lestari bagi keduanya. Sedangkan (Hardati, dkk, 2016:197) mengungkapkan bahwa konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap memperhatikan, memanfaatkan yang dapat diperoleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan masa depan.

Setyawan & Laelasari (2015:88) menjelaskan bahwa konservasi merupakan upaya mengelola perubahan menuju pelestarian nilai dan warisan budaya yang lebih baik dan berkesinambungan dengan kata lain dalam konservasi terdapat alur memperbaharui kembali (*renew*), memanfaatkan kembali (*reuse*), mengurangi (*reduce*), mendaur ulang kembali (*recycle*), dan menguangkan kembali (*refund*).

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, disebutkan konservasi merupakan Pemilihan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan, pengawetan, dan pelestarian. Sedangkan McApline dan Wotton berpendapat, konservasi yang dilakukan secara terus-menerus bertujuan untuk memenuhi kebutuhan sekarang tanpa harus merugikan generasi selanjutnya, dengan cara memecahkan setiap permasalahan sosial dan lingkungan sehingga kita sebagai spesies dapat hidup lestari (Setyowati, 2018: 1-7).

Dari beberapa pengertian konservasi tersebut dapat disimpulkan bahwa konservasi merupakan upaya pelestarian dan perlindungan semua aspek dan nilai-nilai kehidupan yang ada dalam lingkungan agar dapat memperoleh manfaatnya tetapi tetap memperhatikan dan mempertahankan keberadaannya untuk pemanfaatan di masa mendatang.

### **2.1.10.3 Pemahaman Nilai dan Karakter Konservasi**

Nilai merupakan kualitas sesuatu hal yang menjadikan hal tersebut dapat dicintai, diinginkan, bermanfaat, berharga, atau bisa menjadi obyek kepentingan. Nilai sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat dan harus dimiliki oleh setiap orang, karena keberadaan nilai memberikan pedoman umum bagi perilaku manusia dalam berbagai kehidupan (Wibowo, 2017: 6). Sesuai pendapat yang dikemukakan Hardati dkk (2016: 60) bahwa nilai merupakan sifat-sifat ataupun hal-hal yang penting dan berguna dalam kehidupan manusia serta sesuatu yang dapat menyempurnakan manusia sesuai dengan hakikat manusia itu sendiri.

Khan (dalam Hardati 2016: 61) mengemukakan karakter berdasarkan dari susunan kata adalah sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, dan budi pekerti yang membedakan antara satu orang dengan yang lain. Sejalan dengan pendapat Wibowo dkk (2017: 21) bahwa berkarakter berarti mempunyai tabiat, akhlak atau kepribadian yang baik, yang terdiri atas sejumlah nilai moral, seperti jujur, adil, hormat, tanggung jawab dan lain sebagainya.

Negara kita Indonesia sangat kaya akan nilai-nilai kehidupan yang ada dalam masyarakat dan sudah diyakini kebenarannya serta menjadi dasar kehidupan. Konservasi nilai-nilai dan karakter yang dikembangkan universitas negeri semarang meliputi nilai inspiratif, nilai humanis, nilai peduli, nilai inovatif, nilai sportif, nilai kreatif, nilai kreatif, nilai kejujuran, dan nilai keadilan (Wibowo, 2017: 23).

Jadi berdasarkan berbagai pemaparan tentang nilai dan karakter tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa nilai dan karakter merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Nilai dan karakter harus dimiliki oleh setiap orang agar tercipta masyarakat yang baik. Nilai-nilai dan karakter konservasi artinya nilai-nilai dan karakter yang baik sehingga dapat menjaga dan melestarikan kondisi masyarakat yang baik yang sudah menjadi budaya.

### **2.1.10.4 Nilai karakter Konservasi Humanis**

Hardati dkk (2016: 64) berpendapat bahwa humanis yaitu seseorang yang menginginkan dan mengusahakan tercapainya pergaulan hidup yang lebih baik, berdasarkan asas kemanusiaan dan penabdian terhadap kepentingan sesama umat



manusia. Menghargai keberadaan manusia merupakan usaha menjadikan manusia sebagai manusia yang sesungguhnya, memiliki sifat, perilaku, serta nilai-nilai kehidupan. Hal ini merupakan salah satu alasan utama bahwa manusia memiliki kebudayaan (Wibowo dkk, 2017: 44).

Nilai karakter humanis memiliki beberapa indikator di dalamnya, seperti yang dikemukakan Retnoningsih dkk (2018, 43) yaitu tidak suka menonjolkan diri, mengutamakan keselarasan dan keserasisan dalam hidup, tidak mudah marah terhadap orang lain, bersikap toleran kepada sesama, suka mengalah, bersikap santun, menghargai orang lain, mempunyai simpati dan empati terhadap orang lain, mencintai perdamaian, serta dapat mengendalikan diri.

Sejalan dengan pendapat Hardati dkk (2016: 65-67), indikator karakter humanistik dari nilai humanis meliputi:

- a. Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- b. Pengetahuan dan keterampilan, sikap dan perilaku suka berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki dan tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
- c. Kearifan, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.
- d. Keteguhan (komitmen), sikap dan perilaku yang mengingat dan melekat pada seseorang untuk melakukan tugas dan tanggung jawabnya.
- e. Penegakan nilai kemanusiaan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah ketidaknyamanan pada sesama dan selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- f. Keadilan, sikap, perkataan, dan tindakan memperlakukan orang sesuai dengan upaya dan kemampuan yang telah dihasilkan.
- g. Pengendalian diri, sikap dan tindakan yang menggambarkan kemampuan mengaktualisasikan sesuatu secara efektif dan efisien; mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta

menghormati keberhasilan orang lain; menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya; dan tidak menonjolkan diri (tumaninah/ Istiqomah).

- h. Keselamatan, Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa aman dan nyaman atas kehadiran dirinya berkaitan dengan badani, aqidah, hak milik, maupun hasil peikiran.
- i. Kedamaian, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- j. Kebenaran, Sikap, perkataan, dan tindakan yang menjunjung kebenaran ilmiah, religi, dan tanggung jawab.

Nilai nilai tersebut dapat dicapai dengan empat tahap, yaitu kehendak yang kuat dan semangat untuk melakukan sesuatu, keteguhan prinsip dalam mewujudkan sesuatu, focus dan keteguhan hati nurani sebagai pembangun niat untuk mengontrol diri, dan proses pelaksanaan apa yang telah direncanakan sesuai dengan sikap disiplin, pantang mundur, sabar, dan pasrah agar dapat mencapai tujuan serta menghasilkan sesuatu.

Berdasarkan pengertian dan pemahaman tentang konservasi nilai karakter yang sudah dipaparkan sebelumnya, nilai karakter humanis merupakan nilai karakter yang mengedepankan prinsip kemanusiaan dan menganut nilai-nilai yang baik dan selaras dengan kehidupan. Dalam penelitian ini peneliti ingin memfokuskan pada tiga indikator dari nilai karakter humanis, yaitu indikator pengetahuan dan keterampilan, kearifan, dan pengendalian diri sebagai dasar dalam pembuatan media pembelajaran. Ketiga indikator tersebut diintergrasikan dalam materi pembelajaran yang disajikan pada multimedia *lectora* secara terpadu dalam bentuk kalimat ajakan, gambar, game, dan video. Masing-masing indikator nilai konservasi humanis yang peneliti kembangkan dalam materi interaksi manusia dengan lingkungan dijabarkan dalam tabel berikut.

**Tabel 2.3** Pengembangan Materi Nilai Konservasi Humanis

No.	Indikator Muatan Pembelajaran IPS	Indikator Nilai Konservasi Humanis	Materi dalam Pengembangan
1.	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. 3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.	Kearifan	1. Kalimat ajakan yang disertai gambar animasi pada setiap akhir sub materi yang memotivasi siswa agar selalu menjaga kelestarian lingkungan sekitar. 2. Game menyusun gambar cerita berseri yang menceritakan dampak membuang sampah sembarangan.
	3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat. 3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat.	Pengendalian diri	1. Kalimat ajakan dan gambar animasi yang memotivasi siswa untuk saling menghormati kepada sesama manusia. 2. Kalimat ajakan dan gambar animasi yang memotivasi siswa untuk selalu bersikap baik terhadap alam dan lingkungan sekitar.
	3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat.	Pengetahuan dan keterampilan	1. Video animasi anak sekolah membuat kerajinan dari barang bekas.

Melalui berbagai media berupa teks, gambar, game, dan video yang memuat nilai-nilai karakter membuat siswa tidak mudah bosan dan lebih mudah memahami untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.11 Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi**

Multimedia adalah alat, metoda dan pendekatan yang digunakan untuk membuat komunikasi di antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran menjadi lebih berkesan. Dalam hal ini Munir mengutip beberapa pendapat berkaitan dengan pengertian multimedia. (Munir, 2012: 2-3). Materi pengajaran yang dibantu multimedia dapat membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan pembelajaran yang berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia juga menghadirkan efek kritis sebagai alat bantu mengajar. Dalam hal pendidikan, pengajaran multimedia komputer dapat secara efektif meningkatkan kualitas pengajaran untuk menerobos batas ruang dan waktu serta menerima efek pembelajaran langsung untuk membantu dalam pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemampuan belajar dan inovasi (Chen, Luo, & Shieh, 2018: 329).

Menurut Puspita, Adi, & Ratih (2019: 155) *Lectora Inspire* merupakan salah satu software multimedia yang disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik yang disertai dengan gambar, video singkat yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan. Sedangkan Tompo (2017:4) berpendapat, *lectora inspire* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan konten pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh *trivantis*. *Lectora* juga dapat digunakan untuk membuat Media Pembelajaran Interaktif (MPI), sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara mandiri.

Berdasarkan pendapat mengenai multimedia dan *lectora* tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia *lectora* merupakan suatu bentuk multimedia yang dibuat dan didesain menggunakan *software lectora inspire* yang dapat menggabungkan berbagai media dengan tampilan yang menarik. Penelitian ini mengembangkan multimedia *lectora* dengan desain tampilan yang menarik karena

terdapat gambar, animasi, teks, *game*, video, serta berbagai bentuk soal, seperti menjodohkan, *true-false* dan pilihan ganda, yang disusun sesuai materi interaksi manusia dengan lingkungan beserta pengaruhnya. Pembaharuan multimedia *lectora* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berbasis konservasi. Artinya, dalam menyusun multimedia ini didasarkan pada nilai konservasi yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Konservasi diartikan sebagai pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan; pengawetan; pelestarian. Sedangkan Setyawan & Laelasari (2015:88) menjelaskan bahwa konservasi merupakan upaya mengelola perubahan menuju pelestarian nilai dan warisan budaya yang lebih baik dan berkesinambungan dengan kata lain dalam konservasi terdapat alur memperbaharui kembali (*renew*), memanfaatkan kembali (*reuse*), mengurangi (*reduce*), mendaur ulang kembali (*recycle*), dan menguangkan kembali (*refund*).

Leksono (dalam Machin, 2014: 29) berpendapat terdapat empat jenis karakter konservasi yang dapat dikembangkan dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu konservasi humanis, merupakan pendidikan karakter berbasis potensi diri. Hardati dkk (2016: 64) berpendapat bahwa humanis yaitu seseorang yang menginginkan dan mengusahakan tercapainya pergaulan hidup yang lebih baik, berdasarkan asas kemanusiaan dan penabdian terhadap kepentingan sesama umat manusia. Nilai karakter humanis memiliki beberapa indikator di dalamnya, seperti yang dikemukakan Retnoningsih dkk (2018, 43) yaitu tidak suka menonjolkan diri, mengutamakan keselarasan dan keserasisan dalam hidup, tidak mudah marah terhadap orang lain, bersikap toleran kepada sesama, suka mengalah, bersikap santun, menghargai orang lain, mempunyai simpati dan empati terhadap orang lain, mencintai perdamaian, serta dapat mengendalikan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai nilai karakter konservasi humanis tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai karakter konservasi humanis merupakan merupakan nilai karakter yang berisi indikator-indikator untuk mengusahakan kehidupan bersama yang lebih baik, berdasarkan asas kemanusiaan.

Dalam pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi ini, terdapat ikon yang menunjukkan bahwa multimedia ini berbasis konservasi yaitu tokoh animasi ‘sakon’ (sahabat konservasi) sebagai maskot yang mengajak siswa untuk mempelajari materi yang terdapat dalam multimedia *lectora* berbasis konservasi. Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi dalam penelitian ini memuat nilai karakter konservasi humanis yaitu pada indikator kearifan, pengendalian diri, serta pengetahuan dan keterampilan. Berbasis konservasi artinya dalam setiap desain multimedia *lectora* ini terdapat nilai konservasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara terpadu, sehingga siswa tidak menyadari adanya materi tambahan dalam pembelajaran IPS. Nilai konservasi humanis dalam multimedia ini sangat sesuai dengan materi yang diambil dalam penelitian ini yaitu materi interaksi manusia dengan lingkungan. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menerapkan sikap-sikap luhur dalam berinteraksi dengan lingkungan sesuai indikator humanis dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan rumah maupun sekolah.

### **2.1.12 Rancangan Pengembangan Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi**

Media ini berupa multimedia yang dibuat menggunakan software *lectora* inspire dengan berdasarkan pada nilai nilai konservasi yang dikembangkan Unnes. Media ini berisi materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya di kelas V.

#### **2.1.12.1 Rancangan Awal Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi**

Rancangan awal Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi di tampilkan pada tabel berikut.

**Tabel 2.4** Rancangan Awal Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi

<b>No.</b>	<b>Halaman</b>	<b>Keterangan</b>
1.		Pada pojok kanan atas terdapat tombol kendali untuk menuju halaman utama, mencari bantuan (jika terdapat kesulitan), dan keluar dari program. Pada pojok kanan bawah terdapat tombol kendali untuk menuju halaman berikutnya dan kembali ke halaman sebelumnya.
2.	Home	1. Logo Universitas Negeri Semarang 2. Judul multimedia sesuai materi

No.	Halaman	Keterangan
		3. Gambar animasi sesuai materi yang dipadukan dengan konservasi
3.	Menu	1. Berisi menu-menu yang disediakan dalam multimedia
4.	Petunjuk penggunaan dan daftar isi	1. Berisi petunjuk cara menjalankan multimedia dan daftar isi
5.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	<p>1. Berisi keterangan mengenai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar</p> <p>Kompetensi Inti: 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, sekolah, dan tempat bermain.</p> <p>Kompetensi Dasar: 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>
6.	Indikator dan Tujuan Pembelajaran	<p>1. Berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.</p> <p>Indikator:</p> <p>3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat.</p> <p>3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat.</p> <p>3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat.</p> <p>Tujuan pembelajaran:</p> <p>1. Melalui kegiatan mengamati video pada multimedia <i>lectora</i> siswa dapat menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.</p> <p>2. Dengan mengamati gambar contoh interaksi manusia dengan lingkungan pada multimedia <i>lectora</i> siswa</p>

No.	Halaman	Keterangan
		<p>dapat mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan dengan benar.</p> <p>3. Melalui kegiatan mengamati video animasi berbagai pembangunan sosial masyarakat pada multimedia <i>lectora</i>, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat dengan benar.</p> <p>4. Melalui kegiatan mengamati video berbagai budaya masyarakat pada multimedia <i>lectora</i>, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat dengan benar.</p> <p>5. Melalui kegiatan mengamati gambar kegiatan ekonomi masyarakat di suatu daerah pada multimedia <i>lectora</i>, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat dengan benar.</p>
7.	Pengantar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	1. Berisi gambar animasi sakon (sahabat konservasi) yang mengajak siswa mempelajari materi interaksi manusia dengan lingkungan.
8.	Materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	<p>1. Berisi materi interaksi manusia dengan lingkungan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengertian dan jenis-jenis interaksi manusia dengan lingkungan.</li> <li>- Dampak interaksi manusia dengan lingkungan.</li> <li>- Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan sosial masyarakat.</li> <li>- Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan budaya masyarakat.</li> <li>- Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap kehidupan ekonomi masyarakat.</li> </ul> <p>2. Berisi gambar, animasi, dan sakon</p> <p>3. Berisi video pembelajaran mengenai interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>4. Berisi game puzzle yang mengandung materi pembelajaran.</p>
9.	Identitas multimedia dan prakata penulis	<p>1. Profil penulis</p> <p>2. Prakata</p>
10.	Daftar pustaka	1. Berisi daftar referensi.
11.	Kuis	1. Berisi soal-soal kuis yang terdiri dari tiga jenis soal (pilihan ganda, <i>true or false</i> , dan menjodohkan)



No.	Halaman	Keterangan
12.	Halaman ending	1. Sebagai penutup media dan keterangan nilai hasil kuis yang dikerjakan. Setelah ini pengguna dapat menutup program tersebut dengan mengeklik tombol keluar.

### 2.1.12.2 Aspek Penilaian Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi

Aspek penilaian dalam penelitian ini terdiri dari aspek tampilan media, penyajian, kelayakan isi, serta aspek kebahasaan yang digunakan. 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 1 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 2.5** Kriteria Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Indikator
<b>Komponen Penyajian</b>		
1.	Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
2.	Keterampilan guru dalam penggunaan media. (Sudjana dan Rivai 2013:5)	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.
3.	Praktis, luwes dan tahan. (Asyhar: 2012:81) Interaktivitas. (Asyhar 2012:84)	Media praktis digunakan dan tahan lama.
<b>Komposisi Isi</b>		
1.	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Arsyad 2011:74)	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
2.	Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

No.	Aspek	Indikator
	Komponen Penyajian	
3.	Kejelasan sajian. (Asyhar 2012:82)	Memuat materi keragaman interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4.	Berkualitas baik. (Asyhar 2012:82)	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis
Mutu Teknis		
1.	Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad 2011:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.
2.	Mutu teknis media. (Aqib 2014:54)	Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik.

## 2. Kriteria Kelayakan Isi

**Tabel 2.6** Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
1.	Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9) Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)	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 multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi
2.	Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5) Kesesuaian dengan situasi siswa. (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2011:219)	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

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
			4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
3.	Memotivasi siswa dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad 2011:220)	Kesesuaian materi dengan soal dalam media IPS.	1. Materi dapat meningkatkan pengetahuan siswa. 2. Materi dapat meningkatkan sikap positif siswa. 3. Menumbuhkan minat baca siswa. 4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah.
4.	Isi animasi dan video pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran. (Arsyad, 2011:89)	Kesesuaian animasi dan video dengan materi.	1. Animasi dan video dalam media berhubungan dengan materi. 2. Animasi dan video dapat memperjelas isi materi. 3. Animasi dan video membantu siswa memahami materi. 4. Animasi dan video jelas dan menarik.

### 3. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

**Tabel 2.7** Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
1.	Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Sudjana dan Rivai 2013:4)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran 2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 3. Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi 4. Gambar atau ilustrasi dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi sesuai dengan pembahasan materi

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
2.	Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa (Asyhar 2012: 82). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, misal dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, tata penyajian, serta waktu penggunaannya (Anitah 2012: 6.38)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran</li> <li>2. Gambar terlihat jelas dan logis</li> <li>3. Video terlihat jelas dan logis</li> <li>4. Teks terlihat jelas dan logis</li> <li>5. Keseluruhan tampilan media menarik</li> </ol>
3.	Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil menggunakannya (Arsyad 2017: 75).	Media mudah digunakan guru dan siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran.</li> <li>2. Petunjuk penggunaan media jelas.</li> <li>3. Tombol navigasi mudah dioperasikan.</li> <li>4. Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</li> </ol>
4.	Memiliki kemeranian sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain tampilan Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menarik minat belajar siswa</li> <li>2. Penyajian Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</li> <li>3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik</li> <li>4. Petunjuk penggunaan media jelas.</li> </ol>
5.	Memiliki kemeranian sajian (Daryanto 2013:69)	Desain tampilan visual menarik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain tampilan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menarik minat belajar siswa</li> </ol>

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
	Menarik (Aqib 2014:52)		2. Penyajian multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dilengkapi gambar, animasi, video, dan game yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya
			3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik
			4. Petunjuk penggunaan media jelas.

#### 4. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan.

**Tabel 2.8** Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
1.	Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2013: 106).	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa..	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami oleh siswa. 2. Menggunakan kalimat yang efektif. 3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda. 4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia.
2.	Pergunakan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens (Daryanto 2013: 106).	Bahasa yan digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V. 2. Bahasa yang digunakan sederhana. 3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami. 4. Pilihan kata (diksi) tepat.
3.	Narasi atau Bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh	Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respons siswa. 2. Bahasa dalam narasi komunikatif.

No.	Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia <i>Lectora</i> Berbasis Konservasi
	siswa (Asyhar 2012: 173). Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif (Asyhar 2012: 84).		3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar. 4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespons sajian.

## 2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris berupa hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, sesuai dan mendukung dalam kebutuhan penelitian berkaitan dengan *Multimedia Lectora* Berbasis Konservasi pada muatan IPS. Kajian empiris meliputi jurnal nasional, jurnal terakreditasi nasional, dan jurnal internasional. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tersebut dijadikan sebagai pendukung bagi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih baik. Penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan adalah sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2016:229) dengan judul “Pengembangan Multimedia *Lectora* pada Pembelajaran Tematik Integratif Berdasarkan *Character Building* Bagi Siswa Kelas IV SD”, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *lectora* menurut ahli materi maupun ahli media terkategori “sangat baik” sehingga layak digunakan. Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat efektivitas yang signifikan pada pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *Lectora* dengan hasil signifikansi  $0,0001 < 0,05$ .

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2016:29) dengan judul “Pengembangan Multimedia *Lectora* Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk

Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian pengembangan tersebut telah dilakukan menunjukkan bahwa multimedia *Lectora* layak digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan aspek isi, yaitu materi yang terintegrasi pada nilai kerja keras dan peduli lingkungan pada subtema “Kebiasaan Makanku” sesuai dengan kompetensi inti, KD, kejelasan materi, dan keruntutan menunjukkan kategori rata-rata skor 4,80 “sangat baik” sehingga “layak digunakan”. Aspek pembelajaran dengan pencapaian rata-rata skor 4,71 juga menunjukkan kategori “sangat baik”, sehingga “layak digunakan”. Rata-rata perolehan validasi oleh ahli materi mencapai skor 4,76 dengan kategori “sangat baik”.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Akbarini, Murtini, dan Rahmanto (2018: 138) dengan judul “*Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration Subject*”, Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli juga didukung dengan hasil uji kelayakan dalam uji coba produk memperoleh skor 87,5% milik kriteria yang sangat baik. Kesimpulan penelitian adalah bahwa *Lectora* menginspirasi pembelajaran interaktif berbasis subjek administrasi umum adalah valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Nursidik (2018:237) berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Software Lectora inspire*”, bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* dan untuk mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi kelas X yang dikembangkan dengan *Brog and Gall* yang dimodifikasi oleh sugiyono dinyatakan layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Windarny (2019: 12) berjudul Pengembangan *Lectora* dalam Pembelajaran Tematik–Integratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif dan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *lectora* menurut ahli media dan ahli materi berkategori “sangat baik”. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan

multimedia *lectora* berkategori “baik”. Rata-rata skor ketercapaian prestasi belajar secara kognitif dan afektif juga mengalami perbedaan antara kelas eksperimen yang memiliki nilai yang lebih baik dari kelas kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan pada efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *lectora*.

Penelitian yang dilakukan oleh Noviana (2018:1) dengan judul “Efektivitas Visualization Auditory Kinesthetic Dan Two Stay Two Stray Berbantuan *Lectora* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA”. Hasil penelitian berdasarkan uji pasca anava menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dengan model Visualization Auditory Kinesthetic berbantuan software *Lectora*, Two Stay Two Stray berbantuan software *Lectora* dan konvensional dan model Two Stay Two Stray berbantuan software *Lectora* lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, Candiasa, & Suryawan (2018: 9) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis *Lectora* Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP”. Berdasarkan hasil rata-rata skor dari ahli media sebesar 4,5 dengan kriteria sangat valid, dan rata-rata skor dari ahli materi sebesar 4,4 dengan kriteria sangat valid, sehingga media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis *Lectora* Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP dinyatakan valid. Sedangkan rata-rata skor kepraktisan media pembelajaran berdasarkan analisis angket respons guru sebesar 4,5 dengan kriteria sangat tinggi dan analisis angket respons siswa sebesar 4,6 dengan kriteria sangat tinggi, sehingga media yang dikembangkan memiliki manfaat dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang memperkuat adalah jurnal yang ditulis oleh Simorangkir & Sembiring (2018:29) dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Number Sense* Siswa Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbantuan *Software Lectora Inspire*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas *Lectora* Inspire sebagai media pembelajaran matematika pada kemampuan indra jumlah siswa kelas lima SD. Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran sebesar 93,82%, desain instruksional sebesar 91,03%, pakar media di



*Lectora Inspire* sebesar 87,5%, tanggapan siswa terhadap *Lectora Inspire* sebesar 95,57% dan respons guru terhadap *Lectora Inspire* sebesar 89,56 % dalam kategori yang sangat baik. Berdasarkan nilai rata-rata data mendapatkan kemampuan indra angka siswa adalah 0,70 dalam kategori tinggi. Peningkatan kemampuan indra jumlah siswa adalah 0,27. Dari hasil analisis, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan *Lectora Inspire* dibantu media pembelajaran matematika dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi pecahan dapat meningkatkan jumlah kemampuan indra siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Masniladevi (2018:1) dengan judul *Calistung literacy through the application of Lectora* menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa dalam calistung melalui animasi pada kelas IV SD. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi *lectora* praktis digunakan dalam pembelajaran, membuat hasil belajar lebih optimal, dan valid serta layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan penilaian dari para ahli dengan presentase dari ahli media 77,33%, presentase ahli materi 92,22%, serta presentase ahli software 90%. Selain itu sebanyak 80% siswa dan juga 87% guru menyatakan bahwa media *lectora* dapat digunakan dengan baik.

Penelitian lain dilakukan oleh Wibawa (2017: 74) dengan judul *The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan *lectora inspire* dinilai baik dengan presentase kelulusan hasil belajar mencapai 84,37%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif menggunakan sistem *Lectora Inspire* efektif sebagai media belajar untuk mendukung belajar siswa.

Terahir adalah penelitian yang dilakukan oleh Pambudi (2018:50), dengan judul “Pengembangan multimedia ‘gejala alam di Indonesia’ berbasis *Lectora* bagi siswa sekolah. Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia gejala alam di Indonesia berbasis *lectora*, penilaian ahli materi memperoleh kategori baik dengan rata-rata 4,09 dan penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 4,77 dengan kategori sangat baik. Uji coba terbatas juga

menunjukkan kategori sangat baik, sehingga multimedia gejala alam di Indonesia berbasis *lectora* layak digunakan bagi siswa SD dalam memahami materi IPS.

### 2.3 Kerangka Berfikir

Mutu pendidikan dapat dilihat dari segi proses belajar dan hasil belajar. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat aktif sebagian besar bahkan seluruhnya, menunjukkan semangat antusias yang tinggi serta percaya diri. Dari segi hasil belajar dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku siswa ke arah yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan.

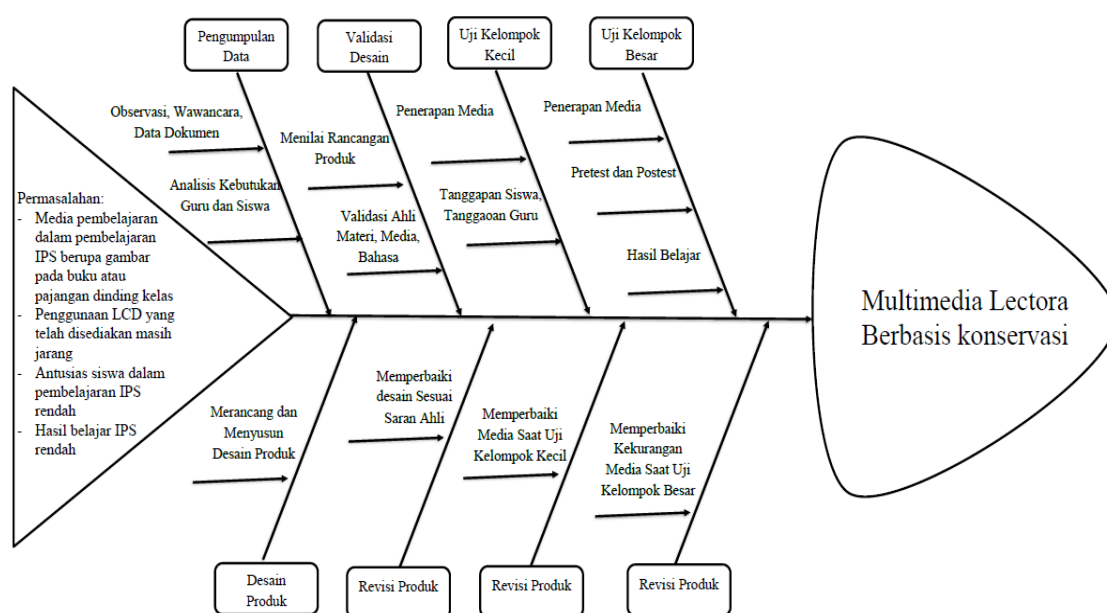
Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Tambangan 01 yang berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01. Penggunaan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS belum optimal, karena hanya menggunakan gambar yang terdapat pada buku atau pajangan di dinding kelas. Guru hanya menggunakan media cetak berupa buku tema guru dan siswa. Siswa kurang antusias dan mudah bosan dalam pembelajaran. Fasilitas yang telah disediakan pihak sekolah, seperti LCD dan Komputer masih jarang digunakan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra-penelitian berupa wawancara, observasi dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat Multimedia *Lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS kelas V materi interaksi manusia dengan lingkungan. Mas`ud (2013:1) menyatakan bahwa *Lectora* adalah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. *Lectora* mampu membuat kursus online cepat dan sederhana. Adanya *Lectora* ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi. Serta dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Melalui pengembangan media ini, dapat membantu guru membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna untuk siswa. Penerapan Multimedia *Lectora* berbasis konservasi pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dengan menyenangkan. Sebelum melakukan penelitian dengan menyusun

rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir dalam mengembangkan media pembelajaran.

Untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut maka digunakan model pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono 2015: 298) memiliki langkah-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, dan (10) produksi massal. Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengadopsi dari model penelitian Sugiyono yang disusun melalui teori *Fishbone* atau tulang ikan. Dikatakan diagram *fishbone* (tulang ikan) karena memang berbentuk mirip dengan tulang ikan yang moncong kepalanya menghadap ke kanan. Diagram ini akan menunjukkan sebuah dampak atau akibat dari sebuah permasalahan, dengan berbagai penyebabnya. Kelebihan diagram *fishbone* yaitu dapat menjabarkan setiap masalah yang terjadi dan setiap orang yang terlibat di dalamnya dapat menyumbang saran yang mungkin menjadi penyebab masalah tersebut (Murnawan dan Mustofa, 2014:32). Efek atau akibat dituliskan sebagai moncong kepala. Sedangkan tulang ikan menggambarkan sebab-sebab atau deskripsi kegiatan yang dilakukan dalam setiap langkah penelitian.

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini:



**Gambar 3.** Diagram *Fishbone* Multimedia *Lectora* berbasis konservasi

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, penelitian yang menggunakan data berupa angka-angka, dianalisis dengan statistik, menggunakan aliran positivistik, mengembangkan pengetahuan melalui data-data berupa numerical data yang dikumpulkan sesuai dengan perilaku yang dapat diamati dari sampel dan kemudian dianalisis dalam bentuk angka (Setyosari, 2013:47). Menurut Musfiqon (2012:59) bahwa pendekatan penelitian kuantitatif difokuskan pada kajian fenomena objektif untuk dikaji secara kuantitatif dan didasarkan pada filsafat positivisme yaitu aliran yang fokus pada fenomena objektif. Sejalan dengan Sugiyono (2016:14) menyebutkan bahwa pendekatan kuantitatif berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Filsafat positivisme menganggap gejala atau realita dapat dikelompokkan, cenderung tetap, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Pada umumnya teknik sampling yang digunakan adalah acak sehingga simpulan penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi tempat sampel tersebut diambil. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

##### **3.1.2 Jenis Penelitian**

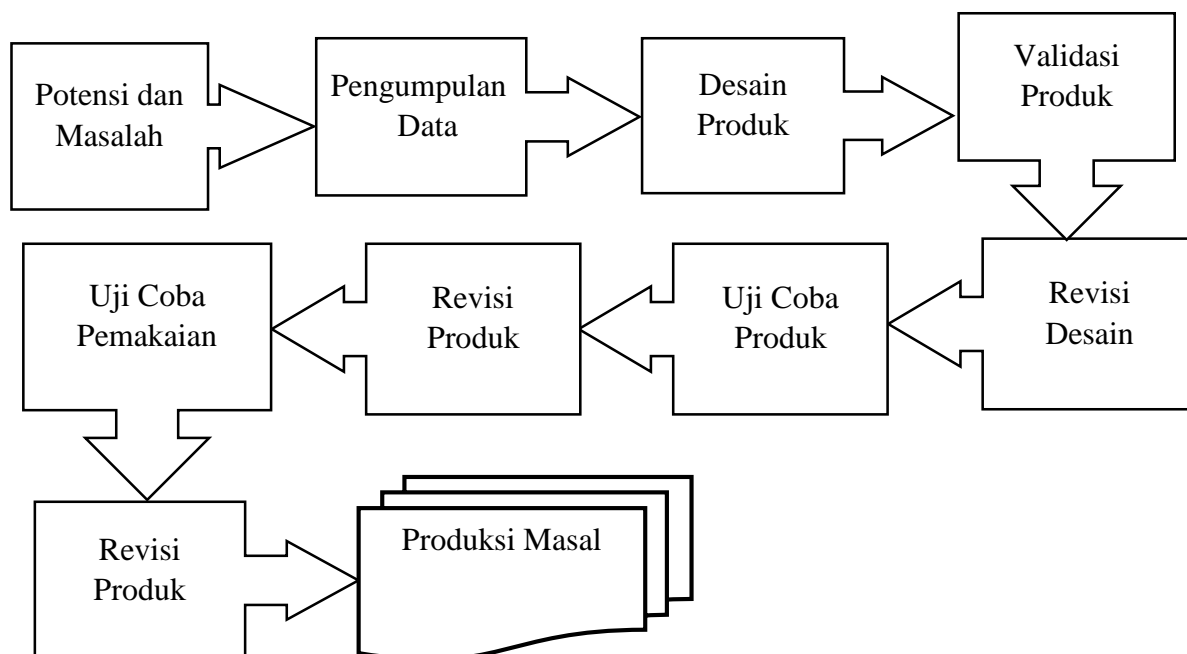
Menurut Mulyatiningsih (2011:145) *Research and Development* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan yang dalam prosesnya setiap produk yang dikembangkan memerlukan prosedur penelitian yang berbeda. Sedangkan Sugiyono (2017:407) berpendapat bahwa *Researach and Development* atau metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Berkaitan dengan prosesnya, penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih valid sehingga dapat membantu mempermudah para pengguna (Setyosari, 2014:276). Perencanaan dan penelitian pengembangan adalah kajian sistematis tentang tahapan membuat prototipe produk, mengembangkan atau memproduksi prototipe tersebut dan mengevaluasi kinerja produk yang bertujuan untuk memperoleh data empiris yang digunakan sebagai dasar pembuatan produk, alat-alat atau model yang digunakan dalam pembelajaran atau nonpembelajaran (Sugiyono, 2016:28).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan menghasilkan suatu produk melalui berbagai tahapan tertentu sehingga produk tersebut dapat dinyatakan valid. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan beserta pengaruhnya. Produk tersebut akan diuji kelayakannya oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Keefektifan produk multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat dibuktikan berdasarkan uji normalitas, uji t dan uji *n-gain* dari hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan menurut Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah. Langkah model Borg dan Gall meliputi: (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 (Sugiyono 2016: 409).

Model pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



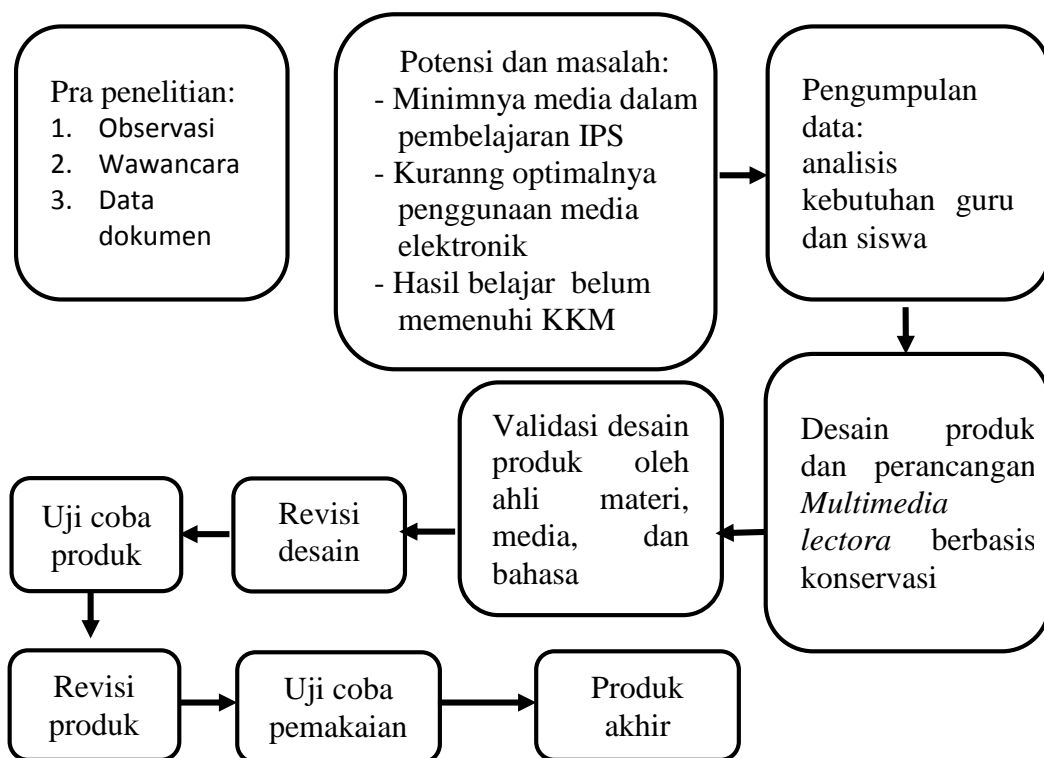
**Gambar 3.1** Model Pengembangan *Borg and Gall* (Sugiyono 2016: 409)

Effendi & Hendriyani (2016: 18) menyatakan bahwa beberapa penelitian pengembangan yang berhasil dilakukan menunjukkan bahwa 10 langkah pengembangan *Borg and Gall* dapat dilakukan sebagian saja, artinya bisa dimodifikasi dalam beberapa tahap sesuai kebutuhan pengembangan yang dilakukan peneliti. Penelitian terdahulu yang telah melakukan sebagian langkah pengembangan *Borg and Gall* adalah penelitian yang dilakukan oleh Abdillah, Degeng, & Husna (2019: 144) yang berjudul “Pengembangan Buku Suplemen dengan Teknologi 3D *Augmented Reality* Sebagai Bahan Belajar Tematik untuk Siswa Kelas 4 SD”, metode pengembangan menunjukkan bahwa tahapan pengembangan *Borg and Gall* dibatasi hanya sampai tahap ke tujuh, yaitu pada tahap uji coba produk karena mengingat keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Pada penelitian dan pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi, peneliti menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016: 409) hanya sampai pada 8 langkah pengembangan saja yaitu hanya sampai menguji keefektifan dan kelayakan media karena keterbatasan waktu dan biaya untuk melaksanakan produksi masal. Sehingga dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya melakukan 8 tahap pengembangan 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

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiono 2016:409) dengan langkah-langkah sebagai berikut:



**Gambar 3.2** Prosedur Penelitian Pengembangan

Proses pelaksanaan penelitian penembangan diawali dengan tahap potensi dan masalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN Tambangan 01 Mijen, dan jenis media dalam pembelajaran IPS. Tahap tersebut meliputi:

#### 3.1.3.1 Analisis Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah adalah dua hal yang mengawali suatu penelitian. Potensi adalah sesuatu yang memiliki nilai tambah apabila didayagunakan. Sedangkan gab antara sesuatu yang diharapkan dengan kenyataan yang telah terjadi disebut masalah. Potensi dapat menjadi masalah jika kita tidak dapat

mendayagunakannya. Begitu pula sebaliknya, masalah akan menjadi potensi jika kita dapat mendayagunakannya. Alternatif penyelesaian masalah yang efektif dapat kita temukan melalui R&D dengan cara melakukan penelitian, sehingga suatu masalah dapat teratasi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan melalui data empirik

Penelitian berangkat dari adanya potensi dan masalah. Sesuatu yang memiliki nilai tambah apabila didayagunakan disebut potensi. Sedangkan masalah merupakan ketidaksesuaian atau penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang telah terjadi. Potensi juga akan menjadi masalah apabila kita tidak dapat mendayagunakan potensi tersebut. Sebaliknya, masalah juga dapat menjadi potensi apabila kita dapat mendayagunakannya. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan alternatif pemecahan masalah yang efektif. Di dalam penelitian potensi dan masalah yang dikemukakan harus ditunjukkan melalui data empirik. (Sugiyono 2016:409-410). Setyosari (2013:1101-102) mengemukakan bahwa suatu masalah dapat diuji secara empiris melalui pengumpulan data lapangan, sehingga masalah tersebut hanya dapat diverifikasi dengan bukti-bukti yang kebenarannya bersifat pasti.

Pada tahap ini peneliti melakukan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, sehingga berdasarkan data yang diperoleh tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada di SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang. Informasi yang diperoleh menunjukkan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran IPS belum berjalan secara optimal. Guru hanya memanfaatkan buku teks dan gambar-gambar yang terpajang di dinding kelas sebagai media pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Permasalahan ini menyebabkan peneliti mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS.

### **3.1.3.2 Pengumpulan Data**

Sugiyono (2016: 411) menyatakan, setelah ditemukan potensi dan masalah yang ditunjukkan secara faktual, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai



data dan informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan suatu produk yang dapat mengatasi masalah tersebut. Kualitas data ditentukan oleh kualitas alat pengambilan data dan prosedur pengambilan data juga sangat penting diperhatikan seperti proses wawancara, tes, dan kuisioner (Setyosari, 2013:247).

Setelah menemukan potensi dan masalah, peneliti perlu mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan untuk merancang suatu produk yang nantinya diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang sebelumnya telah ditemukan. Berbagai macam teknik yang digunakan dalam pengumpulan data perlu dilakukan seperti wawancara, membuat angket kebutuhan terhadap produk yang diharapkan, materi pelajaran yang disajikan, dan mencari materi pelajaran yang akan disajikan. Peneliti dalam hal ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

### **3.1.3.3 Desain Produk**

Penelitian dan pengembangan memiliki hasil akhir berupa desain produk baru yang lengkap beserta spesifikasi produknya. Pengilustrasian desain produk dalam suatu gambar atau bagan sangat penting agar dapat digunakan sebagai pedoman dalam menilai dan membuat produk. Dalam bidang teknik, desain produk harus dilengkapi penjelasan mengenai ukuran, bahan dan alat yang digunakan untuk membuat produk, serta langkah-langkah kerjanya (Sugiyono 2016: 413)

Setelah data dikumpulkan melalui angket kebutuhan maka diperoleh hasil yang dirumuskan menjadi prototipe produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia *lectora* berbasis konservasi dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan beserta pengaruhnya pada pembelajaran IPS kelas V SD. Bahan tersebut disusun sesuai KD dan indikator yang akan dicapai siswa pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Adapun langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) penyusunan materi, format, dan layout desain bahan yang sesuai. (2) pembuatan desain produk (3) pengaplikasian dalam software *Lectora Inspire*.

#### **3.1.3.4 Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa**

Aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh pengembang selama proses pengembangan produk untuk menentukan kelayakan, material, dan desain produk yang dikembangkan merupakan kegiatan validasi. Hal ini bertujuan untuk melakukan perbaikan atau menilai kemajuan bahan, material, dan rancangan produk sehingga hasilnya dapat dipakai untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan (Setyosari, 2013:288). Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa ahli yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya (Sugiyono 2016: 414).

Pada tahap ini, validasi kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Saran perbaikan terhadap media yang dinilai juga diberikan oleh ketiga ahli, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan lebih lanjut.

#### **3.1.3.5 Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh beberapa ahli, maka akan diketahui kelemahannya, sehingga peneliti mencoba mengurangi kelemahan tersebut dengan memperbaiki desain produk (Sugiyono 2016: 414). Hal ini peneliti melakukan revisi desain berdasarkan saran dari ahli media, materi, dan bahasa yang telah melakukan penilaian. Setelah produk direvisi, media akan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sampai dinyatakan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan.

#### **3.1.3.6 Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan dalam kelompok kecil, tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan masukan mengenai keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Setyosari (2013: 293) menyatakan uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah, dengan melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan lalu dianalisis. Hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan untuk melakukan revisi produk awal. Uji coba produk

dalam penelitian ini dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada uji coba berskala kecil, dengan mengambil sampel sejumlah 9 siswa. Pada pelaksanaan uji coba skala kecil, peneliti memakai teknik pengambilan sampel *sampling purposive*, merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2016: 124). Pertimbangan dalam mengambil sampel ini yaitu peneliti memilih sampel 9 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas, yaitu 3 siswa peringkat atas, 3 siswa peringkat tengah, dan 3 siswa peringkat bawah. Pengambilan sampel bertujuan agar uji coba produk ini seimbang dan merata sehingga dapat digunakan oleh semua siswa baik peringkat atas maupun bawah. Setelah 9 siswa menggunakan media, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

#### **3.1.3.7 Revisi Produk**

Setelah efektivitas produk diuji melalui penerapan produk kelas uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan informasi dari angket tanggapan guru dan siswa yang berisi kekurangan dan kelemahan produk. Saran tersebut digunakan oleh peneliti sebagai bahan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan agar lebih efektif saat digunakan. Produk yang sudah diperbaiki berdasarkan validasi dan uji coba produk skala kecil, selanjutnya diuji efektivitasnya melalui uji coba pemakaian produk.

#### **3.1.3.8 Uji Coba Pemakaian**

Setelah produk direvisi berdasarkan uji coba produk, selanjutnya diujikan pada tahap uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, yang terdiri dari 37 siswa dengan menggunakan teknik *sampling jenuh*. Uji coba pemakaian multimedia *lectora* berbasis konservasi digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya untuk mengetahui keefektifan media dari hasil belajar siswa. Desain rancangan yang digunakan adalah *pre-experimental designs* dengan model *one group pretest-posttest design*, yakni terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil

perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan (Sugiyono 2016: 110). Berikut merupakan pola *one-group pretest posttest design*:

<b><math>O_1 \times O_2</math></b>
------------------------------------

**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 siswa tanpa menggunakan media dan nilai *posttest* ( $O_2$ ) diperoleh dari hasil belajar siswa menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

### **3.1.3.9 Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan apabila dalam pemakaian di lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahannya. Dalam uji pemakaian, sebaiknya peneliti selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk (Sugiyono 2016: 426). Revisi pada tahap ini dilakukan apabila akan digunakan ke tahap produksi massal, sedangkan produk ini tidak digunakan untuk pemakaian lembaga pendidikan yang lebih luas. Namun peneliti tidak melakukan revisi produk pada tahap ini karena hanya fokus pada kebutuhan media pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Oleh karena itu revisi produk hanya dilakukan setelah validasi tim ahli dan setelah uji coba skala kecil berdasarkan tanggapan siswa dan guru yang kemudia dinyatakan layak dan efektif sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk akhir.

### **3.1.3.10 Produk Massal**

Pada produk teknologi telah dapat dibuat produk massal, apabila produk telah diujicobakan dan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi maka pembuatan produk massal sudah dapat dilakukan (Sugiyono 2015: 426). Dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan produksi massal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti hanya memenuhi kebutuhan media pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Multimedia *lectora* berbasis konservasi

yang telah diuji kelayakannya oleh tiga validator ahli, penggunaan dalam kelas uji coba serta beberapa kali tahap perbaikan demi penyempurnaan produk, sehingga dapat diperoleh multimedia *lectora* yang dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tambangan 01 Mijen, Jalan Raya RM Hadi Soebono S, KM 12, Kecamatan Mijen, Kota Semarang.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, dengan tahap sebagai berikut.

**Tabel 3.1** Waktu Penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	Juli-Desember	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pra penelitian</li> <li>2. Pengumpulan data awal</li> <li>3. Pengajuan judul identifikasi masalah</li> <li>4. Penyusunan proposal</li> </ol>
Pelaksanaan	Januari-Maret	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyusunan proposal</li> <li>2. Penyusunan instrument</li> <li>3. Penyusunan desain produk</li> <li>4. Validasi ahli</li> <li>5. Uji coba produk</li> <li>6. Uji coba pemakaian</li> </ol>
Penyelesaian	April-Juli	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis data</li> <li>2. Penyusunan laporan</li> </ol>

### **3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian**

#### **3.3.1 Data**

##### **3.3.1.1 Data Kualitatif**

Musfiqon (2012:152) menyatakan data kualitatif adalah data nonangka, yaitu berupa kata, kalimat, pernyataan dan dokumen serta bentuk lain yang memiliki variasi cukup banyak dibanding data kuantitatif. Data ini dapat diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen.

##### **3.3.1.2 Data Kuantitatif**

Data kuantitatif merupakan data yang berwujud angka atau data yang dikuantifikasikan dalam pemaparannya (Musfiqon, 2012:152). Data ini diperoleh dari teknik tes. Data kuantitatif dapat berupa hasil belajar siswa, dalam hal ini peneliti mengambil data hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS.

#### **3.3.2 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian yaitu subjek dari mana data bisa diperoleh (Arikunto, 2013: 172). Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap prototipe, kelayakan dan keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi diperoleh dari siswa, guru dan ahli.

##### **3.3.2.1 Siswa**

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan terhadap prototipe multimedia *lectora* berbasis konservasi adalah siswa SDN Tambangan 01 Mijen berjumlah 37 siswa. Selain berperan sebagai sumber data dalam analisis kebutuhan, siswa juga berperan sebagai penilai prototype multimedia *lectora* berbasis konservasi dan sumber data hasil belajar siswa. Perolehan data analisis kebutuhan dan penilaian multimedia *lectora* berbasis konservasi materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya didapatkan melalui angket dan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

##### **3.3.2.2 Guru**

Guru juga berperan sebagai sumber data. Guru kelas V SDN Tambangan 01 Mijen berperan dalam perolehan data mengenai kebutuhan dan penilaian terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi melalui angket.

### **3.3.2.3 Ahli**

Ahli yang berperan sebagai validator penilaian multimedia *lectora* berbasis konservasi dan menjadi subjek penelitian adalah ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

### **3.3.2.4 Peneliti**

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

### **3.3.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini dibagi menjadi subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek penelitian skala kecil adalah 9 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dari siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Subjek penelitian skala besar yaitu siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen sebanyak 37 siswa yang terdiri atas 23 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Sedangkan uji coba instrument soal dilakukan di SDN Bubakan, Mijen dengan jumlah 38 siswa.

## **3.4 Variabel Penelitian**

Setiap gejala yang muncul dan dijadikan sebagai objek penelitian disebut variabel penelitian. Variabel ini mempunyai berbagai arti dan nilai ketika sudah diteliti (Musfiqon, 2012:45). Dalam bahasa sehari-hari, faktor yang memiliki variasi dalam pengukurannya disebut sebagai variabel yang dapat berupa suatu gejala, fenomena, objek tertentu, kondisi atau keadaan, peristiwa, atau hal-hal yang apabila diukur memiliki variasi (Setyosari, 2013:162). Mulyatiningsih (2011:4) menyebutkan variabel ditemukan ketika seorang peneliti mengamati suatu analisis berupa benda atau orang yang menarik perhatiannya. Penemuan variabel penelitian dapat dimulai dari subjek yang berupa orang atau benda dan objek yang berupa masalah yang akan dileliti.

### 3.4.1 Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi disebut variabel bebas, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diamati (Setyosari, 2013:164). Variabel yang menjadi sebab perubahan atau yang mempengaruhi variabel terikat disebut variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu multimedia *lectora* berbasis konservasi.

### 3.4.2 Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel tergantung atau terikat adalah faktor-faktor yang diobservasi atau diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan kehendak peneliti (Setyosari, 2013:165). Menurut Mulyatiningsih (2011:5) variabel bebas atau disebut juga variabel dependen merupakan variabel yang menjadi objek utama dalam suatu penelitian. Variasi dalam variabel ini dipengaruhi oleh perubahan yang terjadi pada variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang lebih ditekankan pada aspek kognitif.

## 3.5 Definisi Operasional Variabel

Penjelasan dari masing-masing variabel yang dipilih oleh peneliti untuk mencegah kesalahpahaman dalam penafsiran variabel merupakan definisi operasional variabel. Pemaparannya berupa deskripsi dalam tabel berisi tentang (1) variabel; (2) definisi operasional konsep; (3) definisi operasional variabel; dan (4) jenis data.

Definisi operasional variabel disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3.2** Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Multimedia <i>Lectora</i>	Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik,	Penelitian ini mengembangkan	Data Ordinal



Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Berbasis Konservasi	<p>teks, suara, video, dan animasi yang menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Arsyad, 2017: 162). Multimedia merupakan presentasi materi yang disajikan dalam verbal form sekaligus dalam bentuk pictorian form (grafik statis dan grafik dinamis). (Mayer, 2009:3).</p> <p><i>Lectora Inspire</i> adalah <i>authoring tool</i> pengembangan konten <i>e-learning</i> yang dikembangkan oleh <i>Trivantis Corporation</i> (Mas'ud, 2014:1)</p> <p><i>Lectora inspire</i> adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan konten pembelajaran elektronik yang dikembangkan oleh <i>trivantis</i>. (Tompo, 2017:4)</p> <p>Konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan, tetapi tetap memperhatikan, memanfaatkan yang dapat diperoleh pada saat itu dengan tetap mempertahankan keberadaan setiap komponen lingkungan untuk pemanfaatan masa depan. (Hardati, dkk, 2016:197)</p>	<p>multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan. Media akan di desain pada <i>software lectora</i> dengan bantuan <i>software</i> pelengkap seperti <i>flypaper, camtasia, dan snagit for lectora</i>, kemudian diupload ke <i>CD-ROM</i>. Format akhir dari produk ini yaitu <i>.exe</i> yang kemudian dibuat <i>shortcut</i> agar dapat dibuka melalui desktop. Pada setiap submateri yang disajikan dalam multimedia dipadukan dengan berbagai gambar, game, dan video yang memuat nilai-nilai konservasi humanis dengan indikator kearifan, pengetahuan dan keterampilan, serta pengendalian diri.</p>	
Hasil belajar IPS	<p>Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i dan Anni 2012).</p>	<p>Peneliti meneliti hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hasil belajar digunakan untuk menguji efektifitas</p>	Data Interval

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
	<p>Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. (Susanto 2016:5).</p>	<p>multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi terhadap materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hasil belajar pada penelitian ini lebih di tekankan pada aspek kognitif siswa dengan indikator sebagai berikut:</p> <p>3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.</p> <p>3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya.</p> <p>3.2.5 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.</p>	

### 3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Setyosari (2013:247) menjelaskan bahwa pengambilan data dalam penelitian merupakan hal yang memiliki peran penting. Prosedur pengumpulan data menggambarkan bagaimana data dalam penelitian diperoleh. Dalam penelitian ini, pengambilan data dilakukan melalui teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan

dengan *pretest* dan *posttest* sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, wawancara, data dokumen, dan kuisioner atau angket.

### 3.6.1 Teknik Tes

Musfiqon (2012:132-133) menyatakan teknik tes adalah mengukur kemampuan seseorang atau gejala yang diteliti. Teknik tes cocok digunakan untuk tes hasil belajar siswa seperti penelitian yang permasalahannya mengenai prestasi belajar siswa dapat menggunakan model tes ini. Tes hasil belajar dapat digunakan untuk mengetahui kualitas proses atau kualitas hasil.

Arikunto (2013:48-53) menjelaskan bahwa tes dibagi menjadi 3 jenis jika ditinjau dari segi manfaat untuk mengukur siswa, yaitu: (1) tes diagnostik adalah tes untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan hal tersebut dapat dilakukan penanganan yang tepat; (2) tes formatif ialah tes yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu; (3) tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar, tes formatif dapat disamakan dengan ulangan harian.

Tes sebagai alat penilaian hasil belajar digolongkan menjadi dua jenis, yaitu tes uraian dan tes objektif. Tes uraian atau essay examination adalah alat penilaian hasil belajar yang paling tua dan secara umum berupa pertanyaan yang mengharuskan siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan, serta bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan bahasa sendiri. Sedangkan tes objektif merupakan tes yang banyak digunakan dalam menilai hasil belajar karena luasnya bahan pelajaran yang dicakup dalam tes dan mudahnya menilai jawaban yang diberikan.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif dalam bentuk tes objektif 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 Bubakan, Mijen. Tes formatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN Tambangan 01 sebelum dan sesudah menggunakan multimedia tersebut.

### **3.6.2 Teknik Non Tes**

#### **3.6.2.1 Observasi**

Mulyatiningsih (2011:26) menerangkan observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencacatan perilaku subjek penelitian yang dilakukan secara sistematis. Alat yang dipakai untuk melakukan observasi dapat berupa lembar pengamatan atau *check list*. Pada alat tersebut perilaku yang akan diamati sudah ditulis sehingga pada saat melakukan pengamatan, peneliti hanya memberi tanda cek atau skor nilai.

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifik apabila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2016:203). Apabila wawancara dan kuisisioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak hanya terbatas pada orang, tetapi juga mencakup objek-objek alam yang lain. Teknik observasi yang efektif adalah observasi yang dilengkapi dengan format pengamatan sebagai instrument (Arikunto, 2013:272).

Sugiyono (2016:204-205) menjelaskan observasi dapat dibedakan menjadi: (1) observasi berperan serta, yaitu peneliti yang terlibat dengan kegiatan orang-orang atau kelompok yang sedang diamati; (2) observasi nonpartisipan, yaitu peneliti yang tidak terlibat langsung dengan orang-orang atau kelompok yang sedang diamati, tetapi sebagai pengamat independen. Dalam observasi nonpartisipan terdapat dua jenis observasi, yaitu observasi terstruktur ialah observasi yang telah dirancang secara sistematis, yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya, serta observasi tidak terstruktur, adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis apa yang akan diobservasi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi non partisipan dan observasi terstruktur, karena observasi ini telah dirancang oleh peneliti secara sistematis tentang apa yang diamati, kapan, dan di mana tempatnya. Dalam observasi peneliti menggunakan lembar pengamatan untuk mengetahui kondisi siswa saat melakukan pembelajaran. Observasi hanya dilakukan pada saat pra penelitian yang bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada.

### **3.6.2.2 Wawancara**

Menurut Mulyatiningsih (2011: 32) wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dan informasi yang dalam prosesnya dilakukan secara lisan dan tatap muka secara langsung dan melalui *teleconference* atau telepon. Selama proses wawancara peneliti mengingat-ingat, mencatat, atau merekam proses wawancara tersebut untuk mendapatkan data-data penting. Wawancara banyak dipakai dalam penelitian studi kasus, evaluasi, dan grounded research karena jenis penelitian tersebut banyak menggunakan data kualitatif. Dalam penelitian survei, biasanya wawancara digunakan sebagai pembahsan hasil penelitian. Wawancara juga sering digunakan untuk melengkapai data hasil observasi dengan mengkonfirmasi hasil observasi melali wawancara.

Dilihat dari aspek pedoman wawancara dalam proses pengambilan data, wawancara dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: (1) wawancara terstruktur, merupakan wawancara yang dalam prosesnya peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan terlebih dahulu; (2) wawancara tak berstruktur, ialah wawancara yang dalam prosesnya peneliti tidak menggunakan pedoman dalam menyampaikan pertanyaan pada responden; (3) wawancara kombinasi, merupakan kolaborasi dari wawancara terstruktur dan tak terstruktur dengan tujuan memperoleh informasi semaksimal mungkin dari responden (Sukardi, 2013:81).

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur, yaitu peneliti telah memiliki bekal tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam wawancara ini peneliti telah menyiapkan instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan pada responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data dengan guru sebagai narasumbernya. Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur

pada kegiatan prapenelitian untuk memperoleh informasi awal mengenai masalah yang terjadi. Peneliti melakukan wawancara pada kegiatan prapenelitian dengan guru kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.

### **3.6.2.3 Data Dokumen**

Syahrum & Salim (2012: 46) berpendapat, dokumen yaitu catatan tertulis tentang berbagai kegiatan atau peristiwa pada waktu yang telah lalu. Seluruh dokumen yang berkaitan dengan penelitian perlu dicatat sebagai sumber informasi. Sedangkan Sugiyono (2016:240) mengemukakan, catatan peristiwa yang telah berlalu baik berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang disebut dokumen. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, biografi, dan kebijakan; sedangkan dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa dan lain-lain.

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data terkait variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, transkrip, majalah, notula rapat, prasasti lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2013:274). Sehingga dapat disimpulkan bahwa dokumen merupakan teknik pengumpulan data melalui catatan peristiwa lampau yang berbentuk tulisan, gambar, catatan dan sebagainya. Pada penelitian ini, dokumen yang di dapat berupa daftar nama, jumlah siswa dan nilai siswa.

### **3.6.2.4 Angket**

Secara singkat angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulan data melalui sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi atau data dari sumber data atau responden. Angket digunakan apabila responden memiliki kemandirian dalam mengerjakan atau mengisi angket atau kuisioner. Untuk memperoleh informasi menggunakan angket, peneliti tidak harus bertemu langsung dengan subjek, namun cukup dengan mengajukan pernyataan yang telah dibuat secara terstandar dan tertulis untuk mendapatkan respons. (Syahrum & Salim, 2012:135). Menurut Sugiyono (2016:199) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden. Arikunto (2013:269) menerangkan bahwa agar angket diperoleh dengan hasil yang baik maka diperlukan proses uji coba.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menyusun angket menurut Syahrudin & Salim (2012: 139-140) adalah sebagai berikut:

1. Jenis pertanyaan, dikelompokkan dalam empat jenis, meliputi: pertanyaan tentang fakta, pertanyaan tentang pendapat atau opini, pertanyaan tentang informasi atau pengetahuan, dan pertanyaan tentang persepsi.
2. Bentuk pertanyaan digolongkan menjadi tiga bentuk, yaitu: (1) pertanyaan terbuka, merupakan pertanyaan yang memberikan kebebasan menjawab kepada responden; (2) pertanyaan tertutup, yaitu pertanyaan yang disertai alternatif jawaban dan responden hanya memilih satunya; (3) pertanyaan tertutup dan terbuka, ialah pertanyaan yang menyediakan alternatif jawaban dan memberikan kesempatan untuk menyebutkan jawaban lain jika alternatif jawaban yang disediakan tidak sesuai bagi responden.
3. Isi pertanyaan, hendaknya pertanyaan disusun cukup jelas bagi responden dan sederhana dalam merumuskan sehingga memudahkan responden dalam menjawab dan tidak menimbulkan keambiguan.
4. Urutan pertanyaan, dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mudah kemudian disusul pertanyaan-pertanyaan agak sukar dan terakhir pertanyaan-pertanyaan paling sukar.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket yaitu teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden terkait variabel yang akan diukur. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa. Angket kebutuhan media ditujukan kepada guru dan siswa yang memuat kondisi pembelajaran IPS di sekolah dan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawabannya. Responden angket analisis kebutuhan ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang multimedia *lectora* berbasis konservasi pada materi pembelajaran IPS. Angket validasi diisi oleh validator ahli yang terdiri atas ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan angket respons atau tanggapan diisi oleh guru dan siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen yang

bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

### 3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Realibilitas

#### 3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi 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, 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Hasil persentase 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 persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

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



Klasifikasi hasil persentase 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.

### 3.7.1 Uji Validitas

Arikunto (2013: 168) mengemukakan, validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sugiyono (2016: 172-173) menyatakan bahwa hasil penelitian yang valid terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang diperoleh pada obyek yang diteliti. Instrumen yang valid dibuat untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Terdapat tiga macam pengujian validitas instrumen, yaitu: (1) pengujian validitas konstruk, pengujian yang dapat digunakan pendapat para ahli, dan untuk mengukur setiap aspek berpikir; (2) pengujian validitas isi, dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang ditetapkan; (3) pengujian validitas eksternal, diuji dengan cara membandingkan antara kriteria yang ada pada instrumen dengan fakta yang terjadi di lapangan.

Validitas berkaitan dengan kesesuaian antara suatu konsep dengan indikator yang digunakan untuk mengukurnya. Semakin dekat definisi operasional itu dengan definisi konseptual, validitas perangkat ukur tersebut semakin tinggi. Validitas merupakan sesuatu yang ideal karena kita tidak mungkin mencapai validitas yang absolut karena adanya kesenjangan antara konsep yang bersifat abstrak dengan

indikator yang merupakan pengamatan konkret. Penilaian validitas dapat kita lakukan dengan dua cara, yaitu secara subjektif dengan menilai apakah sebuah definisi operasional telah sesuai dengan apa yang akan diukur dan dengan cara membandingkan hasil definisi operasional itu dengan hasil ukuran lain, yang berkaitan ataupun tidak berkaitan (Priyono, 2014: 87).

Uji coba validitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi. Sugiyono (2016: 182) menjelaskan bahwa validitas isi dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pembelajaran yang telah diajarkan. Pengujian validitas isi dibantu dengan kisi-kisi instrumen yang memuat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang dijabarkan dalam indikator. Setelah instrumen dikonstruksi dengan aspek-aspek yang akan diukur berdasarkan materi dan teori pembelajaran, selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono 2016: 177). Pada setiap instrumen tes maupun nontes terdapat butir pertanyaan atau pernyataan. 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 lebih besar dari  $r$  tabel, maka soal dikatakan valid. Sedangkan lebih kecil maka dikatakan tidak valid. Adapun  $r$  tabel yang digunakan ialah  $r$  tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis dengan 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas VI SDN Bubakan. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari hasil perhitngan 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 V SDN Bubakan diperoleh hasil 41 soal dikatakan valid yaitu nomor 4, 9, 10, 17, 20, 22, 27, 31, 45, 48, 50, 59. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60. 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, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 47, 49, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 60	48
Tidak Valid	4, 9, 10, 17, 20, 22, 27, 31, 45, 48, 50, 59	12

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

Berdasarkan tabel 3.4 analisis validitas dari hasil uji coba pada siswa kelas VI SDN Bubakan diperoleh hasil dari 60 butir soal terdapat 48 soal yang dinyatakan valid dan 12 soal dinyatakan tidak valid.

### 3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan ketetapan atau tingkat keajegan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, jika instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama (Sukmadinata 2013: 229-230). Menurut Arikunto (2010:221) pernyataan yang menunjukkan suatu instrumen bisa dipercaya untuk mengumpulkan data karena dianggap sudah baik disebut realibilitas. Untuk mengetahui realibilitas 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 deviasidarites

Instrumen penelitian ini berupa tes tertulis dengan 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas VI SDN Bubakan, Mijen. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil  $r_{hitung}$  diperoleh dari perhitungan K-R 20, sedangkan  $r_{tabel}$  diperoleh dari  $N= 32$ , dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,349. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila soal tersebut reliabel, maka akan digunakan 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, kriteris sedang jika  $r_{hitung}$  0,40-0,60; kriteria rendah jika 0,20-0,40 dan kriteria sangat rendah jika  $r_{hitung}$  0,00-0,002.

**Tabel 3.5** Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

N	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Reliabilitas	Kriteria
39	0,863195	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 0,863195. 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.

### 3.7.3 Taraf Kesukaran

Soal yang baik ialah soal dalam kategori tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Mudah atau sukarnya suatu soal ditunjukkan dengan bilangan yang disebut dengan indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,0 (Arikunto 2013: 223).

Untuk mengetahui indeks kesukaran soal dengan rumus sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2013: 223)

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar.

JS = Jumlah seluruh siswa.

Kriteria indeks kesulitan soal itu 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, 2009:137)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan SPSS 22. Diketahui bahwa terdapat 14 butir soal dengan kriteria mudah, 35 butir soal dengan kriteria sedang, dan 11 butir soal dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3.6** Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23.

### 3.7.4 Daya Beda

Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi, dan disingkat (D) (Arikunto 2013: 226). Kriteria daya pembeda ada 4 yaitu kriteria baik sekali dengan rentang 0,070-1,00, kriteria baik dengan rentang 0,40-0,70, kriteria cukup dengan rentang 0,20-0,40, dan kriteria jelek dengan rentang 0,00-0,20. Rumus untuk menentukan indeks deskriminasi adalah 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 baah yang menjawab dengan benar.

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 60 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas VI SDN Bubakan. 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 soal pada siswa kelas VI SDN Bubakan diperoleh data sebagai berikut.

**Tabel 3.7** Kriteria Daya Pembeda

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

16, 9, 21, 14

Berdasarkan hasil analisis validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda soal, peneliti akan menggunakan soal yang telah memenuhi kriteria sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Soal yang digunakan adalah soal 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 menggunakan perbandingan 3-5-2, yang artinya 30% soal kategori mudah, 50% soal kategori sedang dan 20% soal sukar (Sudjana, 2009:135-136).

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

**Tabel 3.8** Hasil Analisis Uji Coba Soal

Kriteria	Nomor Butir Soal	Jumlah
Soal layak	1,2,3,6,7,8,11,12,13,15,16,18,19,21,23,24,2 5,26,28,29,30,32,33,34,35,36,38,39,42,43,4 4,46,47,49,51,52,55,56,58,60	40
Soal tidak layak	4,5,9,10,14,17,20,22,27,31,37,40,41,45,48,50.5 3,54,57,59	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 multimedia *lectora* berbasis konservasi oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

*NP* = nilai persen yang dicari atau diharapkan

*R* = skor mentah yang diperoleh

*SM* = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

Hasil persentase data kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteriaa 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 persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Perentase tertinggi ideal = 100%



Persentase terendah ideal = 0%

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

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.9** Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

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

### 3.9.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya diukur dari hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang diukur dengan kriteria skor tertentu.

Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan rumus berikut:

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

(Purwanto 2017:102)

Keterangan:

*NP* = nilai persen yang dicari

*R* = skor mentah

*SM* = skor maksimal tes

Hasil persentase data tanggapan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteriaa 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 persentase skala penilaian 100% sebagai berikut:

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

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

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3.10** Kriteria Penilaian Ahli untuk Keefektifan Media

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Efektif
51% - 75%	Efektif
26% - 50%	Cukup Efektif
0% - 25%	Kurang Efektif

### 3.9.2 Analisis Data Awal

Keefektifan hasil *pretest* dan *posttest* siswa sebelumnya dapat dilakukan analisis terhadap hasil belajar kognitif siswa dengan menghitung skor yang diperoleh siswa dan uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 3.9.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji hasil belajar *pretest* yaitu sebelum menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi dan *posttest* yaitu setelah menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 22.

Dengan kriteria:

Nilai signifikansi  $> 0,050$  dinyatakan normal

Nilai signifikansi  $< 0,050$  dinyatakan tidak normal

### 3.9.3 Analisa Data Akhir

#### 3.9.3.1 T-Test

Untuk mengetahui keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono 2016: 138)

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,  $H_0$  diterima

$H_0$  = Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

$H_a$  = Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

#### 3.9.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain*)

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternormalisasi (*N-gain*). *N-Gain* adalah normalisasi *gain* yang diperoleh 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 multimedia *lectora* berbasis konservasi.

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 (2017: 235) sebagai berikut.

**Tabel 3.11** 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**

Hasil penelitian tentang pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V dilaksanakan di SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang. Berikut ini terdapat beberapa hal yang dikaji berdasarkan hasil penelitian pengembangan tersebut antara lain: (1) hasil pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi; (2) penilaian kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi; (3) angket tanggapan guru dan siswa; (4) keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

##### **4.1.1 Perancangan Produk**

###### **4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi**

Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi disesuaikan dengan angket kebutuhan siswa dan guru. Angket kebutuhan guru dan siswa disusun oleh peneliti setelah peneliti mengetahui adanya permasalahan pada pembelajaran yang dianggap mendesak dan perlu segera dicari solusinya. Dalam angket kebutuhan disajikan beberapa indikator yang telah disesuaikan dengan data identifikasi masalah dengan dua pilihan opsional (Ya/Tidak). Guru dan siswa juga dapat menambahkan saran dan pendapat pada kolom yang telah disediakan. Selanjutnya guru dan siswa sebagai subjek yang akan diteliti mengisi angket kebutuhan secara langsung. Angket kebutuhan siswa dan guru kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan tersebut akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Berikut ini adalah hasil rekapitulasi kebutuhan guru.

**Tabel 4.1** Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit untuk diajarkan kepada siswa?	Tidak
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sumber belajar yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
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.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?	Ya
8.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?	Ya
9.	Media berbasis teknologi apakah yang Bapak/Ibu inginkan? (lingkari salah satu)	Komputer
10.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika media IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dikemas dalam bentuk multimedia <i>lectora</i> ?	Ya
11.	Apakah multimedia memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya
12.	Apakah siswa lebih tertarik jika disajikan media berupa multimedia?	Ya
13.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	Ya
14.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia dalam menyampaikan pembelajaran IPS?	Ya
15.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi?	Ya
16.	Apakah materi yang disajikan pada multimedia <i>lectora</i> sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	Ya
17.	Apakah penyajian materi dalam multimedia harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	Ya
18.	Perluakah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?	Ya
19.	Apakah multimedia <i>lectora</i> yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan mudah dimengerti?	Ya
20.	Apakah kalimat yang digunakan dalam multimedia <i>lectora</i> harus singkat, padat dan jelas?	Ya
21.	Apakah kemenarikan tampilan multimedia <i>lectora</i> akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	Ya
22.	Apakah multimedia <i>lectora</i> harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	Ya
23.	Apakah siswa lebih suka media yang bergambar animasi?	Ya
24.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia <i>lectora</i> ?	<b>Arial Rounded MT Bold</b>
25.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia <i>lectora</i> ? (lingkari salah satu)	<i>Landscape</i>
26.	Apakah <i>multimedia</i> harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	Ya

Berdasarkan tabel 4.1 hasil rekapitulasi tersebut diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Dalam pembelajaran guru sudah menggunakan media namun dalam penggunaannya belum mampu menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam pembelajaran terbatas, media yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Guru memerlukan media yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan sekitarnya. Media belajar berupa multimedia perlu dikembangkan dengan menarik melalui penggunaan gambar, animasi, dan video agar mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dibutuhkan guru berupa media belajar non cetak berbasis teknologi yang ditampilkan pada komputer, dalam hal ini yaitu multimedia *lectora*. Materi yang disajikan dalam multimedia harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Guru setuju apabila multimedia dipadukan dengan konservasi dalam penyajiannya. Materi dalam multimedia harus disajikan secara urut serta perlu dicantumkan daftar pustaka pada multimedia. Bahasa yang digunakan dalam media harus baku dan dapat dimengerti siswa serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Tampilan multimedia perlu didesain dengan semenarik mungkin karena akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Multimedia harus memiliki perpaduan warna yang menarik namun tidak terlalu mencolok sehingga tidak mengganggu fokus belajar siswa. Gambar, video dan animasi yang digunakan dalam multimedia harus menarik dan sesuai dengan kondisi lingkungan siswa. Guru menginginkan multimedia *lectora* dengan pilihan jenis font yaitu **Arial Rounded MT Bold**. Layout yang diinginkan berupa *landscape*. Multimedia *lectora* harus mudah digunakan oleh guru dan siswa serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

Selain angket kebutuhan guru, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada siswa terkait multimedia *lectora* berbasis konservasi. Berikut ini hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

**Tabel 4.2** Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi

No.	Pertanyaan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	Ya	25
		Tidak	12
2.	Apakah pembelajaran IPS menyenangkan?	Ya	10
		Tidak	27
3.	Apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit dimengerti?	Ya	24
		Tidak	13
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya	26
		Tidak	11
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?	Ya	17
		Tidak	20
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?	Ya	13
		Tidak	24
7.	Apakah kalian membutuhkan media yang menarik dalam pembelajaran IPS?	Ya	37
		Tidak	0
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?	Ya	37
		Tidak	0
9.	Apakah kalian menyukai media yang ditampilkan di komputer?	Ya	37
		Tidak	0
10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan pada komputer dalam bentuk multimedia?	Ya	37
		Tidak	0
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?	Ya	34
		Tidak	3
12.	Apakah kalian menyukai media yang di dalamnya memuat gambar, video, dan animasi?	Ya	37
		Tidak	0
13.	Apakah kalian lebih suka media yang menantang, seperti game?	Ya	37
		Tidak	0
14..	Apakah kalian menyukai media yang berwarna?	Ya	37
		Tidak	0
15.	Apakah kalian setuju jika media menggunakan warna-warna yang cerah?	Ya	37
		Tidak	0
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi?	Times New Roman	7
		<b>Berlin Sans FB</b>	16
		<b>Arial Rounded MT Bold</b>	14
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	Ya	26
		Tidak	11
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pembelajaran IPS?	Ya	27
		Tidak	10
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	Ya	31
		Tidak	6
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam multimedia berbentuk pilihan ganda?	Ya	32
		Tidak	5

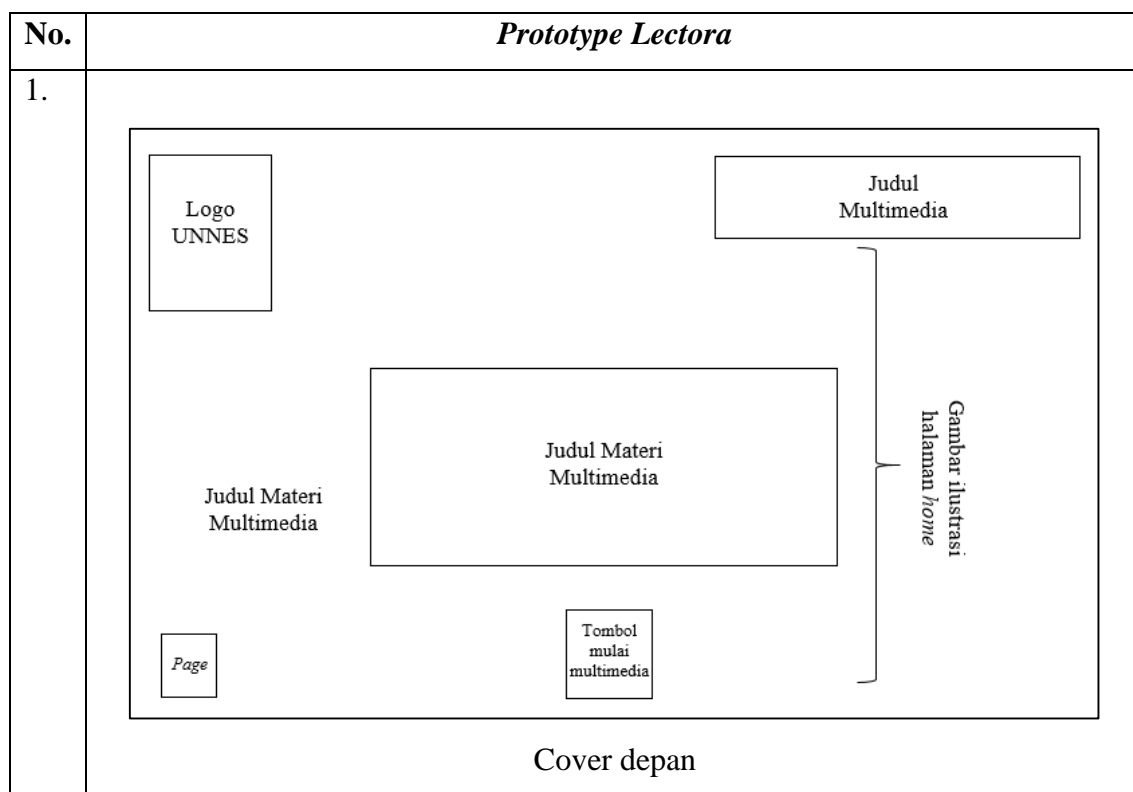


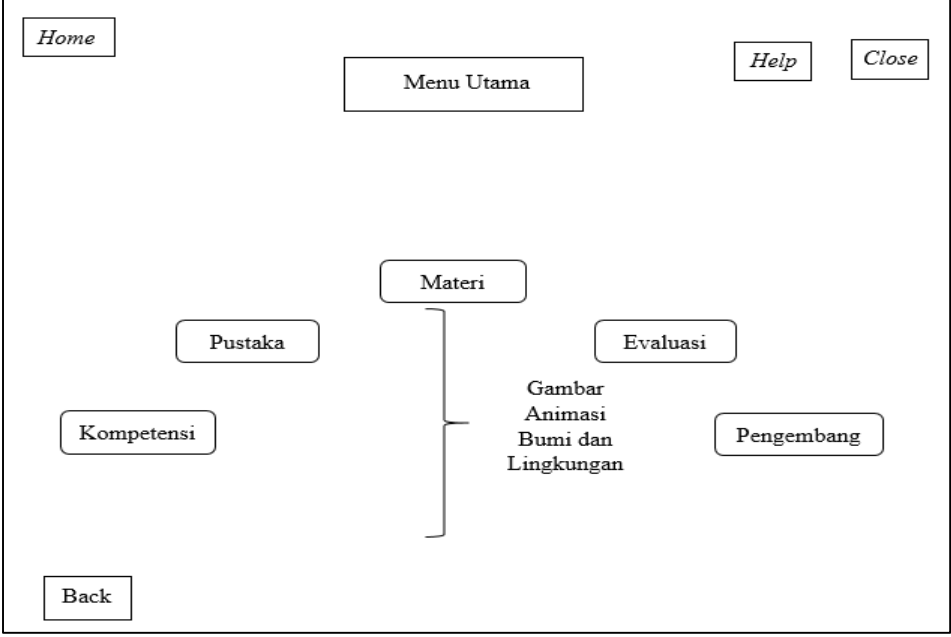
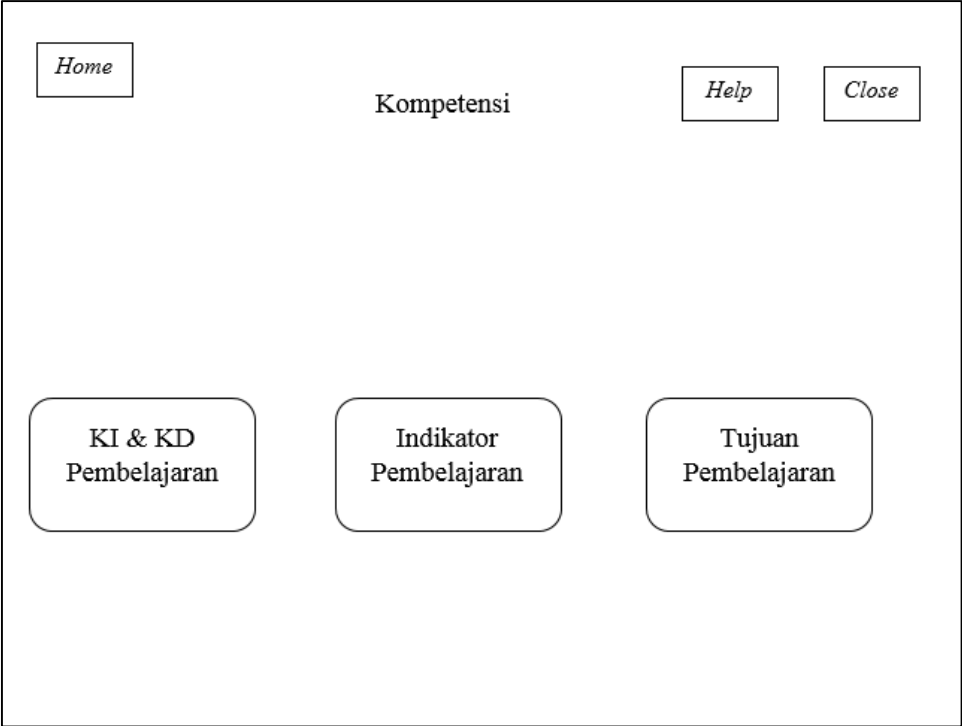
Berdasarkan tabel 4.2 tersebut, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Siswa memerlukan media yang lebih menarik. Semua siswa setuju jika media ditampilkan melalui komputer dalam bentuk multimedia. Materi dalam multimedia perlu dikemas menarik dengan menggunakan gambar, animasi serta perpaduan warna yang cerah. Jenis *font* yang digunakan adalah **Arial Rounded MT Bold**. Pada multimedia *lectora* berbasis konservasi perlu diberikan petunjuk penggunaan serta soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda.

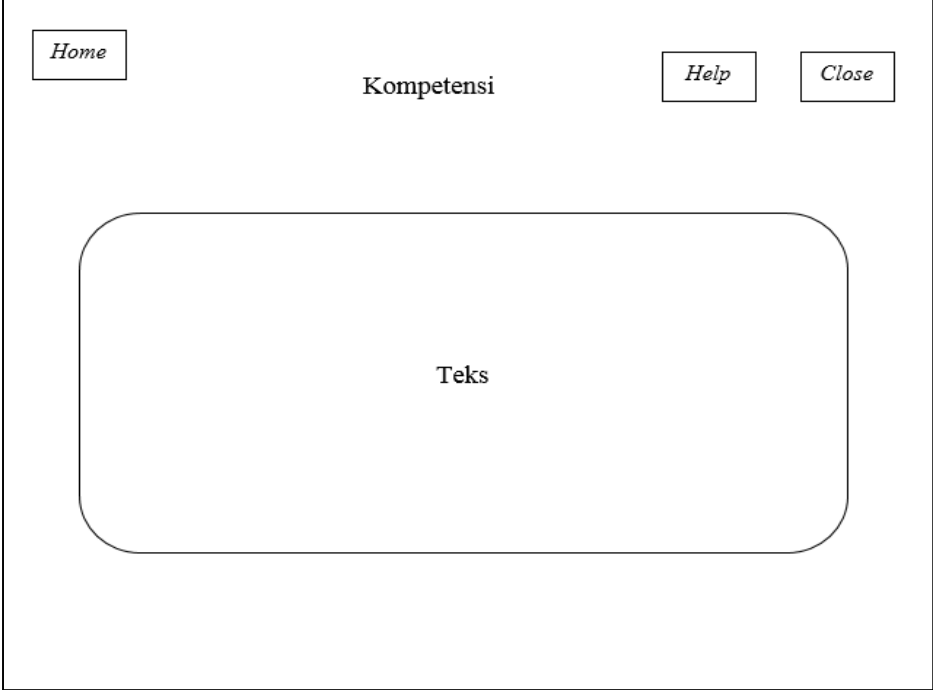
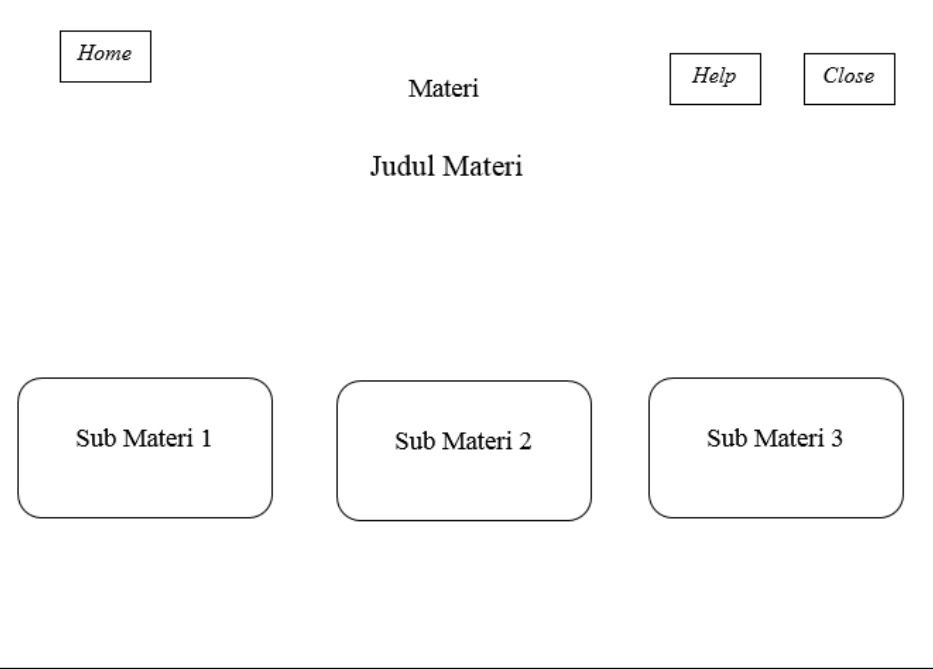
#### 4.1.1.2 *Prototype Multimedia lectora* Berbasis Konservasi

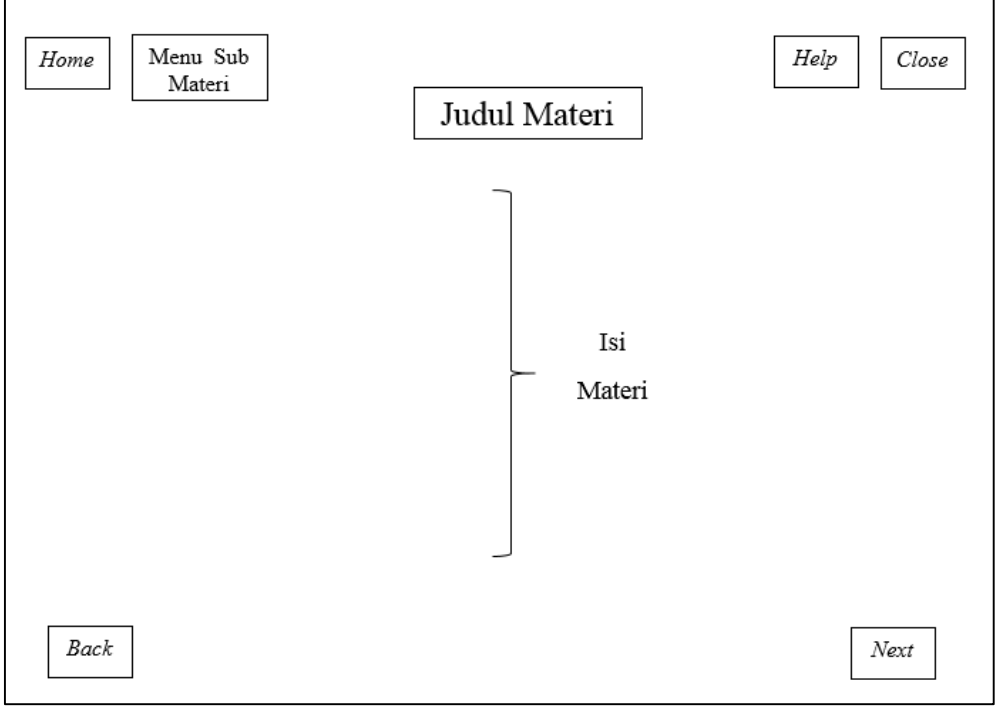
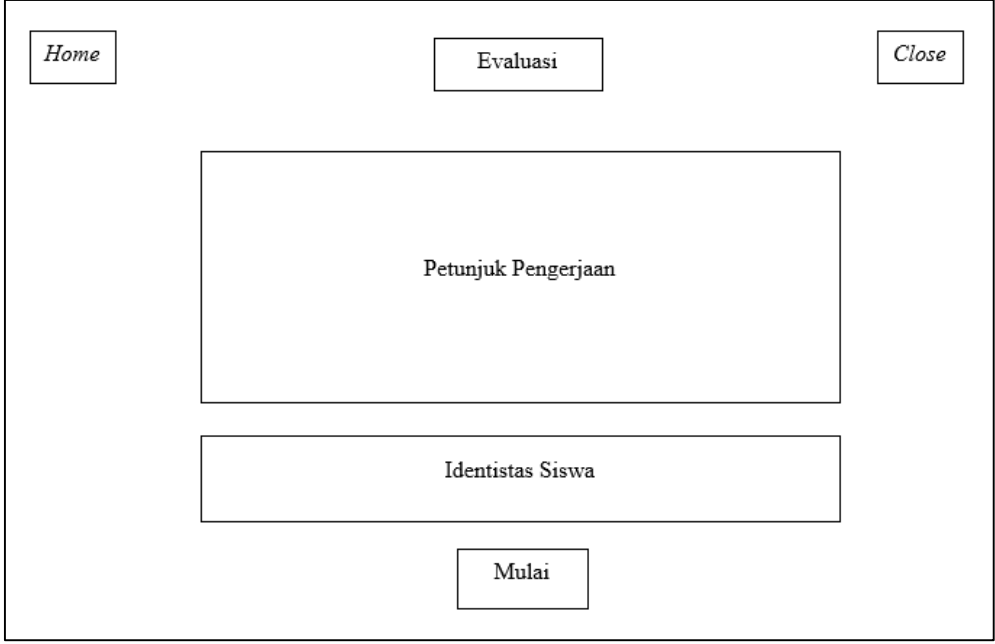
Media ini merupakan media digital yang ditampilkan menggunakan komputer. Media ini berupa multimedia yang berisi perpaduan berbagai gambar, animasi, dan video. Multimedia *lectora* berisi materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya untuk kelas V SD. *Prototype multimedia lectora* ditampilkan pada tabel berikut.

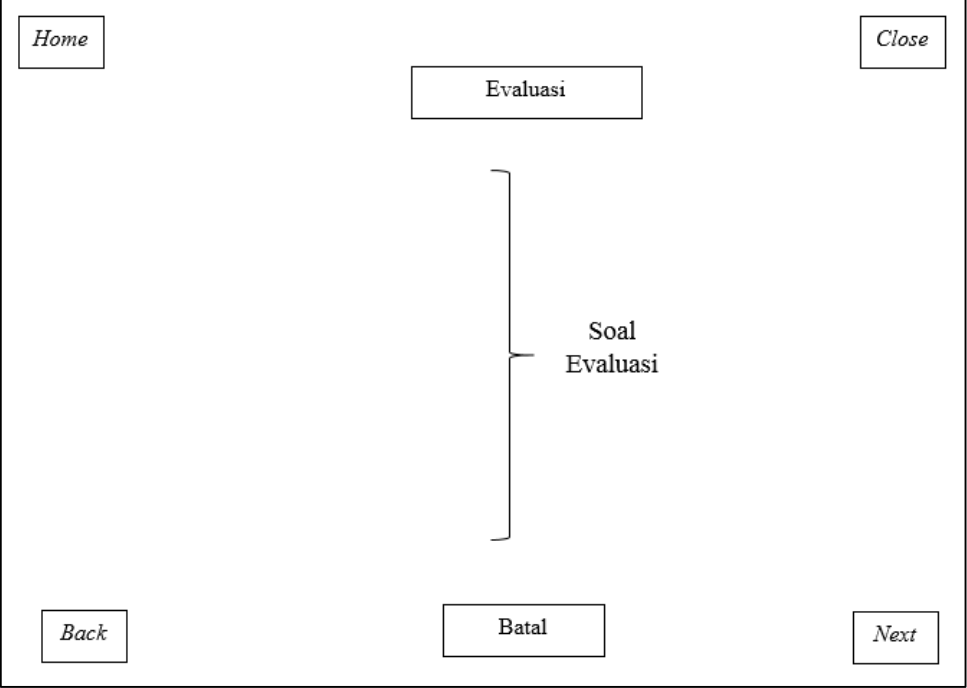
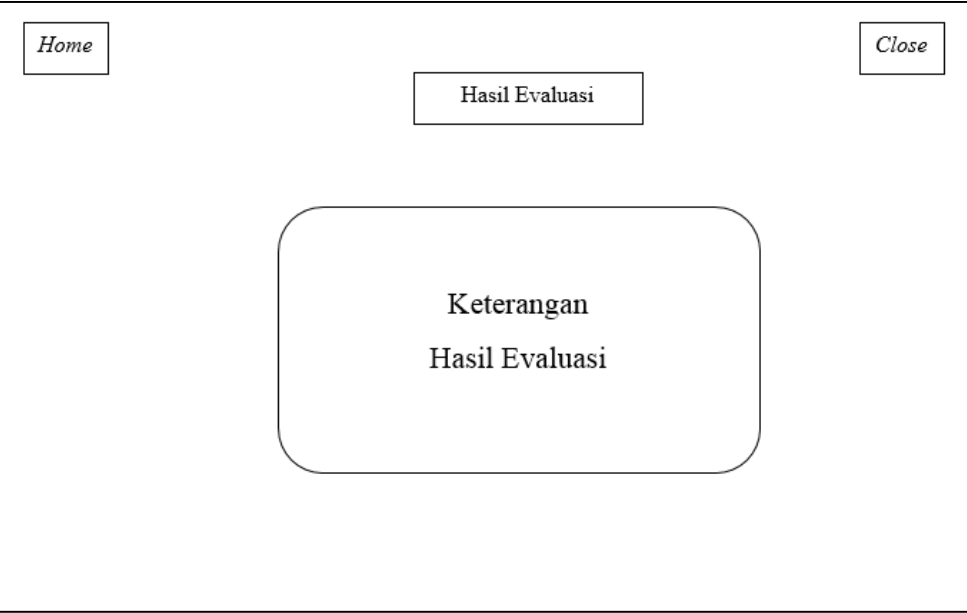
**Tabel 4.3** *Prototype Multimedia lectora* Berbasis Konservasi

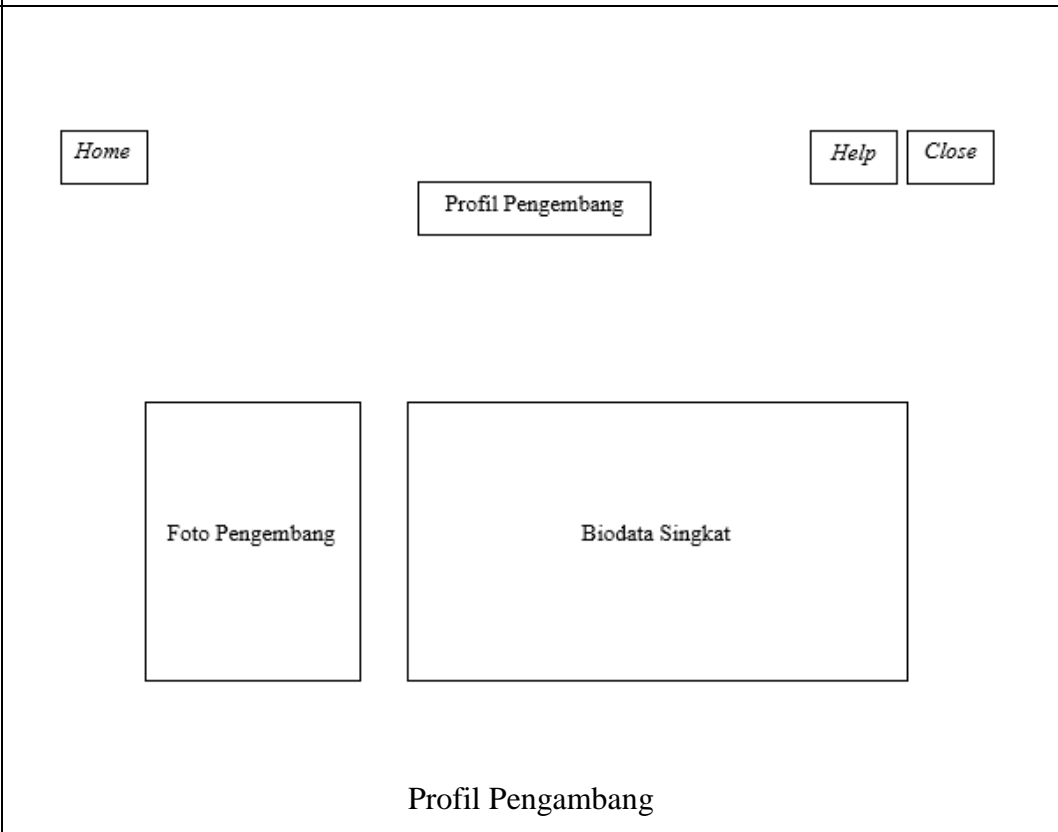
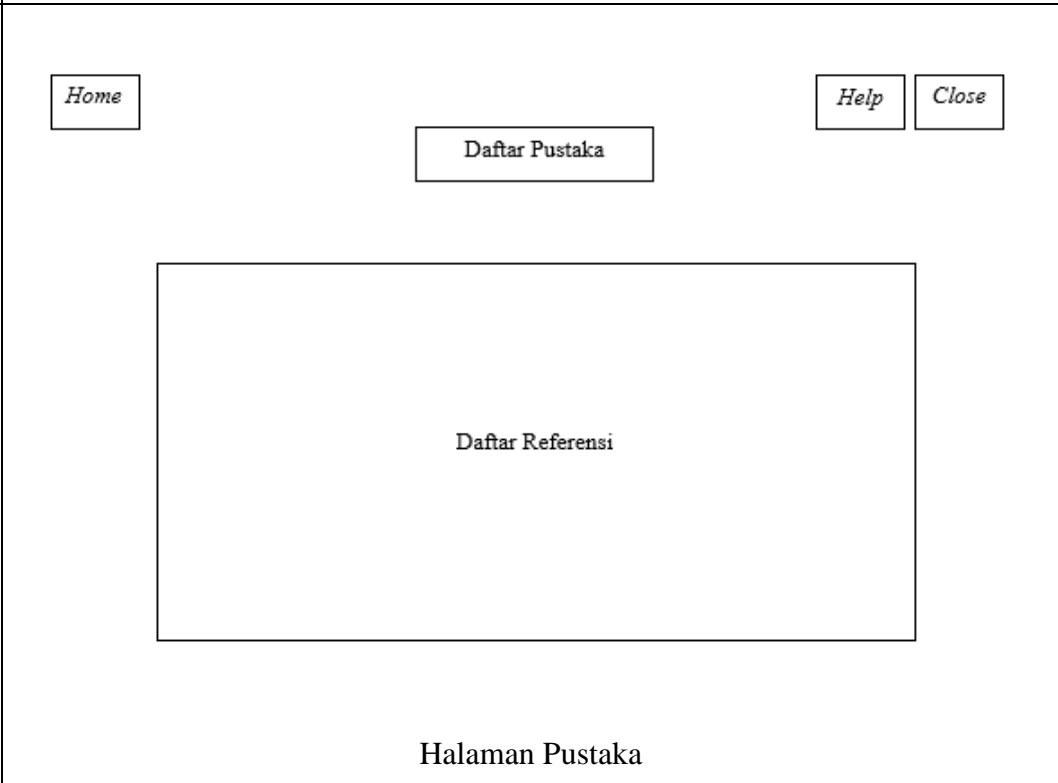


No.	<i>Prototype Lectora</i>
2.	 <p>The diagram shows a main menu page with a central 'Menu Utama' button. Below it is a 'Materi' button with a bracket pointing to a list of items: 'Pustaka', 'Kompetensi', 'Evaluasi', and 'Pengembang'. A sub-menu for 'Materi' is also shown, containing 'Gambar Animasi Bumi dan Lingkungan'. Navigation buttons 'Home', 'Help', and 'Close' are at the top right, and 'Back' is at the bottom left.</p> <p>Halaman Menu Utama</p>
3.	 <p>The diagram shows a competency menu page with a central 'Kompetensi' button. Below it are three sub-menu items: 'KI &amp; KD Pembelajaran', 'Indikator Pembelajaran', and 'Tujuan Pembelajaran'. Navigation buttons 'Home', 'Help', and 'Close' are at the top right.</p> <p>Halaman Menu Kompetensi</p>

No.	<i>Prototype Lectora</i>
4.	 <p data-bbox="770 1131 1050 1167">Halaman Kompetensi</p>
5.	 <p data-bbox="735 1937 1085 1973">Halaman Menu Sub Materi</p>

No.	<i>Prototype Lectora</i>
6.	 <p data-bbox="807 1144 1015 1178">Halaman materi</p>
7.	 <p data-bbox="735 1917 1086 1951">Halaman petunjuk evaluasi</p>

No.	<i>Prototype Lectora</i>
8.	 <p data-bbox="794 1128 1027 1160">Halaman evaluasi</p>
9.	 <p data-bbox="762 1872 1059 1904">Halaman hasil evaluasi</p>

No.	<i>Prototype Lectora</i>
10.	 <p>The diagram shows a user interface for 'Profil Pengembang'. At the top left is a 'Home' button. At the top right are 'Help' and 'Close' buttons. In the center is a 'Profil Pengembang' button. Below this are two rectangular boxes: 'Foto Pengembang' on the left and 'Biodata Singkat' on the right. At the bottom center is the text 'Profil Pengembang'.</p>
11.	 <p>The diagram shows a user interface for 'Halaman Pustaka'. At the top left is a 'Home' button. At the top right are 'Help' and 'Close' buttons. In the center is a 'Daftar Pustaka' button. Below this is a large rectangular box labeled 'Daftar Referensi'. At the bottom center is the text 'Halaman Pustaka'.</p>

### 4.1.1.3 Desain Pengembangan Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi

#### 1. Halaman Utama

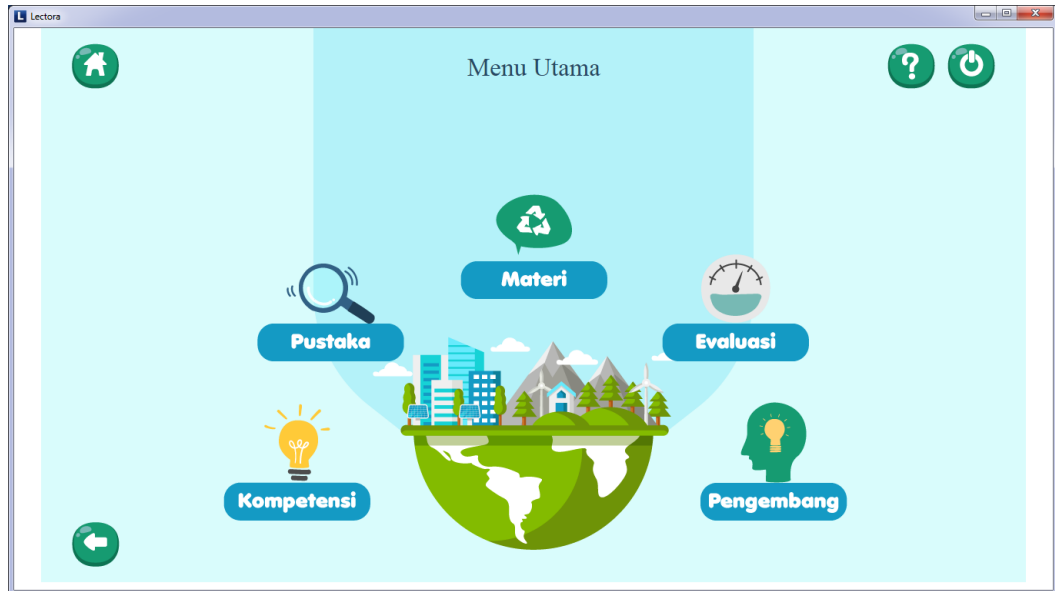
Bagian halaman utama multimedia *lectora* berbasis konservasi memiliki tampilan sebagai berikut.



**Gambar 4.1** Tampilan Halaman Utama Multimedia

Halaman utama multimedia *lectora* berbasis konservasi didesain dengan pilihan warna yang menarik sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa serta dilengkapi dengan tulisan dan gambar yang menarik serta sesuai materi. Pada halaman utama terdapat logo Universitas Negeri Semarang pada pojok kiri atas dan tulisan keterangan nama multimedia pada pojok kanan atas yang menerangkan bahwa ini merupakan multimedia *lectora* berbasis konservasi untuk kelas V sekolah dasar. Selanjutnya pada bagian tengah halaman terdapat judul multimedia sesuai dengan pokok bahasan yang dikembangkan, yaitu interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, serta tombol untuk memulai penggunaan multimedia yang dilambangkan dengan ikon pintu terbuka dan tanda panah yang mengarah ke dalam pintu. Artinya, tombol ini digunakan untuk masuk dan memulai penggunaan media. Desain *background* pada halaman utama ini adalah gambar yang melambangkan manusia dan lingkungan alam dengan warna hijau yang mendominasi, menggambarkan materi yang dibahas dalam multimedia.

## 2. Halaman Menu



**Gambar 4.2** Tampilan Halaman Menu

Halaman menu multimedia merupakan halaman yang menampilkan berbagai menu yang disediakan dalam multimedia *lectora* berbasis konservasi. Pada halaman ini terdapat berbagai tombol menu utama multimedia yang terdiri dari menu kompetensi, pustaka, materi, evaluasi, dan pengembang.

## 3. Halaman Petunjuk



**Gambar 4.3** Tampilan Halaman Petunjuk



Halaman petunjuk multimedia merupakan halaman yang menampilkan kegunaan dan fungsi berbagai tombol yang diperoleh dalam multimedia. Pada halaman ini dijelaskan berbagai fungsi tombol menu utama yang terdiri dari: (1) menu kompetensi untuk menuju halaman kompetensi yang terdiri atas halaman KI & KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; (2) menu materi untuk menuju halaman materi pembelajaran; (3) menu pustaka untuk menuju halaman daftar pustaka multimedia; (4) menu evaluasi untuk menuju halaman evaluasi; (5) menu pengembang untuk menuju halaman profil pengembang multimedia. Selain itu juga terdapat penjelasan mengenai fungsi tombol-tombol pintas yang terdiri dari: (1) tombol *home* untuk menuju ke halaman menu utama; (2) tombol *help* untuk menuju halaman petunjuk; (3) tombol sub menu untuk menuju halaman sub menu materi; (4) tombol *back* untuk menuju halaman sebelumnya; (5) tombol *next* untuk menuju halaman berikutnya; (6) tombol *play* untuk menuju halaman video; (7) tombol *shut down* untuk keluar dari multimedia.

#### 4. Menu Kompetensi



**Gambar 4.4** Tampilan Menu Kompetensi

Halaman menu kompetensi adalah halaman yang menampilkan tombol menu kompetensi yang terdiri dari menu kompetensi inti dan kompetensi dasar, menu indikator pembelajaran, dan menu tujuan pembelajaran. Pada sebelah pojok

kanan atas terdapat tombol untuk menuju ke halaman menu atau home, pada sebelah pojok kiri atas terdapat tombol help untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan dan tombol *close* untuk mengakhiri penggunaan multimedia.

## 5. Halaman Kompetensi



**Gambar 4.5** Tampilan Halaman Kompetensi

Kompetensi Dasar dalam multimedia ini adalah KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Tujuan dimaksudkan untuk memudahkan pengguna dalam mempelajari materi yang terdapat dalam multimedia *lectora* berbasis konservasi. Indikator pada multimedia ini yaitu 3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, 3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan, 3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial, 3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia, 3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia

## 6. Menu Sub Materi



**Gambar 4.6** Tampilan Menu Sub Materi

Sub Materi berisi tombol menu sub materi dari materi utama. Pada halaman ini terdapat tiga tombol sub materi yaitu interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, dampak interaksi manusia dengan lingkungan, dan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan.

## 7. Materi

Materi pada multimedia *lectora* berbasis konservasi dibagi dalam dua kelompok yaitu materi utama pembelajaran dan materi konservasi.

- a. Materi utama, memiliki tampilan sebagai berikut:



**Gambar 4.7** Tampilan Materi Utama

Materi utama berisi penjelasan tentang materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang disajikan dalam berbagai gambar, animasi, video, dan kalimat atau paragraf yang disusun secara menarik.

b. Materi konservasi memiliki tampilan sebagai berikut:



**Gambar 4.8** Tampilan Materi Konservasi

Materi konservasi berisi muatan tambahan materi konservasi yang disusun secara terpadu dalam materi utama dalam bentuk kalimat ajakan, game menyusun gambar cerita, video, serta tokoh “Sakon” (sahabat konservasi) yang melambungkan konservasi, sehingga siswa tidak menyadari adanya materi tambahan. Materi konservasi terdapat pada setiap submenu materi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

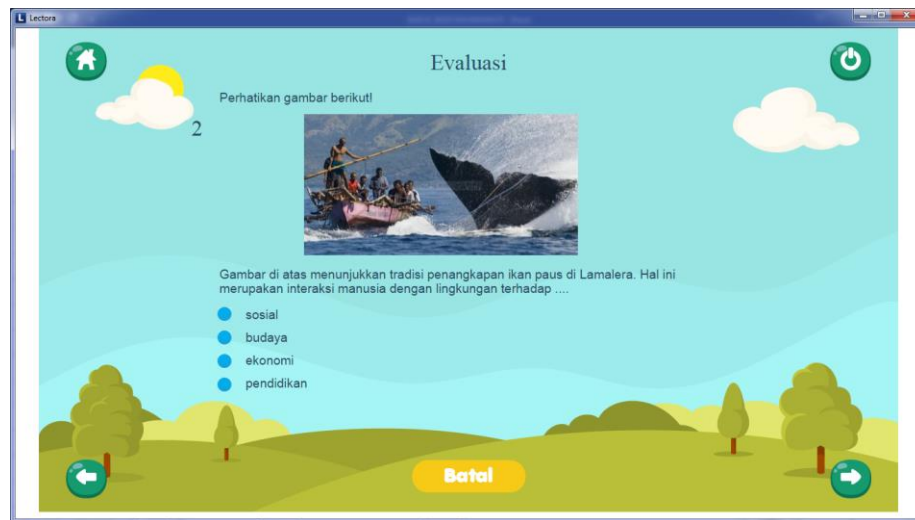
## 8. Petunjuk Evaluasi



**Gambar 4.9** Tampilan petunjuk Evaluasi

Petunjuk evaluasi berisi mengenai petunjuk pengerjaan soal evaluasi dan kolom identitas siswa yang mengerjakan evaluasi, serta terdapat tombol untuk memulai pengerjaan evaluasi pada multimedia.

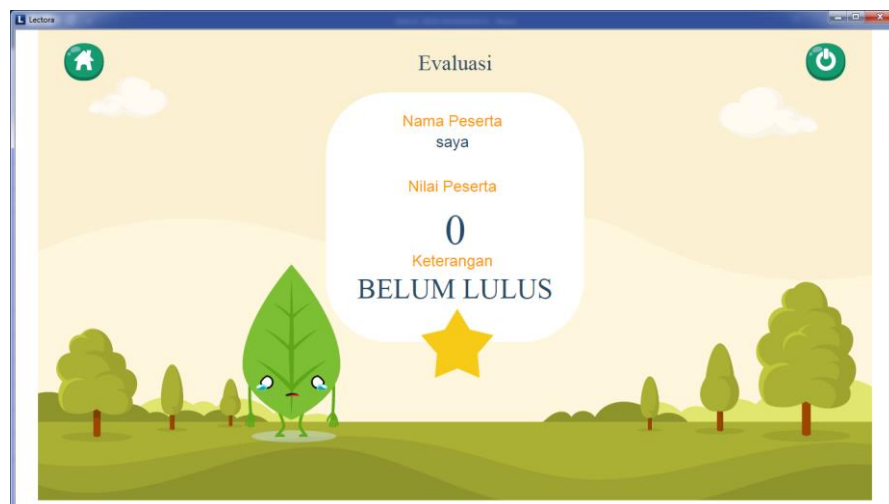
### 9. Soal evaluasi



**Gambar 4.10** Tampilan Soal Evaluasi

Halaman soal evaluasi berisi soal-soal latihan mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, yang terdiri atas tiga jenis soal, yaitu pilihan ganda, *true-false*, dan menjodohkan..

### 10. Hasil Evauasi



**Gambar 4.11** Tampilan Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi merupakan halaman yang menampilkan identitas siswa dan skor yang didapat dari pengerjaan evaluasi, serta keterangan kelulusan dalam mencapai KKM.

### 11. Profil Pengembang



**Gambar 4.12** Tampilan Profil Pengembang

Halaman profil pengembang berisi biodata singkat dan kata-kata yang ingin disampaikan dari orang yang mengembangkan media.

### 12. Daftar Pustaka



**Gambar 4.13** Tampilan Daftar Pustaka

Tampilan daftar pustaka merupakan daftar referensi yang di gunakan dalam pembuatan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

#### 4.1.2 Penilaian Kelayakan Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi

Penilaian kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi dinilai oleh para validator media, validator materi dan validator bahasa yang dilaksanakan dalam 2 tahap. Penilaian tahap pertama berisi validasi penilaian desain dan komponen media yang dinilai oleh validator media. Penilaian kelayakan tahap pertama menggunakan instrument validasi yang terdiri dari 10 indikator yang ditanyakan dalam 3 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 respons oleh ahli materi positif (Ya) pada 9 indikator dengan presentase 100% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil rekapitulasi penilaian tahap I ditunjukkan dalam tabel berikut.

**Tabel 4.4** Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap I

Aspek	Indikator	Respons
Kelayakan isi	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
	Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan	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	Ya
	Media 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 media berfungsi dengan baik	Ya

Data selengkapnya ada pada lampiran 35.

Setelah selesai melakukan tahap I, selanjutnya tahap II yaitu validasi penilaian dari setiap komponen media yang terdiri dari validasi penilaian kelayakan

isi dinilai oleh ahli materi, validasi penilaian komponen penyajian oleh ahli media, dan validasi penilaian komponen kebahasaan dinilai oleh ahli bahasa.

Rekapitulasi hasil validasi setiap komponen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sebagai berikut.

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

Validator/Ahli	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
Media	62	15,5	96,875%	Sangat layak
Materi	60	15	93,75%	Sangat layak
Bahasa	61	15,25	95,3125%	Sangat Layak

Data selengkapnya ada pada lampiran 36.

Hasil validasi penilaian media pada komponen kelayakan penyajian oleh ahli media dengan 4 indikator yakni kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; sesuai dengan tingkat perkembangan siswa; mudah digunakan oleh siswa dan guru; serta desain tampilan visual yang menarik. Adapun rekapitulasi hasil validasi media multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.6** Rekapitulasi Hasil Validasi Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi

No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Media sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.	16
2.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	15
3.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	16
4.	Desain tampilan visual menarik	15
Jumlah skor		62
Presentase		96,875%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa validasi penilaian kelayakan komponen penyajian mendapatkan skor 62 dengan presentase 96,875% termasuk dalam kriteria sangat layak.



Hasil validasi penilaian kelayakan isi oleh ahli materi dengan 4 indikator yakni relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; materi sesuai dengan taraf berfikir; kesesuaian materi dengan soal dalam media; kesesuaian gambar dengan materi. Adapun rekapitulasi hasil validasi materi multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.7** Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi

No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	16
2.	Materi sesuai dengan taraf berfikir	15
3.	Kesesuaian materi dengan soal dalam media	14
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	15
Jumlah skor		60
Presentase		93,75%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36.

Berdasarkan tabel 4.7 validasi penilaian oleh ahli materi terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi memperoleh skor sebesar 60 dengan presentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian komponen kebahasaan oleh ahli dengan 4 indikator yakni struktur 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. Adapun rekapitulasi validasi bahasa multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat dilihat sebagai berikut.

**Tabel 4.8** Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Multimedia *Lectora* Berbasis Konservasi

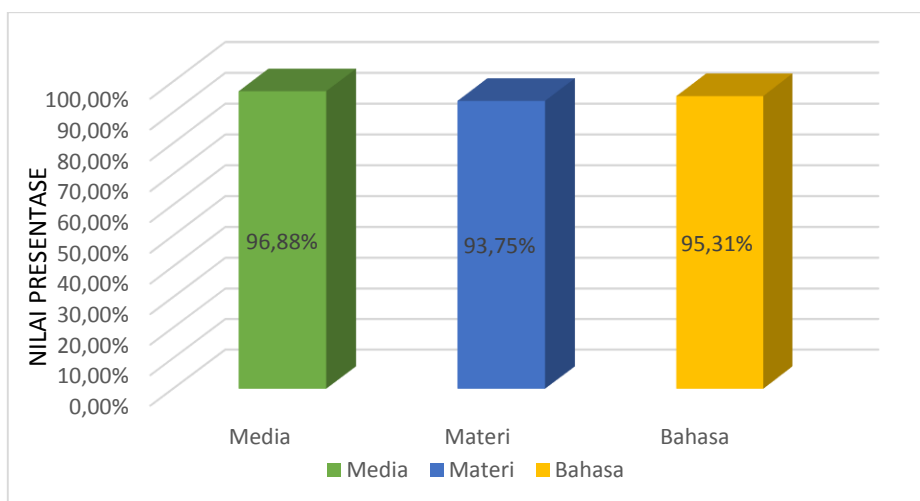
No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	14
2.	Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas	16
3.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa	16
4.	Menggunakan kalimat efektif	15
Jumlah skor		61
Presentase		95,3125%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36.

Berdasarkan tabel 4.8 validasi penilaian oleh ahli bahasa terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi memperoleh skor sebesar 61 dengan presentase 95,3125% yang termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi penilaian pada setiap komponen multimedia *lectora* berbasis konservasi oleh ahli media, materi dan bahasa dapat disimpulkan bahwa multimedia *lectora* berbasis konservasi layak digunakan. Instrument validasi beserta penilaian oleh ahli secara keseluruhan terlampir pada lampiran.

Data presentase validasi penilaian multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat ditampilkan dalam diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.14** Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen

Berdasarkan gambar 4.13 penilaian kelayakan penyajian oleh ahli media mendapatkan skor 62 dengan presentase 96,88% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian penyajian kelayakan isi oleh ahli materi mendapatkan skor 60 dengan presentase 93,75% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian komponen kelayakan bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan skor 61 dengan presentase 95,31% termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan penilaian multimedia terhadap kelayakan penyajian, kelayakan isi dan kelayakan bahasa oleh para ahli terdapat masukan yang diberikan sebagai perbaikan multimedia *lectora* berbasis konservasi sebagai berikut.

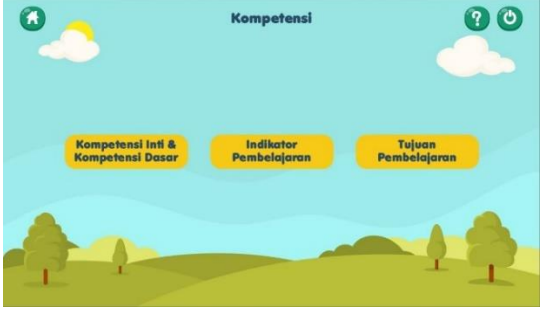




**Tabel 4.9** Hasil Revisi Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi




Ahli	Masukan	Revisi
Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol pada halaman kompetensi perlu ditambah gambar</li> <li>2. Warna dan tampilan tombol pada halaman sub materi kurang menarik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan gambar pada tombol kompetensi.</li> <li>2. Mengubah warna dan tampilan tombol pada halaman sub materi.</li> </ol>
Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperjelas dan menambahkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperjelas dan menambahkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan.</li> </ol>
Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan penulisan paragraf.</li> <li>2. Memperbaiki bahasa yang kurang komunikatif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan penulisan paragraf.</li> <li>2. Memperbaiki bahasa yang kurang komunikatif.</li> </ol>

Masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberikan masukan mengenai penambahan tokoh animasi yang menarik dan mudah diingat siswa, yaitu tokoh maskot konservasi yang mengajak dan memotivasi siswa dalam belajar, serta perbaikan warna dan desain tombol materi yang kurang menarik. Ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan sesuai dengan daerah tempat tinggal. Sedangkan ahli bahasa memberikan masukan yaitu memperbaiki penulisan paragraf pada materi yang kurang rapi dan memperbaiki bahasa yang kurang komunikatif.

Berikut adalah tampilan multimedia sebelum dan sesudah revisi.

**Tabel 4.10** Tampilan multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Ahli media memberi masukan untuk menambahkan gambar pada tombol kompetensi.	
		
2.	Memperbaiki warna dan tampilan tombol materi kurang menarik.	
		
3.	Ahli materi memberi masukan untuk memperjelas dan menambahkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan	
		

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
		
4.	<p>Ahli bahasa memberikan masukan untuk merapikan penulisan paragraf</p>	
		
5.	<p>Memperbaiki bahasa yang kurang komunikatif.</p>	
		

Multimedia *lectora* berbasis konservasi diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran oleh para ahli. Setelah direvisi dan divalidasi kemudian multimedia diterapkan pada uji pemakaian.

### **4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa**

#### **4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru**

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi dan saran mengenai multimedia *lectora* berbasis konservasi. Angket tanggapan bertujuan untuk dijadikan masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Pada instrumen angket tanggapan guru terdapat (1) petunjuk pengisian, untuk memudahkan guru dalam mengisi angket; (2) lembar penilaian yang berisi indikator pertanyaan yang diajukan; (3) penskoran untuk menghitung hasil skor yang didapatkan dan mengetahui persentase skor total dengan kriteria yang telah ditentukan; (4) rekomendasi dan saran, yaitu kolom yang disediakan apabila guru hendak menyampaikan masukan dan saran untuk perbaikan multimedia. Angket tanggapan guru terdiri dari 6 indikator yang ditampilkan dalam bentuk pertanyaan dengan jumlah 17 butir pertanyaan terkait aspek mutu teknis dan penyajian desain materi, penyajian isi materi, serta kebahasaan dan keterbacaan materi pada multimedia. Terdapat dua opsi jawaban pada pertanyaan yang disajikan yaitu ya dan tidak untuk memudahkan guru dalam menjawab setiap pertanyaan, dengan penskoran 1 untuk jawaban ya, dan skor 0 untuk jawaban tidak.

Angket tanggapan guru diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada uji coba produk skala kecil. Selanjutnya angket tanggapan guru dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk diagram hasil rekapitulasi angket tanggapan guru.

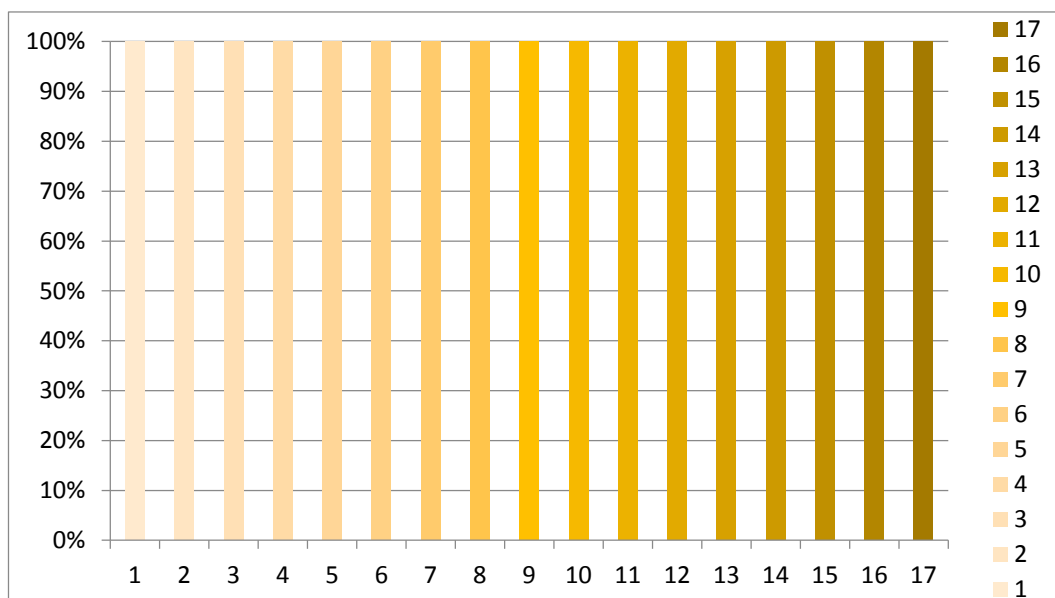
Berikut adalah hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.11** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah Skor	Presentase
1.	Tampilan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menarik belajar.	1	100%
2.	Gambar dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	1	100%
3.	Teks dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
4.	Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1	100%
5.	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dimengerti.	1	100%
6.	Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1	100%
7.	Penggunaan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi 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 multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi cukup lengkap.	1	100%
11.	Materi dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	1	100%
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	1	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	1	100%
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	1	100%
15.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami.	1	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1	100%
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	1	100%

Berdasarkan tabel 4.11 angket tanggapan guru terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi yang terdiri atas 17 aspek pertanyaan, semuanya memperoleh respons 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 sebagai berikut.



**Keterangan:**

1. Tampilan multimedia 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 multimedia mudah dimengerti.
6. Multimedia dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan multimedia meningkatkan minat belajar.
8. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.
9. Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
10. Materi dalam multimedia cukup lengkap.
11. Materi dalam multimedia mudah dipahami.
12. Menambah wawasan interaksi manusia dengan lingkungan
13. Latihan soal mudah dipahami.
14. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berfikir.
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 Siswa

Angket tanggapan siswa terdiri dari 15 indikator yang diberikan kepada 9 siswa dengan 3 kategori ranking yakni ranking atas, 3 kategori ranking tengah dan 3 kategori ranking bawah. Angket tanggapan tersebut diisi pada saat



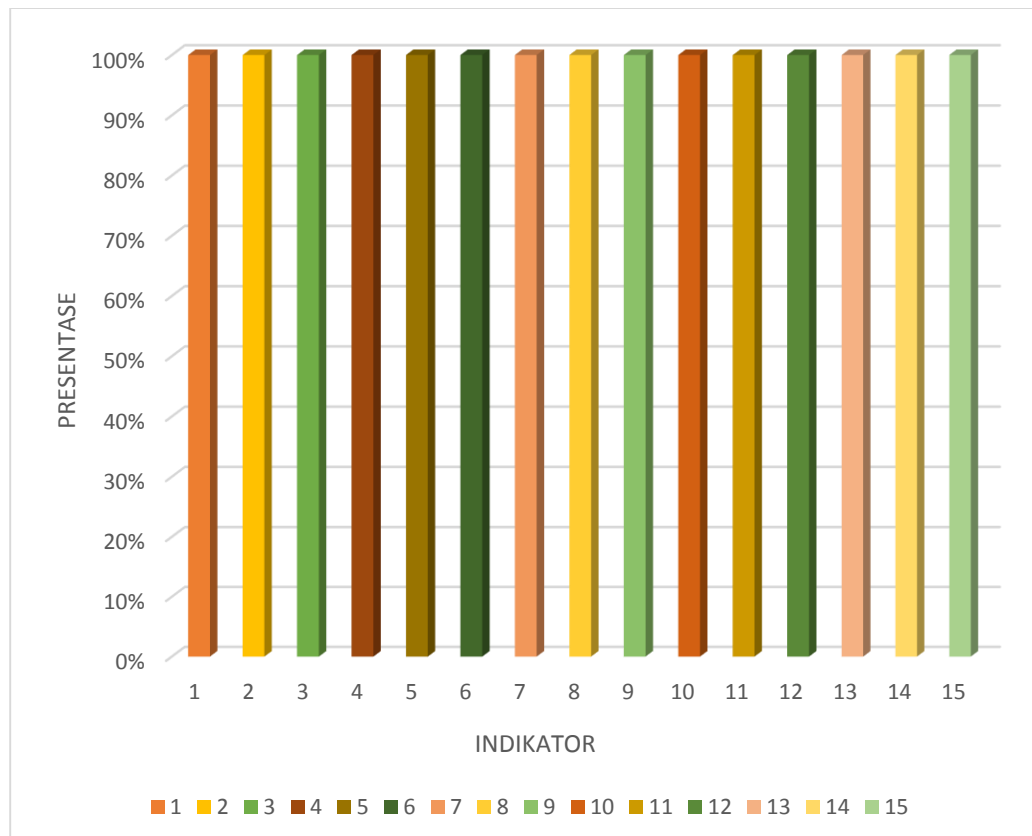
melakukan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan informasi dan masukan tentang media sehingga dapat diperbaiki untuk penyempurnaan produk. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.12** Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

No	Indikator yang ditanyakan	Uji Coba Produk (9 Siswa)	Presentase
1.	Tampilan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menarik.	9	100%
2.	Gambar dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	9	100%
3.	Teks dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	9	100%
4.	Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	9	100%
5.	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dimengerti.	9	100%
6.	Multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	9	100%
7.	Penggunaan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	9	100%
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi menyenangkan.	9	100%
9.	Materi dalam multimedia <i>lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	9	100%
10.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	9	100%
11.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	9	100%
12.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	9	100%
13.	Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami.	9	100%
14.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	9	100%
15.	Istilah yang digunakan bisa dimengerti.	9	100%

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan hasil tanggapan siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang pada uji coba produk terhadap multimedia *lectora*

berbasis konservasi yang terdiri atas 15 indikator mendapatkan penilaian dari 9 siswa, semua indikator mendapatkan skor 9 dengan persentase 100%. Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



#### Keterangan:

1. Tampilan multimedia *lectora* berbasis konservasi menarik.
2. Gambar terlihat jelas.
3. Teks terbaca dengan jelas.
4. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
5. Petunjuk penggunaan multimedia mudah dimengerti.
6. Multimedia dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan multimedia meningkatkan minat belajar.
8. Kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia menyenangkan.
9. Materi dalam multimedia mudah dipahami.
10. Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan.
11. Latihan soal mudah dipahami.
12. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berfikir.
13. Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami.
14. Kalimat mudah dimengerti.
15. Istilah yang digunakan bisa dimengerti.

**Gambar 4.16** Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.14 diagram angket tanggapan siswa dapat dilihat bahwa seluruh indikator memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi memperoleh respons positif.

#### 4.1.4 Keefektifan Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi

##### 4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar kognitif siswa ini digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum siswa mendapat pembelajaran menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Nilai *posttest* didapat setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

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

Tindakan	Rata-rata	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Jumlah siswa tuntas	Ketuntasan belajar (%)
<i>Pretest</i>	62,09	80	50	8	28%
<i>Posttest</i>	77,43	95	62,5	30	81%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 42 dan 43

Berdasarkan tabel 4.13 hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen pada saat *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa rata-rata *pretest* adalah 62,09 dan rata-rata *posttest* adalah 77,43. Berdasarkan data tersebut diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 15,34. Jumlah siswa yang mengalami peningkatan ketuntasan belajar ketika *pretest* sebanyak 8 siswa (22%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar ketika *posttest* sebanyak 30 siswa (81%). Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa terhadap muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN Tambangan 01 Mijen terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi.

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

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Uji normalitas dapat membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan dari data yang diperoleh. Data yang berdistribusi normal, maka menggunakan teknik statistik parametrik. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 22.

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

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,102	37	,200*	,963	37	,254
posttest	,103	37	,200*	,964	37	,261

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 46.

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 22 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki sig = 0,254 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki sig = 0,261. Kriteria pengujian normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikansi > 0,050. Apabila nilai signifikansi < 0,050 maka data dikatakan tidak normal.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest* menunjukkan bahwa  $0,254 > 0,050$  sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa  $0,261 > 0,050$  sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik ststistika parametrik.

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

Setelah data dinyatakan normal pada uji normalitas selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametrik dengan rumust *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *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	-15,3378	4,3366	,7129	-16,7837	-13,8919	-21,514	36	,000

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 47.

Berdasarkan tabel 4.15 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 22, menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. 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*. 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*.

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

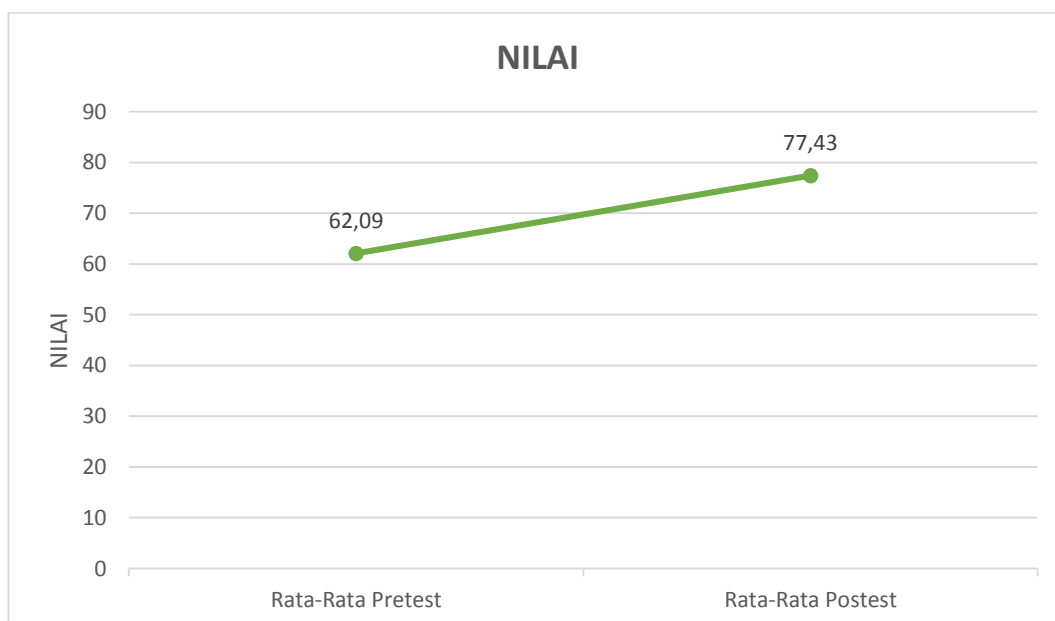
Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Perhitungan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis N-gain. N-gain merupakan normalisasi gain yang diperoleh dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest*. Gain menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya setelah menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

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

<b>Kategori</b>	<b>Nilai</b>
<i>Pretest</i>	62,09
<i>Posttest</i>	77,43
Selisih rata-rata	15,33
N-gain kelas	0,404
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 Tambangan 01 Mijen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,404 dengan selisih rata-rata 15,34 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut ini.

**Gambar 4.16** Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.16 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* perbedaan rata-rata sebesar 15,33. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi efektif

digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang.

## **4.2 Pembahasan**

Pembahasan mengkaji lebih lanjut hasil pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penemuan penelitian meliputi hasil pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi, hasil penilaian kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi, tanggapan siswa dan guru serta hasil belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang.

### **4.2.1 Pemaknaan Temuan**

#### **4.2.1.1 Hasil Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi**

Peneliti dalam mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *Borg dan Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti meliputi 8 tahap yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi diawali dengan menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian yakni melaksanakan identifikasi masalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dengan guru kelas V dan pengumpulan data dokumen hasil belajar siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen. Dari hasil prapenelitian ditemukan permasalahan terkait keterbatasan media dalam pembelajaran IPS. Media yang digunakan terbatas, guru hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku atau hiasan yang tertempel pada dinding kelas. Selain itu fasilitas seperti komputer, LCD dan *wifi* yang disediakan pihak sekolah belum digunakan secara

optimal. Guru hanya menggunakan fasilitas komputer dan *LCD* sesekali saja dan hanya menampilkan gambar yang diambil dari internet. Dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa minat belajar siswa rendah sedangkan cakupan materi dalam pembelajaran IPS sangat luas termasuk materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya, oleh karena itu dibutuhkan media belajar yang menarik agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Ramli (2012:1) menjelaskan media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Shalikhah (2017:12) berpendapat media pembelajaran yang baik harus dapat meningkatkan motivasi siswa dan memenuhi beberapa syarat, yaitu media merangsang siswa mengingat apa yang telah dipelajari, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Sejalan dengan Permata (2017:67) mengatakan bahwa dalam memilih media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan memenuhi beberapa kriteria, salah satunya adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar. Sedangkan Fakhruddin (2017:103) menerangkan bahwa salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti memiliki rencana untuk mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi sebagai alternatif media belajar siswa. Multimedia merupakan media non cetak yang ditampilkan melalui komputer. Sanwidi & Swastika (2018:68) berpendapat, salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah *Lectora Inspire*, yang merupakan sebuah alat pembuat *e-learning* yang diciptakan oleh *Trivantis Corporation*. Dengan menggunakan *Lectora Inspire* dapat membuat media interaktif yang dapat digunakan dalam kelas, daring, atau pembelajaran mandiri siswa. Menurut pendapat Shalikhah (2017: 11) dengan menggunakan *Lectora Inspire*, materi pembelajaran yang didesain dapat menampilkan video, gambar-



gambar, dan animasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran agar siswa lebih fokus dan antusias dalam belajar, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, lebih bermakna, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kurniawan (2018:7) menyampaikan bahwa, *Lectora inspire* merupakan salah satu inovasi media pembelajaran komputer yang didukung dari berbagai penelitian yang telah dilakukan, mengatakan bahwa penggunaan *Lectora Inspire* sebagai media berguna sebagai perantara dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Materi pembelajaran interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang berhubungan dengan lingkungan sangat sesuai dengan nilai-nilai konservasi pada nilai karakter humanis yang dimuat dalam multimedia *lectora* berbasis konservasi. Nilai konservasi pada karakter humanis memuat nilai-nilai yang dapat dijadikan contoh dan tuntunan yang baik bagi siswa, yang berperan dalam penanaman sikap dan memperteguh karakter siswa di sekolah. Menurut Setyawan & Laelasari (2015:88), konservasi merupakan upaya mengelola perubahan menuju pelestarian nilai dan warisan budaya yang lebih baik dan berkesinambungan. Hardati (2016:61) menyampaikan bahwa konservasi yaitu upaya pelestarian lingkungan dengan mempertahankan keberadaan setiap bagian yang ada sehingga tetap memperoleh manfaat di masa mendatang. Leksono berpendapat terdapat empat jenis karakter konservasi yang dapat dikembangkan dalam proses pendidikan, salah satunya yaitu konservasi humanis, merupakan pendidikan karakter berbasis potensi diri (Machin, 2014:29).

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa siswa memerlukan media yang lebih menarik. Semua siswa setuju jika media ditampilkan melalui komputer dalam bentuk multimedia *lectora*. Materi yang disajikan dalam multimedia *lectora* harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Multimedia *lectora* berbasis konservasi harus disertai gambar, video, dan animasi karena siswa lebih tertarik jika menggunakan berbagai bentuk media. Penyajian materi dalam multimedia harus urut serta perlu mencantumkan daftar pustaka pada multimedia. Pada multimedia *lectora* berbasis konservasi perlu diberikan petunjuk penggunaan serta soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda. Materi dalam

multimedia menggunakan bahasa baku menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas. Multimedia harus memiliki harmonisasi warna yang cerah serta gambar, animasi dan video yang digunakan dalam multimedia harus menarik. Guru dan sebagian besar siswa menginginkan multimedia *lectora* berbasis konservasi dengan pilihan jenis font yaitu Arial Rounded. Layout yang diinginkan berbentuk *landscape*. Multimedia *lectora* berbasis konservasi harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengumpulkan materi interaksi manusia dengan lingkungan dari beberapa sumber dan kemudian mulai merancang desain multimedia *lectora* berbasis konservasi. Multimedia ini dirancang dengan bantuan *Microsoft Word* dan *Coreldraw* yang kemudian dijadikan *multimedia* dengan bantuan *software lectora inspire v-18* yang dilengkapi dengan *flypaper*, *camtasia*, *snagit*.

Multimedia *lectora* berbasis konservasi telah jadi, selanjutnya akan melalui tahap validasi penilaian kelayakan media oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian validasi penilaian dilakukan dalam 2 tahapan. Validasi penilaian tahap pertama yakni menilai desain dan komponen media oleh ahli media. Validasi penilaian tahap kedua yaitu penilaian setiap komponen media oleh setiap ahli. Hasil penilaian dan masukan dari para ahli kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan media.

Setelah melakukan perbaikan sesuai penilaian dan masukan dari para ahli terhadap multimedia *lectora* berbasis konservasi, peneliti melakukan uji coba produk terhadap guru dan 9 siswa untuk mengetahui respons atau tanggapan guru dan siswa. Guru dan siswa diberikan angket tanggapan terhadap penggunaan media setelah guru dan siswa mengamati dan menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Hasil analisis tanggapan guru dan siswa kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan lebih lanjut sebelum dilakukan uji coba pemakaian media. Berdasarkan angket tanggapan guru dan siswa menunjukkan bahwa multimedia *lectora* berbasis konservasi layak untuk diujicobakan.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan uji coba pemakaian dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi dalam

pembelajaran untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Uji coba pemakaian dilakukan di SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang dengan menggunakan model *one group pretest posttest design*. Dari hasil uji coba pemakaian, peneliti dapat mengukur hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa sehingga dapat diketahui keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

#### **4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi**

Hasil penilaian kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SDN Tambangan 01 Mijen, Semarang dilakukan oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memberikan penilaian menggunakan instrument validasi penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan. Instrument validasi penilaian berisi penilaian tahap I dan tahap II. Penilaian tahap I menilai kelengkapan desain dan komponen yang ada pada multimedia *lectora* berbasis konservasi. Setelah semua komponen dinilai dan tidak terdapat pernyataan negatif (tidak) oleh ahli media, maka multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat dilanjutkan pada penilaian tahap II.

Penilaian desain dan komponen oleh ahli media mendapatkan respons positif (Ya) dengan presentase 100% dengan keseluruhan jumlah 10 indikator yang ditanyakan dalam 3 aspek penilaian, meliputi aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian dan aspek penilaian mutu teknis. Hasil validasi oleh ahli media berkaitan dengan teori beberapa yakni teori yang diungkapkan Sudjana dan Rivai (2015) mengenai ketepatan dengan tujuan pembelajaran dan teori yang diungkapkan Asyhar (2012) mengenai kesesuaian dengan topik yang diajarkan.

Pada aspek penilaian kelayakan isi yang ditampilkan terdapat kesesuaian multimedia *lectora* berbasis konservasi 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 repon 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 multimedia oleh siswa dan guru; dan kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh respons positif (Ya). Pada aspek mutu teknis yang meliputi desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas; semua tombol dalam media berfungsi dengan baik memperoleh respons positif (Ya). Penilaian tahap I dengan 10 deskriptor tersebut memperoleh respons positif (Ya) oleh ahli.

Berdasarkan penilaian kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pada materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Media yang telah dinyatakan sangat layak pada penilaian tahap I, maka selanjutnya akan dilakukan penilaian tahap II yakni validasi pada setiap komponen oleh para ahli yang meliputi komponen kelayakan penyajian, komponen kelayakan isi dan komponen kelayakan bahasa. Para ahli menilai media menggunakan instrument sesuai dengan keahlian dibidang masing-masing setiap pakar.

Pada penilaian tahap II kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi yang telah memperoleh skor kemudian diuji deskriptif presentase dengan rumus menurut Purwanto (2013:102). Hasil presentase dari media dikatakan layak apabila komponen kelayakan isi, komponen penyajian dan komponen kebahasaan memiliki rata-rata dengan persentase  $50\% < \text{skor} \leq 75\%$  yang sudah diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:110). Apabila hasil penilaian pada setiap komponen melebihi dari persentase 50% maka dapat disimpulkan bahwa multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dapat dinyatakan layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian multimedia *lectora* berbasis konservasi. Terdapat 4 indikator dengan 16 deskriptor. Adapun indikator tersebut yaitu media sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran mendapat skor 16, media

sesuai dengan tingkat perkembangan siswa mendapat skor 15, media mudah digunakan oleh siswa dan guru mendapat skor 16, desain tampilan visual menarik mendapat skor 15. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapat rata-rata skor 15,5 dengan persentase 96,875% termasuk dalam kategori sangat layak. Indikator tersebut sesuai dengan teori menurut (Daryanto 2013:16) bahwa media disusun menyatu dengan komponen-komponen pembelajaran. Didalam multimedia *lectora* berbasis konservasi ini sudah disusun dengan menampilkan judul, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Multimedia ini juga mempunyai tampilan yang menarik sesuai dengan pendapat dari (Aqib 2014:52) bahwa media haruslah menarik agar mampu memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Rusmawan (2013:287) siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik hasil belajarnya akan lebih baik. Dalam proses belajar, motivasi seseorang tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah menyerah untuk mencapai sukses, meskipun mengalami banyak kesulitan.

Hasil penilaian oleh ahli materi yang berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen kelayakan isi, total skor 60 dengan persentase 93,75% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator penilaian komponen isi sebanyak 4 indikator dengan 16 deskriptor. Indikator tersebut yaitu isi materi relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 16, materi sesuai dengan taraf berfikir memperoleh skor 15, kesesuaian materi dengan soal dalam media memperoleh skor 15, kesesuaian gambar dengan materi memperoleh skor 14. Indikator penilaian tersebut sebagaimana sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Anitah, 2012:6.9).

Penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa dengan 4 indikator. Indikator struktur kalimat yang mudah dipahami memperoleh skor 14, indikator penggunaan kalimat yang singkat, padat dan jelas memperoleh skor 16, indikator penggunaan bahasa sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa memperoleh skor 16, indikator penggunaan kalimat efektif memperoleh skor 15. Jumlah keseluruhan skor pada penilaian komponen penyajian mendapatkan skor 61 dengan presentase sebesar 95,3125% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil

penilaian indikator tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Daryanto (2013:106) mengenai penggunaan kalimat yang jelas, singkat dan informatif dalam media dan teori yang diungkapkan oleh Anitah (2012:6.38) tentang tingkat keterbacaan media yang berarti teks dan gambar pada media harus terlihat jelas.

Berdasarkan hasil validasi penilaian tahap II oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan pada media meliputi menambahkan tokoh animasi yang mudah diingat siswa, memperbaiki warna dan tampilan tombol materi kurang menarik, memperjelas dan menambahkan contoh-contoh interaksi manusia dengan lingkungan, merapikan penulisan paragraf, dan memperbaiki bahasa yang kurang komunikatif.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nursidik & Suri (2018:237). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media diperoleh nilai rata-rata 4,2 dan 3,5 dengan kriteria baik, sehingga layak digunakan. Respons siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan *software lectora inspire* juga memperoleh kriteria baik dengan nilai rata-rata 4,0167.

Penelitian lain yang mendukung yakni penelitian yang dilakukan oleh Windarny dan Mustadi (2019:12). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia *lectorator* menurut ahli media dan ahli materi memiliki kategori sangat baik. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia *lectorator* baik. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan pada efektivitas pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *lectorator*.

Validasi penilaian setiap komponen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada multimedia *lectorator* berbasis konservasi mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan penyajian sebesar 96,875%, komponen kelayakan isi sebesar 93,75% dan komponen kelayakan kebahasaan 95,3125%. Media dikatakan layak apabila rata-rata melebihi persentase minimal yaitu 50% pada setiap rata-rata penilaian komponen. Multimedia *lectorator* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya

dinyatakan “sangat layak” karena hasil penilaian multimedia *lectora* berbasis konservasi pada setiap komponen memiliki rata-rata yang melebihi persentase minimal yaitu 50%. Hal ini sesuai dengan perhitungan menggunakan persentase oleh Purwanto (2013:102), dimana skor diubah dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:238) untuk mengetahui kriteria presentasinya.

#### **4.2.1.3 Keefektifan Multimedia *lectora* Berbasis Konservasi**

Keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi dapat diketahui melalui hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum mengikuti pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 62,09 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 77,43. Selain itu jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *pretest* sebanyak 8 siswa (22%) dan siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *posttest* sebanyak 30 siswa (81%).

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas data ini menggunakan 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 itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai sig sebesar 0,0965 dan nilai *posttest* mempunyai nilai sig sebesar 0,1033. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Setelah mengetahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji t dua pihak (*paired sampel t test*). Keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan

lingkungan dan pengaruhnya dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample test* dengan aplikasi SPSS 22 diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,000. 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*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *lectora* berbasis konservasi, sehingga media tersebut dinyatakan efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

Setelah uji *t* dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji N-Gain untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan rata-rata. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,404 dengan selisih rata-rata 15,33. Keefektifan multimedia *lectora* berbasis konservasi diketahui berdasarkan kenaikan hasil belajar siswa. multimedia ini dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Simorangkir & Sembiring (2018:29) Berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran sebesar 93,82%, desain instruksional sebesar 91,03%, pakar media di *Lectora Inspire* sebesar 87,5%, tanggapan siswa terhadap *Lectora Inspire* sebesar 95,57% dan respons guru terhadap *Lectora Inspire* sebesar 89,56 % dalam kategori yang sangat baik. Berdasarkan nilai rata-rata data mendapatkan kemampuan indra angka siswa adalah 0,70 dalam kategori tinggi. Peningkatan kemampuan indra jumlah siswa adalah 0,27. Dari hasil analisis, dapat dinyatakan bahwa dengan menggunakan *Lectora Inspire* dibantu media pembelajaran matematika dalam pembelajaran yang berkaitan dengan materi pecahan dapat meningkatkan jumlah kemampuan indra siswa.

Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Linda dkk (2016:188). Hasil penelitian menunjukkan skor penilaian dengan rata-rata 96,05% untuk multimedia interaktif *lectora inspire* pada pokok bahasan hidrolisis garam dan 95,63% pada pokok bahasan laju reaksi. Penilaian uji kepraktisan media



berdasarkan angket respons guru dan siswa diperoleh skor rata-rata sangat baik. Berdasarkan hasil rata-rata skor keseluruhan validasi dan uji coba media, maka media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan landasan teori penggunaan media yang digambarkan dalam bentuk kerucut Edgar Dale (dalam Asyhar 2012:49) bahwa pengalaman langsung akan memberikan kesan yang diperoleh siswa secara utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut yang melibatkan semua indera yang dimilikinya. Multimedia *lectora* berbasis konservasi memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hal ini membuat siswa menjadi lebih memahami mengenai materi yang disampaikan sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **4.3 Implikasi Hasil Penelitian**

Implikasi hasil penelitian adalah konsekuensi atau dampak langsung yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi. Implikasi dari penelitian ini ada 3 yaitu: implikasi teoritis, implikasi praktis dan implikasi pedagogis.

#### **4.3.1 Implikasi Teoritis**

Implikasi teoritis merupakan dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan multimedia *lectora* berbasis konservasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Multimedia *lectora* berbasis konservasi sebagai media belajar siswa membantu guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kepada siswa. Sesuai dalam teori menurut Akbarini (2018:73) *Lectora inspire* adalah salah satu perangkat yang memiliki konten mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna awam. *Lectora* menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif, dilengkapi dengan tokoh, animasi, dan pertanyaan yang dapat dijawab dengan cepat, dengan demikian dapat membangun hubungan timbal balik antara siswa dengan guru. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia

*lectora* berbasis konservasi dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya kelas V SD.

#### **4.3.2 Implikasi Praktis**

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mengefektifkan pembelajaran di kelas. Pendapat yang dikemukakan oleh Setiawan (2018:1133-1134) bahwa peran media pembelajaran dalam menyampaikan pembelajaran membuat siswa lebih mudah untuk belajar dan memahami materi pembelajaran. Media yang praktis dan inovatif menjadi salah satu faktor utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya multimedia *lectora* berbasis konservasi menambah keragaman media dan referensi sumber belajar pada muatan pembelajaran IPS di SDN Tambangan 01 Mijen. Selain itu juga memotivasi guru untuk mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi. Melalui multimedia *lectora* berbasis konservasi ini dapat dijadikan sebagai sarana mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi pada siswa. Bagi pihak sekolah pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi ini memberikan kontribusi perbaikan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi serta dapat meningkatkan kualitas sekolah.

#### **4.3.3 Implikasi Pedagogis**

Implikasi pedagogis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum mengenai keefektifan penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Implikasi pedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media yang menarik, inovatif dan mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran juga disesuaikan dengan teknologi yang berkembang saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran maka siswa dapat mempelajari materi pembelajaran secara optimal. Sebagaimana dikemukakan Irmawati (2017:604) bahwa teknologi pendidikan

dimanfaatkan dalam pencapaian tujuan pendidikan dan pembelajaran, dengan banyaknya sekolah yang memanfaatkan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat diserap secara optimal dengan penggunaan berbagai media yang bervariasi. Dengan adanya multimedia *lectora* berbasis konservasi yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi sehingga lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya di kelas V sekolah dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti telah mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi di kelas V sekolah dasar pada muatan belajar IPS materi interaksi manusia lingkungan beserta dan pengaruhnya, dengan tampilan desain yang memuat berbagai media gambar, animasi, *game*, dan video yang disusun berdasarkan nilai konservasi humanis pada indikator kearifan, pengendalian diri serta pengetahuan dan keterampilan, melalui beberapa tahapan yakni: (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. Multimedia *lectora* berbasis konservasi telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 96,875%, komponen kelayakan isi dengan persentase 93,75%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 95,3125%.
3. Penggunaan multimedia *lectora* berbasis konservasi efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif siswa pada nilai *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan rata-rata sebesar 15,33. Hasil uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan *N-gain* diperoleh peningkatan rata-rata dengan kriteria sedang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan, maka terdapat beberapa saran yang direkomendasikan, yaitu:

1. Pengembangan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ini perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya: (1) memperbaiki desain dan komponen multimedia agar lebih lengkap dan lebih menarik; (2) mendesain multimedia dengan pembaharuan teknologi terbaru sehingga semakin berkembang sesuai perkembangan zaman; (4) mengembangkan multimedia *lectora* berbasis konservasi pada materi lain.
2. Multimedia *lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS dapat dikembangkan kembali dengan perencanaan yang matang diantaranya: (1) memperbaiki tampilan desain multimedia yang lebih menarik; (2) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian multimedia agar sesuai, seimbang dan tidak mengganggu penyampaian materi; dan (3) memperbaiki penulisan kalimat dan penggunaan kata agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
3. Multimedia *lectora* berbasis konservasi pada muatan IPS kelas V sekolah dasar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan lebih efektif apabila dilakukan perbaikan pada tampilan desain multimedia, tata letak komponen penyajian yang tepat dan seimbang, serta penggunaan kalimat dan teks yang tepat dan sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. F., Degeng, I. N. F., & Husna, A. 2019. Pengembangan Buku Suplemen Dengan Teknologi 3d Augmented Reality Sebagai Bahan Belajar Tematik Untuk Siswa Kelas 4 SD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* Vol.6, No.2.
- Afandi, M., Chamalah, E., & Wadani, O. P. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. 2018. Design of Interactive Learning Multimedia Development in General Administration Subject. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)* Volume 5, Nomor 4.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. 2018. The Development of *Lectora* Inspire-Based Interactive Learning on General Administration Subject. *Dinamika Pendidikan: Vol 13 (1)*.
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. 2018. The Effect of *Lectora* Inspire-Based Interactive Learning Media in Vocational High School. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Volume 8, Nomor 1*.
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta. Yuma Pustaka.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zaenal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Subdit Kelembagaan Direktorat Pendidikan Tinggi Islam, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Ashyar, Rayandraa. 2017. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Refrensi Jakarta.

- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Awang, Imanuel Sairo. 2017. *Strategi Pembelajaran Tinjauan Umum Bagi Pendidik*. Sintang: STKIP Persada Khatulistiwa.
- Baihaqi, M. N., Ristono, W. S., & Lidinillah, D. A. M. 2018. Pengembangan Media Kartu Nusantara untuk Pembelajaran IPS Kelas IV SDN pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: Vol. 5, No. 2, hal.
- Budiningsih, C. Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chen, Y. F., Luo, Y. Z., Fang, X., & Shieh, C. J. 2018. Effects of the Application of Computer Multimedia Teaching to Automobile Vocational Education on Students' Learning Satisfaction and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14 (7).
- Darmayanti, Mela. 2019. Profil Awal Kompetensi Profesional Mata Pelajaran IPS Peserta Program Profesi Guru SD. *Educare*: Vol. 17, Nomor 1.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 3. No. 1.
- Fakhrudin, Ahmadi, F., Sumilah, & Ansori, I. (2017). IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21(2):103-110.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardati, Puji., dkk. 2016. *Buku Ajar Pendidikan Konservasi*. Semarang: UNNES Press.

- Hastini, Wahyu. 2017. Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Lectora* Siswa Kelas V SDN Timurantahun 2016/2017. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Volume V, Nomor 1.
- Helaluddin. 2018. Restrukturisasi Pendidikan Berbasis Budaya: Penerapan Teori Esensialisme Di Indonesia. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 6, No 2.
- Hidayati, Mujinem, & Senen, A. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktur Ketenagaan.
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Irawati, A., & Ratih, A. P. 2018. Pengembangan Game Edukasi Dengan Aplikasi *Lectora* Inspire Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Perbandingan Kelas Vii SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*: Vol. 2, hal. 57-68.
- Irmawati, Degeng, I. N. S., & Djatmika, E. T. 2017. Multimedia Pembelajaran IPS Materi Kondisi Geografis Wilayah Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume*, 2 Nomor 5.
- Karim, Abdul. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pati: UNM Press.
- Kurniawan, R. B., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. 2018. Development of physics learning media based on *Lectora* Inspire Software on the elasticity and Hooke's law material in senior high school. *Journal of Physics: Conf. Series* 1157.
- Lasmawan, Wayan. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran E-Learning Mata Kuliah Wawasan Pendidikan Dasar, Telaah Kurikulum Pendidikan Dasar, Pendidikan Ips Sekolah Dasar, Perspektif Global Dan Problematika Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 4, No.1.
- Linda, R., Erviyenni, Noer, A. M., Oktavianti, N. A., & Sellyna, N. 2016. Development of *Lectora* Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Volume 8, Nomor 3.
- Machin, A. 2014. Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter Dan Konservasi Pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2 (14).



- Marianti, A., Saptono, S., & Abdullah, M. 2018. Gerakan Menuju Sekolah Hijau Berwawasan Konservasi Di Sd Peleburan 03 Dan Sd Peleburan 04 Semarang. *Rekayasa*: Vol. 16 No. 1.
- Mas'ud, Muhammad. 2014. *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Masniladevi, Ritawati, & Helsa, Y. 2018. Calistung literacy through the application of *Lectora*. *Journal of Physics: Conf. Series* 1088 (2018) 012079
- Matje, Irman. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bermain Jawaban pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Matanauwe Kabupaten Butonjec. *JEC (Jurnal Edukasi Cendikia)*: Volume 2 Issu 2.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta. Pustaka pelajar.
- Mufidah, N., Andriani, A., & Irawan, D. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS. The 8th University Research Colloquium 2018: *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, Nomor 2.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nurjanah, A., Sumardi, & Nugraha, A. 2018. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar-* Vol. 5, No. 2, 2018.
- Nursidik, H. & Suri, I. R. A. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software *Lectora* inspire. *Jurnal matematika*, Volume 1 (2). halaman 237-244.
- Pambudi, Dholina Inang. 2018. Pengembangan multimedia 'gejala alam di Indonesia' berbasis *Lectora* bagi siswa sekolah. *Socia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 15 No. 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permata, K., Rustono W.S, & Lidinillah, D. A. M. 2017. Media Puzzle Berbasis Tangram dalam Pembelajaran IPS. *Indonesian Journal of Primary Education*: Volume 1, Nomor 1.

- Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Pratiti, N., Purnomo, A., & Hermanto, F. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips di Smp Negeri 34 Semarang. *Jurnal Sosiolum: Volume 1, Nomor 1*.
- Priyono. 2016. *Motede Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Puspita, M. D., Adi, S., & Ratih, S. P. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Health Journal*, Volume 1(2).
- Rachmadtullah, R., Zulela M., & Sumantri, M. S. 2018. Development of computer based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, Volume 7 (4).
- Rahmawati, N. D., Buchori, A., & Hermawan, J. S. 2017. Efektivitas Visualization Auditory Kinesthetic Dan Two Stay Two Stray Berbantuan *Lectora* Terhadap Hasil Belajar matematika Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 2 Nomor 2.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rifa'I, Achmad & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informai dan Komunikasi*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Rusmawan. 2015. Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, (2):285-295.
- Sanwidi, A. & Swastika, G. T. 2018. *Lectora Inspire* in Learning Congruence Triangles in Higher Education. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*: Volume 7, Nomor 1.

- Sanwidi, A. & Swastika, G. T. 2019. Direct Learning Models Assisted by *Lectora Inspire* Media to Improve the Understanding of Geometry Concepts. *IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series* 1188 (2019) 012061
- Sapriya. 2017. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.nurjanna
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, Towaf, S. M. 2018. Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 9.
- Setyawan, Fajar, A., & Laelasari, A. U. 2015. Internalisasi Karakter Konservasi Lingkungan melalui Media Game Deservasi. *Scientific Journal of Informatics: Vol. 2, No. 1.*
- Setyosasari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyowati, Erna. 2018. Keefektifan Modul Elektronik Berbasis Konservasi Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran Mata Kuliah Pangkas Disain. *JIPTEK*, Vol. 11 No. 1.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. 2017. Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM: Vol. 20, No. 1.*
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simorangkir F. M. A. & Sembiring, R. K. 2018. Peningkatan Kemampuan Number Sense Siswa Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Software *Lectora Inspire*. *MES (Journal of Mathematics Education and Science): Vol. 4, Nomor 1.*
- Simorangkir, F. M. A. & Sembiring, R. K. 2018. *Effectiveness of Helped Mathematical Learning Media of Lectora Inspire on The Number Sense Ability of Fifth Grade Students of Elementary School in Substrate Materials. Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), Volume I, No 3.*
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana & Ahmad, Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulistiyowati & Yasa. 2017. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. Malang: Ediide Infografika.
- Suprihatini, Amin, dkk. 2017. *Buku Tema 5 Ekosistem untuk Kelas V SD/MI*. Klaten: Intan Pariwara.
- Suprijono, Agus. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syahrum & Salim. 2012. *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Taneo dkk.2010. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional.
- Tompo, Basman. 2017. *Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif with Lectora Inspire 16*. Yogyakarta: Ikatan Guru Indonesia (IGI) DIY.
- Wahyuningsih, E. & Mustadi, A. 2016. Pengembangan Multimedia *Lectora* Pembelajaran Tematik-Integratif Untuk Peningkatan Nilai Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VI, Nomor 1: Unmu Surakarta dan UNY.
- Wibawa, S. C., Harimurti, R., Anistyasari, Y., & Sumbawati, M. S. 2017. The Design And Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using *Lectora Inspire*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*: Volume 2, Nomor 1.

- Widiastuti, A. & Wangid, M. N. 2015. Pengembangan Multimedia *Lectora* Pada Pembelajaran Tematik integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun V, Nomor 2.
- Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, B., Candiasa, M., & Suryawan, P. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis *Lectora* Inspire dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMP. *Edumatica*: Volume 08 Nomor 02
- Windarny, D. & Mustadi, A. 2019. Pengembangan *Lectora* dalam Pembelajaran Tematik – Integratif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif dan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter: Tahun IX, Nomor 1.

# LAMPIRAN

## LAMPIRAN 1

### KISI-KISI INSTRUMEN

#### PENGEMBANGAN MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI

#### PEMBELAJARAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana desain pengembangan multimedia lectora berbasis konservasi sebagai media belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?	Mengembangkan multimedia lectora Berbasis Konservasi sebagai media belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.	Desain dan komponen pengembangan multimedia lectora berbasis konservasi.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Sesuai dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran.</li><li>2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran.</li><li>3. Memuat materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</li><li>4. Penyajian materi runtut, jelas, dan logis.</li><li>5. Media mudah dikembangkan.</li></ol>	Dokumen dan rancangan produk	Lembar uji validitas penilaian desain dan komponen
Bagaimana kelayakan multimedia lectora berbasis konservasi sebagai sumber belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?	Menguji kelayakan multimedia lectora berbasis konservasi sebagai media belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.	Kelayakan multimedia lectora berbasis konservasi.	<p>Memenuhi indikator kelayakan komponen penyajian media</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.</li><li>2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</li><li>3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.</li><li>4. Desain tampilan visual menarik.</li></ol> <p>Memenuhi indikator kelayakan komponen isi media:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.</li></ol>	Validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa	Lembar uji validitas penilaian produk

			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.</li> <li>3. Penyajian materi jelas, logis dan runtut.</li> <li>4. Kesesuaian gambar dengan materi.</li> </ol> <p>Memenuhi indikator kelayakan kebahasaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.</li> <li>2. Bahasa yan digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa.</li> <li>3. Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana.</li> <li>4. Bahasa jelas dan komunikatif.</li> </ol>		
Bagaimana keefektifan multimedia lectora berbasis konservasi sebagai sumber belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen?	Menguji keefektifan multimedia lectora berbasis konservasi sebagai sumber belajar IPS siswa kelas V SDN Tambangan 01 Mijen.	Hasil belajar IPS	<ol style="list-style-type: none"> <li>3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</li> <li>3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.</li> <li>3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.</li> <li>3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia.</li> <li>3.2.5 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.</li> </ol>	Daftar hasil belajar siswa	Tes Tertulis



**LAMPIRAN 2**

**KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU  
MENGUNAKAN MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No</b>
Aspek tanggapan guru mengenai materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	1. Kesulitan pemahaman materi bagi siswa	1, 2
Aspek tanggapan guru terhadap media pembelajaran.	1. Sumber dan media belajar yang digunakan 2. Kebutuhan media belajar 3. Kebutuhan media belajar berbasis elektronik	3,4,5 6,7 8,9,10, 11,12
Aspek isi dan bahasa pada media. Media pembelajaran dalam penggunaannya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9) Kalimat jelas, singkat dan informatif. (Daryanto 2013:106)	1. Bahan multimedia lectora berbasis konservasi 2. Isi multimedia 3. Bahasa yang digunakan pada multimedia	13,14,15,16 17,18,19,20 21,22

<p>Aspek komunikasi visual (tampilan)</p> <p>Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69). Menarik (Aqib 2014: 52) Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas (Daryanto, 2010: 112)</p>	<p>1. Kemenarikan tampilan multimedia lectora</p>	<p>23,24,25</p>
<p>Aspek Mutu Teknis media (Aqib 2014:54)</p>	<p>1. Tampilan secara teknis 2. Kemandirian penggunaan media</p>	<p>26,27,28 29</p>
<p>Harapan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi</p>	<p>1. Harapan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi.</p>	<p>30</p>

**LAMPIRAN 3**

**INSTRUMEN ANGGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

Nama Guru :  
NIP :  
Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01

**Petunjuk:**

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

**Pertanyaan:**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit untuk diajarkan kepada siswa?		
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sumber belajar yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan 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.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?		
9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?		

10.	Media berbasis teknologi apakah yang Bapak/Ibu inginkan? (lingkari salah satu)	a. Komputer b. Handphone
11.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika media IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dikemas dalam bentuk multimedia lectora?	
12.	Apakah multimedia memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika disajikan media berupa multimedia?	
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia dalam menyampaikan pembelajaran IPS?	
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia lectora berbasis konservasi?	
17.	Apakah materi yang disajikan pada multimedia lectora sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	
18.	Apakah penyajian materi dalam multimedia harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	
19.	Apakah multimedia lectora perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?	
20.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?	
21.	Apakah multimedia lectora yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan mudah dimengerti?	
22.	Apakah kalimat yang digunakan dalam multimedia lectora harus singkat, padat dan jelas?	
23.	Apakah kemenarikan tampilan multimedia lectora akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	
24.	Apakah multimedia lectora harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	
25.	Apakah siswa lebih suka media yang bergambar animasi?	
27.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia lectora? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Arial Rounded MT Bold
28.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia lectora? (lingkari salah satu)	a. Portrait b. Landscape
29.	Apakah multimedia lectora harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	

30.	Apakah dalam multimedia lectora memerlukan kuis?		
30.	<p>Berikanlah saran dan masukan untuk multimedia lectora berbasis konservasi yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>		

Semarang,  
Guru Kelas V

.....  
NIP:

**LAMPIRAN 4**

**KISI – KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA  
MENGUNAKAN MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No</b>
Aspek pemahaman awal siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPS. 2. Pelaksanaan pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	1,2 3
Aspek Kebutuhan terhadap media IPS	1. Kebutuhan terhadap bahan ajar 2. Kebutuhan media pembelajaran 3. Kebutuhan multimedia lectora pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	4 5,6 7,8,9 10,11
Aspek komunikasi visual (tampilan) Berkualitas baik (Asyhar 2012:82) Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69).	1. Kebutuhan terhadap video pada media 2. Kebutuhan terhadap tampilan warna dan jenis tulisan pada media 3. Kebutuhan terhadap tampilan animasi dan video. 4. Kebutuhan terhadap jenis soal.	12,13 14,15,16 17,18 19,20
Harapan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi.	1. Harapan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi.	21

**LAMPIRAN 5**

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN TERHADAP MULTIMEDIA LECTORA  
BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

Nama Lengkap :  
No Urut :  
Kelas / Semester : V (lima) / Ganjil

**Petunjuk:**

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

**Pertanyaan:**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?		
2.	Apakah pembelajaran 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 media yang menarik dalam pembelajaran IPS?		
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?		
9.	Apakah kalian menyukai media yang ditampilkan di komputer?		

10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan pada komputer dalam bentuk multimedia?		
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?		
12.	Apakah kalian menyukai media yang di dalamnya memuat gambar, video, dan animasi?		
13.	Apakah kalian lebih suka media yang menantang, seperti game?		
14.	Apakah kalian menyukai media yang berwarna?		
15.	Apakah kalian setuju jika media menggunakan warna-warna yang cerah?		
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam terhadap multimedia lectora berbasis konservasi? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Arial Rounded MT Bold	
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?		
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?		
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?		
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam media berbentuk pilihan ganda?		
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk media yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya: ..... ..... ..... ..... .....		

Semarang,  
Siswa Kelas V

.....



## LAMPIRAN 6

### INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN PENGEMBANGAN TERHADAP MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI 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. Setelah mengisi semua item pada angket, bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
<b>I.</b>	<b>Komponen Kelayakan Isi</b>			
	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			
<b>II.</b>	<b>Komponen Penyajian</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	
	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			
	2. Menyajikan isi atau konten yang			

	3. sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya			
	4. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru			
	5. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	<b>Mutu Teknis</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	
<b>III.</b>	1. Desain tampilan visual menarik, gambar, video, dan animasi terlihat jelas			
	2. Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik			

**Catatan:**

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

**Keterangan:**

terhadap multimedia lectora berbasis konservasi dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat “nilai” atau respon positif (Ya). Selanjutnya multimedia lectora berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang,.....2020

Validator

.....  
 NIP.

## LAMPIRAN 7

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN  
KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI PADA  
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. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan terhadap multimedia lectora berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai multimedia lectora berbasis konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan bahan ajar.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran					
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
	3. Multimedia lectora berbasis konservasi					
	4. Gambar dan ilustrasi dalam multimedia lectora berbasis konservasi 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 media menarik					
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Multimedia lectora berbasis konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.					
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan					
	4. Multimedia lectora berbasis konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan multimedia lectora berbasis konservasi menarik minat belajar siswa					
	2. Penyajian multimedia lectora berbasis konservasi dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya					
	3. Perpaduan warna, gambar dan teks menarik					
	4. Petunjuk penggunaan media jelas.					
<b>Jumlah Skor</b>						

Skor minimal : 16

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

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

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:

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

**Kritik dan saran:**

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

Semarang,.....2020

Validator

.....  
 NIP.

## LAMPIRAN 8

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN  
KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI PADA  
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. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan multimedia lectora berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai multimedia lectora berbasis konservasi 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 secara keseluruhan tercakup dalam media					
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					
<b>Jumlah Skor</b>						

Skor minimal : 16

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:

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

**Kritik dan saran:**

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

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP.



## LAMPIRAN 9

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN  
KOMPONEN KELAYAKAN KEBAHASAAN UNTUK AHLI BAHASA  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI PADA  
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. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan multimedia lectora berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai multimedia lectora berbasis konservasi 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 multimedia mudah dipahami oleh siswa					
	2. Menggunakan kalimat yang efektif					
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					
	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa indonesia					
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V					
	2. Bahasa yang digunakan sederhana					

	3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
	4. Pilihan kata (diksi) tepat					
Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	1. Kalimat mempunyai makna yang jelas					
	2. Narasi singkat, jelas, dan informatif					
	3. Menggunakan kata yang sederhana					
	4. Materi dan petunjuk menggunakan kalimat efektif					
Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respon siswa					
	2. Bahasa dalam narasi komunikatif					
	3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar					
	4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespon sajian					
<b>Jumlah Skor</b>						

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:

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

**Kritik dan saran:**

.....

.....

.....

Semarang,.....2020

Validator

.....

NIP.

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

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor pertanyaan</b>
1.	Mutu teknis dan penyajian materi	Tampilan media	1
		Tampilan gambar, animasi, video, 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 ANGGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
PADA MUATAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN  
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA**

Nama :

NIP :

Instansi :

**Petunjuk pengisian:**

1. Isilah identitas Bapak 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 dimohon untuk memberikan catatan untuk memperbaiki media. 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 multimedia lectora berbasis konservasi menarik belajar.		
2.	Gambar dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Multimedia lectora berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		

5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.		
6.	Multimedia lectora berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
7.	Penggunaan multimedia lectora berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.		
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi cukup lengkap.		
11.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.		
12.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.		
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
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 : Skoe mksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 17

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

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

C. Rekomendasi dan Saran

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

Semarang,

Guru Kelas V

.....  
 NIP

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

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor pertanyaan</b>
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 MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
PADA MUATAN 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 multimedia lectora berbasis konservasi menarik belajar.		
2.	Gambar dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Multimedia lectora berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.		
6.	Multimedia lectora berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
7.	Penggunaan multimedia lectora berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.		

8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia lectora berbasis konservasi menyenangkan.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi cukup lengkap.		
11.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.		
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.		
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
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 : Skoe mksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

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

Semarang,

Siswa kelas V

.....

## LAMPIRAN 14

## DESAIN MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI



Gambar 1. Halaman utama multimedia



Gambar 2. Halaman menu utama



Gambar 3. Halaman menu kompetensi



Gambar 4. Halaman kompetensi



**Gambar 5.** Halaman indikator pembelajaran



**Gambar 6.** Halaman tujuan pembelajaran



**Gambar 7.** Halaman menu materi



**Gambar 8.** Tampilan materi dalam bentuk video

Materi  
**INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN & JENISNYA**

Coba amati gambar di bawah ini!

Apa saja yang kalian lihat pada gambar di samping? Apakah ada benda hidup? Apakah ada benda mati?  
Ya, benar sekali siswa, guru, dan tanaman merupakan benda hidup atau disebut juga biotik. Sedangkan tanah, batu, dan gedung merupakan benda mati atau disebut juga abiotik.

Semua yang ada dalam gambar di atas disebut lingkungan. Lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada di sekitar kita. Lingkungan pasti berbeda antara satu daerah dengan daerah lain. Misalnya di lingkungan sekolah dengan lingkungan rumah. Pasti banyak terdapat banyak perbedaan. Hal ini disebabkan karena berbagai faktor.

The slide features a photograph of a school garden where several people, including students and a teacher, are engaged in planting activities. The garden is filled with various plants and trees, illustrating the concept of a human-environment interaction.

**Gambar 9.** Tampilan materi dalam bentuk teks dan gambar

Materi  
**INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN & JENISNYA**

Saling mempengaruhi = interaksi

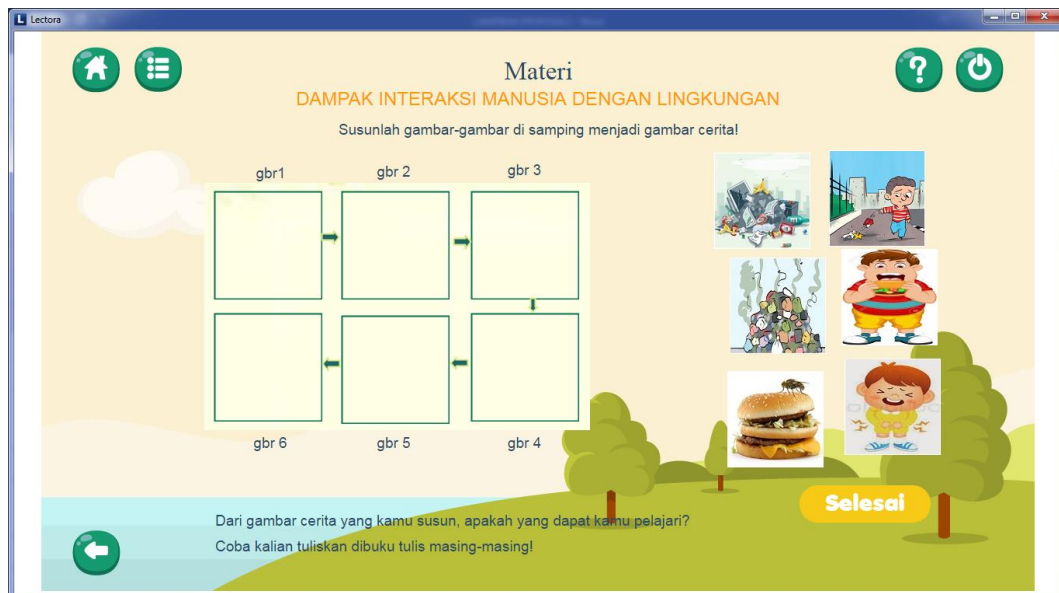
The slide uses an animation to illustrate the concept of interaction. On the left, two cartoon children in school uniforms are shown holding hands. On the right, there is a cartoon illustration of a school building. A large, red, double-headed arrow connects the children and the school, with the text 'Saling mempengaruhi = interaksi' written inside the arrow, signifying the mutual influence between humans and their environment.

**Gambar 10.** Tampilan materi dalam bentuk animasi





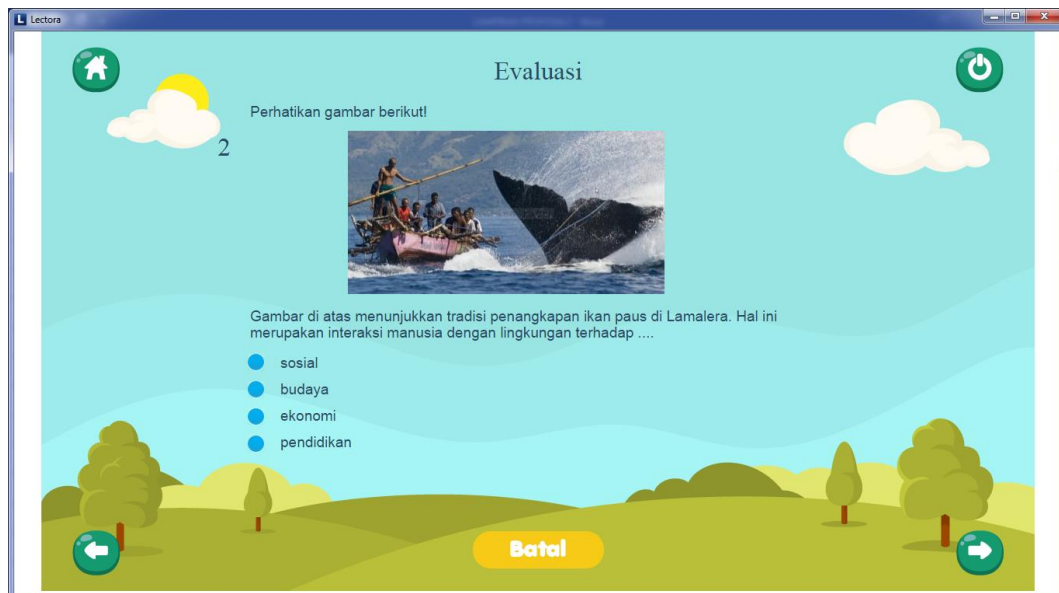
**Gambar 11.** Tampilan materi konservasi



**Gambar 12.** Tampilan materi dalam bentuk *game*



**Gambar 13.** Halaman petunjuk evaluasi



**Gambar 14.** Tampilan soal evaluasi pilihan ganda



**Gambar15.** Tampilan soal evaluasi menjodohkan



**Gambar 16.** Tampilan hasil evaluasi



**Gambar 17.** Halaman daftar pustaka



**Gambar 18.** Halaman profil pengembang

## LAMPIRAN 15

### KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01

Muatan Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : V/ 1

Materi Pokok : Interaksi Manusia Dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembanguna	3.2.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	C4	L3	<p>Disajikan wacana tentang cara manusia menyesuaikan diri dengan lingkungan, siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>Siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sekitar, melalui wacana tentang interaksi manusia dengan lingkungan.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 4, 9, 20, 54  6, 7, 10, 17, 25, 45

n sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.				<p>Disajikan gambar komponen penyusun lingkungan, siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sekitar.</p> <p>Disajikan tabel tentang kegiatan manusia, siswa dapat menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan sekitar.</p>				8
	3.2.2 Mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan.	C3	L3	Siswa dapat mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan, melalui wacana tentang interaksi manusia dengan lingkungan alam.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	34, 37, 40, 42 47

			<p>Disajikan pernyataan tentang bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan.</p>				31, 60
			<p>Disajikan gambar ilustrasi, siswa dapat mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan.</p>				16, 30, 35, 56
			<p>Siswa dapat mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan, melalui beberapa kegiatan masyarakat yang disajikan.</p>				23, 39, 41
			<p>Disajikan tabel dampak kegiatan masyarakat, siswa dapat mengklasifikasikan dampak yang ditimbulkan interaksi manusia dengan lingkungan.</p>				36, 60

	3.2.3 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.	C4	L2	<p>Disajikan gambar keadaan sosial suatu daerah, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.</p> <p>Dengan memperhatikan wacana tentang interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.</p> <p>Siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan social, melalui tabel kegiatan manusia yang disajikan.</p> <p>Disajikan beberapa pernyataan tentang permasalahan lingkungan, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	2,5  12, 14, 27  13, 52  26, 28



				dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.				
	3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya.	C3	L2	<p>Disajikan tabel tentang kegiatan masyarakat, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya.</p> <p>Dengan mengamati gambar ilustrasi, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya.</p> <p>Siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya, melalui wacana tentang kondisi lingkungan.</p> <p>Disajikan pernyataan tentang keadaan budaya masyarakat suatu daerah, siswa dapat mengidentifikasi pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	43  32, 44, 49  38, 56, 59  43, 57

	3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.	C3	L2	<p>Disajikan pernyataan tentang kondisi suatu lingkungan, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat.</p> <p>Siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi, melalui beberapa kegiatan masyarakat yang disajikan.</p> <p>Melalui gambar tentang pembangunan ekonomi masyarakat, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.</p> <p>Disajikan wacana tentang pekerjaan masyarakat, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.</p>	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	15, 33, 51, 53  18, 21  19, 24  22, 29, 48, 50, 53
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------	----	----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----	--------------	---------------	----------------------------------------------------------------------

**LAMPIRAN 16**

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

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V/ 1  
 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 silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada lembar jawaban!**

1. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Hal ini tergolong dalam jenis interaksi manusia dengan alam yang membuat manusia ....
  - a. memanfaatkan alam
  - b. mengubah lingkungan alam
  - c. menjaga kelestarian lingkungan
  - d. menyesuaikan diri dengan keadaan alam

2. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan lingkungan rumah penduduk yang kurang mampu. Hal ini merupakan permasalahan sosial yang disebabkan karena . . . .

- a. rendahnya pendidikan
- b. sedikitnya tenaga kesehatan
- c. persebaran penduduk tidak rata
- d. kurangnya kesadaran masyarakat

3. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Petani menanam padi pada saat musim hujan
II	Ketika malam hari para nelayan berangkat menangkap ikan
III	Seorang pekerja mengambil pasir dari sungai untuk membuat rumah
IV	Masyarakat pegunungan memakai baju tebal agar tidak kedinginan

Dari berbagai pernyataan di atas yang merupakan interaksi manusia dengan alam dengan memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhannya ditunjukkan oleh nomor ....

- a. I dan II
- b. II dan III
- c. II dan IV
- d. III saja

4. Interaksi manusia dengan lingkungan memiliki banyak dampak. Berikut yang termasuk dalam dampak positif dari hubungan manusia dengan lingkungan adalah ....
- semakin banyak pencemaran tanah
  - banyak tumpukan sampah di mana-mana
  - ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih
  - banyak pabrik-pabrik canggih yang mengeluarkan banyak asap
5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan para petani yang bekerja sama menanam padi. Hal ini merupakan pembangunan sosial yang disebabkan oleh ....

- interaksi manusia dengan manusia
  - interaksi manusia dengan lingkungan
  - kebiasaan masyarakat yang menjadi budaya
  - manusia yang memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan
6. Interaksi merupakan merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik yang terjadi antara makhluk yang ada di bumi. Interaksi manusia dengan lingkungan termasuk dalam hubungan antara ....
- individu dengan kelompok
  - mahluk hidup dengan benda mati
  - individu dengan individu
  - mahluk hidup dengan benda hidup

7. Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut. Berikut hal-hal yang mempengaruhi hubungan tersebut, kecuali ....
- a. suhu
  - b. jenis tanah
  - c. jenis angin
  - d. curah hujan
8. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan. Gambar di bawah ini yang merupakan lingkungan biotik kecuali ....

a.



c.



b.



d.



9. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak. Hal tersebut merupakan contoh hubungan manusia dengan alam yang membuat manusia ....
- suka mengambil sumber daya alam
  - dapat memanfaatkan alam sekitarnya
  - harus dapat menyesuaikan diri dengan alam
  - perlu bekerja keras untuk mendapatkan alam
10. Interaksi merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Berikut yang bukan termasuk dalam interaksi adalah ....
- Ani berbicara dengan Lina
  - Diva dan Rani belajar bersama
  - Dani menyiram tanamannya setiap hari
  - Lina menyampaikan pendapat di kelompoknya

11. *Perhatikan tabel di bawah ini!*

A	Membuat hujan buatan
B	Membuat prakiraan cuaca
C	Membuat cagar alam
D	Membuka lahan untuk pertanian

Dari tabel di atas, pernyataan yang merupakan salah satu contoh manusia dalam memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi ditunjukkan oleh huruf ....

- D
- B
- A
- C

12. Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan ....

- a. kontak sosial dan komunikasi
- b. kontak sosial dan adaptasi
- c. komunikasi dan adaptasi
- d. intetaksi dan adaptasi

13. *Perhatikan kegiatan di bawah ini!*

- I. Ani berbicara dengan kucing peliharaannya
- II. Diva memberikan pupuk agar tanaman bunganya tumbuh
- III. Rani menyapa Diva ketika bertemu di jalan
- IV. Ani menceritakan pengalamannya di depan kelas

Dari beberapa kegiatan di atas yang merupakan interaksi sosial adalah ....

- a. I dan II
- b. II dan III
- c. III dan IV
- d. semua benar

14. Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri. Begitu pula dalam berinteraksi dengan lingkungannya manusia memerlukan orang lain. Ketika manusia berinteraksi dengan lingkungan maka terjadi juga interaksi antar sesama manusia. Berikut yang merupakan dampak dari interaksi manusia dengan alam terhadap sosial, kecuali ....

- a. adanya kegiatan kerja bakti di lingkungan masyarakat
- b. masyarakat melakukan kegiatan menanam padi bersama
- c. dibangun jembatan untuk menyebrang sungai bagi masyarakat
- d. dibentuknya kelompok pecinta alam bagi sukarelawan yang peduli dengan lingkungan



15. Dataran tinggi banyak yang memiliki udara dingin dan tanah subur. Kondisi alam tersebut mendukung kebanyakan penduduk setempat bekerja di bidang ....
- a. jasa
  - b. industri
  - c. perikanan
  - d. perkebunan

16. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dampak yang ditimbulkan pada gambar di atas adalah ....

- a. tanah menjadi tandus
  - b. memicu angin kencang
  - c. menimbulkan hujan lebat
  - d. terjadinya pencemaran udara
17. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena ....
- a. menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup
  - b. merupakan asal mula kehidupan
  - c. memiliki sumber daya hayati dan nonhayati
  - d. dapat diambil dan dimanfaatkan oleh manusia

18. *Perhatikan kegiatan masyarakat di bawah ini!*

- (1) Beternak
- (2) Berkebun
- (3) Kerja bakti
- (4) Bercocok tanam

Contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam yang tidak bertujuan untuk mendapatkan penghasilan ditunjukkan oleh nomor ....

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)

19. *Perhatikan gambar di bawah ini!*



Kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan masyarakat berdasarkan gambar di atas adalah ....

- a. perkebunan
- b. perikanan
- c. peternakan
- d. perhutanan

20. Masyarakat di daerah pesisir terbiasa hidup dengan kondisi alam yang tidak pasti. Kondisi tersebut mendukung karakteristik masyarakat pesisir menjadi orang yang ....
- keras
  - dinamis
  - tangguh
  - pesimistis

21. Perhatikan tabel berikut!

I	Pertanian
II	Pariwisata
III	Pelabuhan
IV	Perkebunan
V	Pelelangan ikan

Dari tabel di atas yang bukan merupakan pemanfaatan daerah pegunungan adalah ....

- I dan II
  - III dan IV
  - III dan V
  - II dan V
22. Nelayan merupakan salah satu pelak dalam kegiatan di TPI (Tempat Pelelangan Ikan). Peranan nelayan dalam kegiatan interaksi tersebut adalah ....
- pemilik ikan yang dijual
  - pembeli ikan yang dijual
  - penjual ikan ke konsumen
  - penentu pemenang lelang

23. Perhatikan beberapa kegiatan di bawah ini!

- (1) Membuang sampah pada tempatnya
- (2) Membuang sampah sembarangan
- (3) Mendaur ulang sampah
- (4) Membakar sampah

Kegiatan di atas yang dapat mengakibatkan terjadinya banjir ditunjukkan oleh nomor ....

- a. (4)
- b. (3)
- c. (2)
- d. (1)

24. Perhatikan gambar berikut ini!



Kegiatan ekonomi berdasarkan gambar di atas adalah ....

- a. pertanian
- b. perikanan
- c. kehutanan
- d. pertambangan

25. lingkungan terdiri atas unsur biotik dan abiotik. Unsur biotik yang berada di lingkungan tempat tinggal adalah ....

- a. ayah, kebun, dan kursi
- b. ayah, ibu, dan tanaman
- c. adik, ibu, dan rumah
- d. kakak, kucing, dan rumah

26. *Perhatikan permasalahan di bawah ini!*

- (1) Pertikaian
- (2) Permusuhan
- (3) Kerukunan
- (4) Ketidakpedulian

Permasalahan sosial di atas yang ditimbulkan karena jumlah pengangguran terlalu banyak adalah ....

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

27. Pengangguran adalah orang yang tidak mempunyai pekerjaan. Sekarang ini permasalahan sosial yang marak terjadi adalah banyak terjadi pengangguran di mana-mana. Berikut yang tidak termasuk penyebab banyaknya pengangguran adalah ....

- a. tingginya tingkat pertumbuhan penduduk
- b. kurangnya pendidikan dan keterampilan
- c. terbatasnya lapangan kerja
- d. kurangnya kesadaran masyarakat

28. *Perhatikan permasalahan-permasalahan di bawah!*

- (1) Pencemaran lingkungan
- (2) Pelanggaran lalu lintas
- (3) Peningkatan angka pengangguran
- (4) Penyaluran bantuan bagi korban banjir

Dari berbagai permasalahan di atas yang termasuk dalam permasalahan sosial adalah ....

- |        |        |
|--------|--------|
| a. (1) | c. (3) |
| b. (2) | d. (4) |

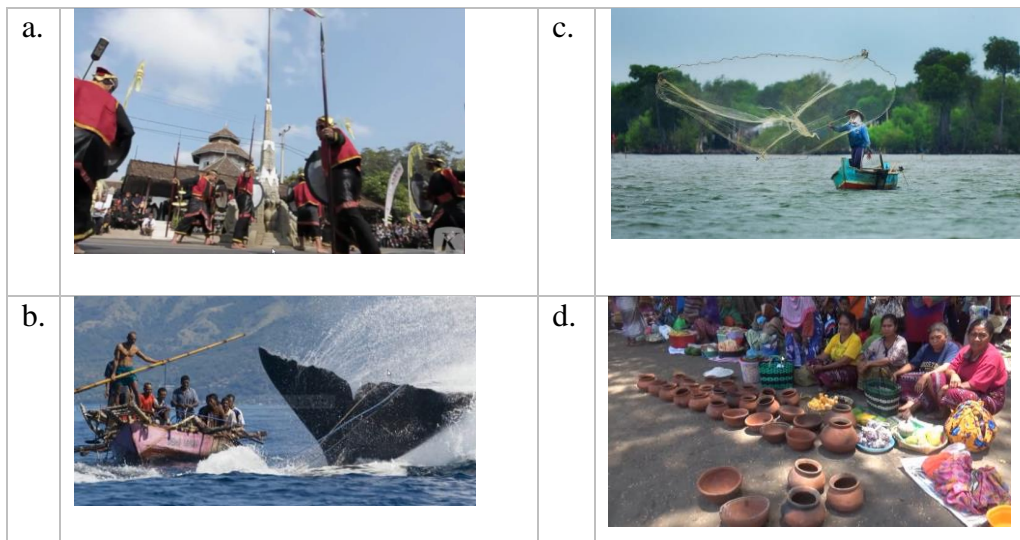
29. Dila setiap hari menyisihkan uang sakunya untuk ditabung. Kebiasaan Dila tersebut merupakan bentuk partisipasi masyarakat Indonesia dalam pembangunan ....
- sosial
  - budaya
  - ekonomi
  - pendidikan

30. Perhatikan gambar di bawah ini!



- Berikut yang tidak termasuk penyebab peristiwa seperti pada gambar adalah ....
- penebangan hutan secara liar
  - pembuangan sampah ke sungai
  - pemukiman di bantaran sungai
  - banyaknya sampah yang dibakar
31. Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan alam dapat bersifat positif dan negatif. Contoh interaksi manusia dengan lingkungan alam yang bersifat positif adalah ....
- membuang sampah di sungai
  - menangkap ikan menggunakan racun
  - menanam pohon di lingkungan sekitar
  - menggunakan pestisida dalam jumlah besar

32. Gambar di bawah ini yang merupakan budaya masyarakat yang bertujuan untuk melindungi salah satu hewan langka di Indonesia adalah ....



33. Lingkungan alam dapat mempengaruhi jenis pekerjaan. Contoh jenis pekerjaan berikut yang dipengaruhi lingkungan alam adalah ....

- Ayu menjadi guru sekolah dasar di dekat rumahnya
- Anita menanam pohon dan bunga di halaman rumah
- Pak Adi membuka warug kopi di daerah pegunungan
- Pak Budi membangun waduk agar desanya tidak kekeringan

34. Setiap hari warga Desa Waringin membuang limbah rumah tangga ke sungai. Semakin lama sampah di sungai semakin banyak dan menumpuk. Berikut ini dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku tersebut adalah ....

- timbulnya bencana tanah longsor
- berkurangnya populasi ikan di sungai
- menyebabkan gangguan pernapasan dan penyakit paru
- banyaknya hama yang menyerang pemukiman penduduk

35. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan seperti pada gambar di atas dapat menyebabkan kerugian bagi manusia, berupa ....

- a. kebakaran hutan
- b. banjir dan tanah longsor
- c. punahnya hewan langka
- d. rusaknya habitat hewan

36. Perhatikan tabel berikut!

I	Merusak terumbu karang
II	Dapat menimbulkan banjir
III	Merusak tanaman bakau
IV	Tercemarnya daerah pantai

Dari tabel di atas, yang merupakan akibat dari penangkapan ikan menggunakan bahan peledak ditunjukkan oleh nomor ....

- a. IV
- b. III
- c. II
- d. I



37. Menebang pohon di hutan secara liar dapat menimbulkan bencana tanah longsor dan banjir. Usaha yang dapat dilakukan untuk menghindari bencana tersebut adalah ....
- tidak menggunakan peralatan yang terbuat dari kayu
  - pemerintah melarang masyarakat menebang pohon
  - mengganti peralatan kayu dengan peralatan plastik
  - melakukan teknik tebang pilih

38. Pengaruh lingkungan terhadap manusia dapat dilihat dari kebiasaan atau budaya. Berikut contoh budaya yang dipengaruhi lingkungan adalah ....
- masyarakat perkotaan memilih bekerja di bidang industri
  - sebagian besar masyarakat di daerah bromo menanam kentang
  - masyarakat yang tinggal di daerah pantai bekerja sebagai nelayan
  - masyarakat yang tinggal di pegunungan menggunakan pakaian tebal

39. *Perhatikan beberapa kegiatan di bawah ini!*

- Pengusaha membuat instalasi pengelolaan limbah cair
- Masyarakat dengan bebas menebang pohon di hutan
- Masyarakat dapat membuang sampah organik di sungai
- Masyarakat bebas berburu binatang liar di hutan
- Masyarakat membuat kerajinan dari sampah anorganik

Dari beberapa kegiatan di atas, yang termasuk contoh pengaruh positif interaksi manusia dengan lingkungan alam adalah ....

- (1) dan (3)
- (2) dan (4)
- (1) dan (5)
- (3) dan (5)

40. Membuang sampah di sungai dapat menyebabkan banjir. Kegiatan yang dapat dilakukan agar sampah tidak menimbulkan bencana adalah ....
- membuang sampah di lahan kosong
  - membakar sampah di halaman rumah atau kebun
  - melakukan daur ulang sampah menjadi barang yang bermanfaat
  - menjual sampah dengan harga mahal kepada pengepul barang bekas

41. Perhatikan tabel di bawah ini!

No.	Kegiatan manusia	Dampak
I	Melakukan penambangan liar	Merusak lingkungan dan sumber daya alam
II	Menangkap ikan dengan jaring dan pancing	Merusak habitat ikan dan mengurangi jumlah tangkapan ikan
III	Melakukan tebang pilih	Hutan tetap lestari dan tidak gundul
IV	Menggunakan pestisida secara berlebihan	Menyuburkan tanah dan menambah hasil panen

Dari tabel di atas, kegiatan manusia dan dampaknya yang benar ditunjukkan oleh nomor ....

- I dan II
  - I dan III
  - I dan IV
  - II dan IV
42. Menebang pohon dengan tidak bertanggung jawab dapat menyebabkan dampak negatif berupa hutan gundul. Tindakan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki hutan yang sudah gundul adalah ....
- melakukan penanaman kembali hutan yang gundul
  - mengubah lahan hutan gundul menjadi lahan perkebunan
  - mendirikan usaha atau pabrik di hutan yang sudah gundul
  - membangun permukiman yang layak di lahan hutan gundul

43. Pasar berter di Lembata mempertemukan masyarakat pegunungan dan masyarakat di pesisir dengan budaya yang berbeda. Pasar tersebut berperan dalam pembangunan sosial budaya, yaitu ....
- menumbuhkan sikap toleransi
  - meningkatkan semangat bekerja
  - menumbuhkan persaingan usaha
  - menggerakkan ekonomi masyarakat

44. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan penaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ....

- sosial
  - budaya
  - politik
  - ekonomi
45. Kondisi pantai yang panas mendorong masyarakat di kawasan pantai membangun rumah dengan lubang ventilasi yang banyak. Kondisi tersebut menunjukkan gejala interaksi ....
- manusia menyesuaikan diri
  - lingkungan menyesuaikan diri
  - manusia mendominasi lingkungan
  - manusia memanfaatkan lingkungan

46. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Ikut menjadi anggota koperasi sekolah
II	Membuang sampah pada tempatnya
III	Bercocok tanam di halaman rumah
IV	Menggunakan pakaian batik

Dari tabel di atas, kegiatan yang termasuk dalam pembangunan budaya ditunjukkan oleh nomor ....

- a. I
- b. II
- c. III
- d. IV

47. Masyarakat pesisir dalam berinteraksi dapat mendominasi lingkungan.

Dominasi yang terjadi dapat menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan. Kegiatan masyarakat pesisir yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan adalah ....

- a. pembukaan hutan bakau untuk tambak
- b. penenggelaman kapal laut untuk habitat ikan
- c. pembangunan bangunan pemecah ombak
- d. penataan bangunan liar di daerah pesisir

48. Ikan hasil tangkapan nelayan dibawa ke TPI (Tempat Pelelangan Ikan) untuk dijual dengan bantuan juru lelang. Keuntungan yang diperoleh juru lelang berasal dari ....

- a. pajak yang harus dibayar pedagang
- b. selisih harga nelayan dengan pedagang
- c. iuran pedagang yang membeli di TPI
- d. iuran nelayan yang menjual ikan di TPI

49. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas merupakan tradisi penangkapan ikan paus yang ada di daerah ....

- a. Lembata
  - b. Samosir
  - c. Sulawesi
  - d. Danau Toba
50. Masyarakat pegunungan membawa hasil bumi dan masyarakat pesisir membawa hasil laut. Kedua kelompok masyarakat tersebut bertemu di pasar barter. Peran masyarakat pegunungan di pasar barter adalah ....
- a. konsumen ikan paus
  - b. konsumen garam laut
  - c. produsen sayur mayur
  - d. konsumen dan produsen
51. Tanah Indonesia sangat subur sehingga produktivitas lahan pertanian tinggi. Di dalam tanah terdapat berbagai jenis bahan tambang yang memiliki nilai ekonomis tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan Indonesia memiliki modal pembangunan berupa ....
- a. sumber daya alam
  - b. sumber daya manusia
  - c. letak wilayah strategis
  - d. wilayah yang sangat luas
52. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Kesejahteraan meningkat
II	Pengangguran bertambah
III	Kebutuhan hidup meningkat
IV	Harga kebutuhan pokok makin tinggi
V	Tidak ada kesenjangan

Dari tabel di atas, yang merupakan dampak keberhasilan pembangunan nasional bagi masyarakat adalah ....

- a. I dan V
  - b. II dan V
  - c. III dan IV
  - d. IV dan V
53. Pembangunan nasional dapat berhasil apabila terdapat kerjasama dan interaksi yang baik antarpihak yang bertanggung jawab. Pihak yang bertanggung jawab dalam pembangunan nasional yaitu ....
- a. pemerintah dan pengusaha
  - b. pengusaha dan warga negara
  - c. pemerintah pusat dan daerah
  - d. pemerintah dan warga negara
54. Pak Isnin adalah seorang petani yang rajin dan tekun. Setiap hari Pak Isnin pergi ke sawah untuk menanam padi. Sebelumnya, Pak Isnin membajak sawah menggunakan traktor sehingga pekerjaannya cepat selesai. Hal ini menunjukkan bahwa manusia dapat ....
- a. memanfaatkan lingkungan untuk mendapatkan pekerjaan
  - b. menciptakan teknologi baru untuk mempermudah pekerjaan
  - c. memanfaatkan teknologi dalam menyesuaikan diri dengan alam
  - d. membuat peralatan canggih yang sangat membantu dalam bekerja

55. Saat ini budaya Indonesia semakin lama semakin luntur. Generasi muda bertanggung jawab untuk menjaga budaya Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga budaya Indonesia adalah ....
- mempelajari kebudayaan daerah
  - mencegah masuknya budaya asing
  - menghilangkan akses dengan dunia luar
  - membatasi komunikasi dengan kelompok lain

56. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan siswa pada gambar di atas akan memberi dampak bagi siswa sendiri, yaitu ....

- siswa tidak mudah sakit
  - tugas lebih cepat selesai
  - mudah terserang penyakit
  - senang mengikuti pelajaran
57. Peran serta masyarakat Indonesia dalam pembangunan dapat diwujudkan dengan mendirikan usaha yang juga dapat menjaga budaya daerah. Usaha tersebut dapat berupa ....
- batik tulis
  - perdagangan
  - bengkel mobil
  - pelngalengan ikan

58. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Tidak ada hama wereng
II	Hasil panen padi menurun
III	Lahan pertanian tidak subur
IV	Hasil panen padi meningkat

Dari tabel di atas yang merupakan dampak perburuan burung hantu bagi kegiatan pertanian adalah ....

- a. IV
- b. III
- c. II
- d. I

59. Terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara manusia dan lingkungan.

Salah satu jenis kebudayaan yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan adalah ....

- a. rumah di daerah pesisir beratap tinggi
- b. penduduk desa melakukan transmigrasi
- c. kualitas penduduk di desa masih rendah
- d. masyarakat pesisir bekerja sebagai petani

60. Interaksi manusia dengan lingkungan menyebabkan dampak baik positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu dapat menimbulkan berbagai bencana. Berikut yang merupakan bencana akibat interaksi manusia dengan lingkungan adalah ....

- a. hujan meteor
- b. banjir bandang
- c. gempa tektonik
- d. erupsi gunung berapi



**LAMPIRAN 17****KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01

Kelas/ Semester : V/ 1

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Interaksi Manusia Dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

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

**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

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

# **LAMPIRAN RPP**

## LAMPIRAN 19

### PENGGALAN SILABUS

#### PERTEMUAN 1

Nama Sekolah : SD Negeri Tambangan 01  
Kelas/Semester : V (Lima) / 1 (Satu)  
Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
Pembelajaran ke- : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
Alokasi waktu : 7 x 35 menit

#### 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.

Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Religius	1.2.1 Menampilkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Manfaat Persatuan dan Kesatuan	1. Siswa berkelompok menjadi 4/5 kelompok, dengan masing-masing kelompok menentukan 1 anak sebagai ketua kelompok. 2. Siswa mengawali pembelajaran dengan menyimak beberapa gambar tentang pelaksanaan hak dan kewajiban serta siswa menanggapi gambar tersebut. (mengamati)	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	7 x 35 menit	1. Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Guru Kelas V Tema 6 Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017</i> . Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2. Karitas, Diana Puspa.
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Integritas (jujur)	2.2.1 Membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Manfaat Persatuan dan Kesatuan	3. Siswa diberikan pemahaman mengenai hak dan kewajiban yang harus dilakukan secara seimbang dan penuh tanggung jawab. 4. Masing-masing kelompok menyimak bacaan yang berjudul "Manusia dan Lingkungan". (mengamati)	Nontes	Observasi	Jurnal Penilaian Sikap Sosial		
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	Gotong Royong dan Nasionalis	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Manfaat Persatuan dan Kesatuan	5. Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan melalui slide powepoint. 6. Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan isi paragraf dan menentukan kalimat pokok dari tiap paragraf teks bacaan. (mengamati)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab	Gotong Royong dan	4.2.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan	Manfaat Persatuan dan		Non tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian		

	sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Nasionalis	sehari-hari di sekolah.	Kesatuan	7. Siswa mencari kalimat pokok pada teks bacaan eksplanasi yang ditampilkan melalui slide. (mencoba)			Unjuk Kerja		
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	Mandiri	3.7.1 Menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”.	Bacaan nonfiksi berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”.	8. Berdasarkan kalimat pokok tersebut siswa membuat ringkasan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	Mandiri	4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.	Bacaan nonfiksi berjudul “Interaksi Manusia dengan Lingkungan”.	9. Siswa mempraktikkan teks percakapan tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan tempat tinggal. (mengamati)					
<b>IPS</b>	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan	Nasionalis	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	Interaksi manusia dengan lingkungan	10. Siswa menanggapi teks percakapan. (mencoba)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		
					11. Masing-masing kelompok diberi media laptop yang telah berisi multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya .					
					12. Siswa mengoperasikan multimedia lectora sesuai dengan petunjuk dari guru yang ditayangkan pada layar LCD.					
					13. Siswa mengamati materi yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.					
					14. Pada diskusi ini kelompok membahas bentuk-bentuk					

2017.  
Buku Siswa Kelas V Tema 6 Eko-sistem Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.  
Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

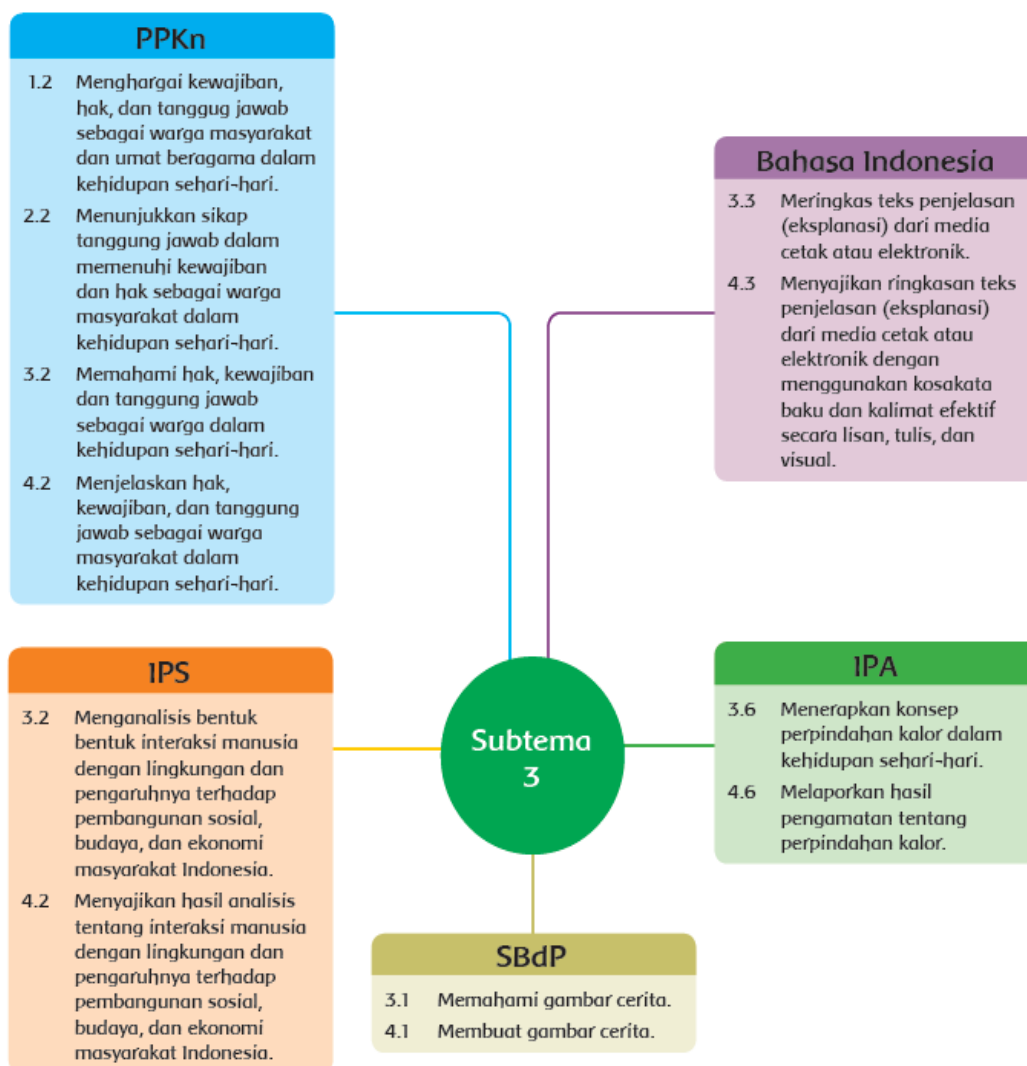
	<p>pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>		<p>3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan. 3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.</p>	<p>dan pengaruhnya</p>	<p>interaksi manusia dengan lingkungan. 15. Siswa mengamati video tentang contoh interaksi manusia dengan lingkungan di suatu daerah yang terdapat dalam multimedia lectora berbasis konservasi. (mengamati) 16. Setelah diskusi selesai, juru bicara dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Hasil diskusi dicatat oleh kelompok lain. (mengkomunikasikan) 17. Setelah semua kelompok maju maka perwakilan satu kelompok membacakan kesimpulan materi yang telah dicatat berdasarkan presentasi kelompok lain. (mencoba)</p>					
	<p>4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>	<p>Nasionalis</p>	<p>4.1.1 Membuat klipings interaksi manusia dengan lingkungan. 4.1.2 Mengkomunikasikan klipings yang sudah dibuat.</p>	<p>Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan</p>	<p>18. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok yaitu membuat klipings dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet yang sebelumnya sudah diperintahkan untuk dipersiapkan. 19. Setiap artikel tuliskan keterangan di bawahnya dengan menggunakan kata tanya: siapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan apa lalu membuat ringkasan. (menalar)</p>	<p>Non tes</p>	<p>Unjuk Kerja</p>	<p>Rubrik Penilaian Unjuk Kerja</p>		

					<p>20. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil klip yang telah dibuat. (mengkomunikasikan)</p> <p>21. Siswa mengamati video tentang petani di daerah pegunungan yang membuat terasering yang merupakan contoh dari pelaksanaan kewajiban.</p> <p>22. Siswa menyimak teks bacaan "Perajin Batik Asing". Lalu bertanya jawab. (mengamati dan mencoba)</p> <p>23. Siswa berdiskusi di dalam kelompok. (menalar dan mengkomunikasikan)</p> <p>24. Siswa mengerjakan LKPD 3 yaitu menjawab pertanyaan tentang cara melaksanakan hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>25. Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p> <p>26. Siswa lain menanggapi hasil presentasi.</p>					
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

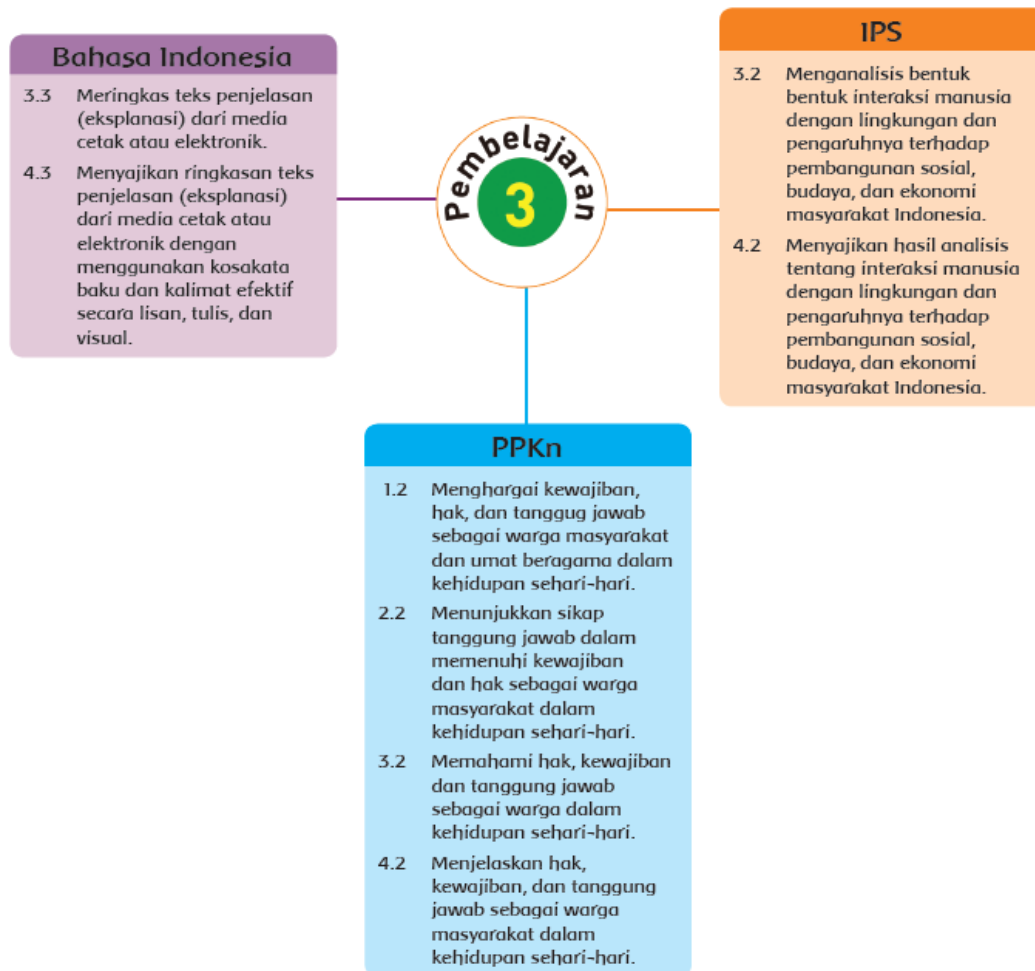


## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR

### TEMA 6 DALAM SUBTEMA 3



### PEMETAAN KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN 3



**LAMPIRAN 20****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Identitas Sekolah	: SD Negeri Tambangan 01
Tema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Pembelajaran ke	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Alokasi waktu	: 7x35 Menit

**A. 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.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>PPKn</b>	
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menjalankan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban	2.2.1 Melaksanakan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Mencontohkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
<b>BAHASA INDONESIA</b>	
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.3.1 Menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “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 ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4.3.2 Mengkomunikasikan ringkasan yang telah dibuat.
<b>IPS</b>	
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. 3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan. 3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.

Kompetensi Dasar	Indikator
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Membuat klipng bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. 4.2.2 Mengkomunikasikan klipng yang sudah dibuat.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan sekolah, siswa dapat menampilkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik.
2. Melalui kegiatan piket kelas di lingkungan sekolah, siswa dapat membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.
3. Dengan memperhatikan gambar siswa mengikuti kegiatan upacara, siswa dapat menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.
4. Melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat mencontohkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.
5. Dengan mencermati teks bacaan pada buku, siswa dapat menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” dengan benar.
6. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.
7. Dengan membuat ringkasan teks eksplanasi, siswa dapat mengkomunikasikan ringkasan yang telah dibuat dengan percaya diri.
8. Melalui kegiatan mengamati video pada multimedia lectora siswa dapat menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.

9. Dengan mengamati gambar contoh interaksi manusia dengan lingkungan pada multimedia lectora siswa dapat mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan dengan benar.
10. Melalui kegiatan mengamati gambar berbagai pembangunan sosial masyarakat pada multimedia lectora, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dengan benar.
11. Dengan menyiapkan artikel pada koran/majalah/intenet, siswa dapat membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.
12. Melalui kegiatan membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat dengan baik.

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

No.	Materi Pokok	Materi Pendamping		
		Materi Pengayaan	Materi Remedial	Materi Kokurikuler
1	PPKn			Menceritakan sebuah kegiatan yang pernah dilakukan di masyarakat yang mengandung hak, kewajiban atau tanggung jawab sebagai warga masyarakat.
	Hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara	Cara untuk melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga negara	Manfaat adanya hak dan kewajiban (menjawab pertanyaan)	
2	Bahasa Indonesia			
	Teks penjelasan (eksplanasi)	Siswa membuat ringkasan dari teks eksplanasi	Siswa menemukan isi dari setiap paragraf dengan menuliskan kalimat pokok paragraf	
	Meringkas			
3	IPS			

No.	Materi Pokok	Materi Pendamping		
		Materi Pengayaan	Materi Remedial	Materi Kokurikuler
	Bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan	Siswa mencontohkan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan	Siswa menemukan contoh bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan tempat tinggal	
	Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi manusia dengan lingkungan			
	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial masyarakat			

#### **E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Kooperatif tipe STAD
3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, bermain peran, diskusi, dan ceramah

#### **F. MEDIA PEMBELAJARAN**

1. Multimedia lectora berbasis konservasi

#### **G. ALAT PEMBELAJARAN**

1. LCD
2. Laptop
3. Speaker

## H. SUMBER BELAJAR

1. Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.

## I. LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam yang disampaikan guru.</li> <li>2. Pengkondisian siswa (mengatur tempat duduk, mengecek kebersihan sekitar tempat duduk)</li> <li>3. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk memulai pembelajaran. (religius)</li> <li>4. Siswa dengan dibimbing oleh guru menyanyikan lagu "Indonesia Raya" dan bersama-sama mengucapkan salam dan tepuk PPK. (nasionalis)</li> <li>5. Siswa menjawab panggilan ketika dipresensi guru.</li> <li>6. Siswa dengan pendampingan guru melakukan "ice breaking" (tepuk semangat/ tepuk yang lainnya) untuk menyiapkan kesiapan siswa menerima pembelajaran baik secara fisik maupun psikis.</li> <li>7. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca dongeng/cerita, lalu menulis inti bacaan pada papan literasi yang telah disediakan. (integritas)</li> </ol>	20 Menit
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>13. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai keterkaitan pelajaran sebelumnya.</li> <li>14. Siswa mengikuti insrtuksi guru menyimak gambar orang menanam padi di sawah kemudian siswa menanggapi gambar tersebut.</li> <li>15. Siswa diberikan motivasi dengan menyampaikan bahwa sebelum mendapatkan hak kita sebagai warga masyarakat</li> </ol>	200 Menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>kita sebaiknya melaksanakan kewajiban kita sebagai warga masyarakat dengan penuh tanggung jawab.</p> <p>16. Siswa menyimak informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</p> <p><b>Fase 2. Menyajikan informasi</b></p> <p>17. Siswa mengawali pembelajaran dengan menyimak beberapa gambar tentang pelaksanaan hak dan kewajiban serta siswa menanggapi gambar tersebut. (mengamati)</p> <p>18. Siswa diberikan pemahaman mengenai hak dan kewajiban yang harus dilakukan secara seimbang dan penuh tanggung jawab.</p> <p><b>Fase 3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</b></p> <p>19. Siswa berkelompok menjadi 4/5 kelompok, dengan masing-masing kelompok menentukan 1 anak sebagai ketua kelompok.</p> <p><b>Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar</b></p> <p>20. Siswa dibagikan LKPD untuk satu hari pembelajaran.</p> <p>21. Masing-masing kelompok menyimak bacaan yang berjudul “Manusia dan Lingkungan”. (mengamati)</p> <p>22. Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan melalui slide powepoint.</p> <p>23. Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan isi paragraf dan menentukan kalimat pokok dari tiap paragraf teks bacaan. (mengamati)</p> <p>24. Siswa mencari kalimat pokok pada teks bacaan eksplanasi yang ditampilkan melalui slide. (mencoba)</p> <p>25. Berdasarkan kalimat pokok yang telah ditemukan siswa membuat ringkasan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1)</p> <p>26. Siswa mempraktikan teks percakapan tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan tempat tinggal. (mengamati)</p> <p>27. Siswa menanggapi teks percakapan. (mencoba)</p> <p>28. Masing-masing kelompok diberi media laptop yang telah berisi multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan beserta pengaruhnya.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>29. Siswa mengoperasikan multimedia lectora sesuai dengan petunjuk dari guru yang ditayangkan pada layar LCD.</p> <p>30. Siswa mengamati materi yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</p> <p>31. Pada diskusi ini kelompok membahas bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>32. Siswa mengamati video tentang contoh interaksi manusia dengan lingkungan di suatu daerah yang terdapat dalam multimedia lectora berbasis konservasi. (mengamati)</p> <p>33. Setelah diskusi selesai, juru bicara dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Hasil diskusi dicatat oleh kelompok lain. (mengkomunikasikan)</p> <p>34. Setelah semua kelompok maju maka perwakilan satu kelompok membacakan kesimpulan materi yang telah dicatat berdasarkan presentasi kelompok lain. (mencoba)</p> <p>35. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok yaitu membuat kliping dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet yang sebelumnya sudah diperintahkan untuk dipersiapkan.</p> <p>36. Setiap artikel tuliskan keterangan di bawahnya dengan menggunakan kata tanya: siapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan apa lalu membuat ringkasan. (menalar)</p> <p><b>Fase 5. Evaluasi</b></p> <p>37. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kliping yang telah dibuat. (mengkomunikasikan)</p> <p>38. Siswa mengamati video tentang petani di daerah pegunungan yang membuat terasering yang merupakan contoh dari pelaksanaan kewajiban.</p> <p>39. Siswa menyimak teks bacaan “Perajin Batik Asing”. Lalu bertanya jawab. (mengamati dan mencoba)</p> <p>40. Siswa berdiskusi di dalam kelompok. (menalar dan mengkomunikasikan)</p> <p>41. Siswa mengerjakan LKPD 3 yaitu menjawab pertanyaan tentang cara melaksanakan hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>42. Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	43. Siswa lain menanggapi hasil presentasi. <b>Fase 6. Memberikan penghargaan</b> 44. Siswa yang maju presentasi mendapatkan penghargaan berupa tepuk tangan dari siswa lain. 45. Kelompok siswa yang paling aktif mendapat reward dari guru berupa nilai tambahan.	
Kegiatan Penutup	1. Siswa dengan pendampingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Siswa mengerjakan lembar evaluasi. 3. Siswa menyimak tindak lanjut hasil evaluasi, bagi siswa yang sudah memenuhi KKM diberikan pengayaan dan yang belum memenuhi KKM diberikan remedial. 4. Siswa dengan pendampingan guru melakukan refleksi pembelajaran. 5. Siswa diberikan penugasan. 6. Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang terlibat aktif selama pembelajaran. 7. Siswa menyimak informasi materi untuk pertemuan selanjutnya. 8. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah. 9. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk menutup pelajaran.	25 Menit

## J. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Mupel	Ranah	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
PKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap spiritual
	Sikap Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap sosial
	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Mupel	Ranah	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja
IPS	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Semarang, 15 Februari 2020

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
NIP 19870709 201902 2 002

Mengetahui  
Kepala SDN Tambangan 01



**Putro Haryo Wicaksono, S.Pd.**  
NIP 19800816 198012 1 009

## BAHAN JAR

Identitas Sekolah	: SD Negeri Tambangan 01
Tema/ SubTema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Alokasi waktu	: 7x35 menit

### 1. 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.

### 2. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar	Indikator
<b>PPKn</b>	
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menampilkan minimal 3 kewajiban sebagaisiswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
<b>BAHASA INDONESIA</b>	
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”.
4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.3 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.  4.7.4 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.
<b>IPS</b>	
3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.  3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.  3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial

<p>4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.</p>	<p>4.2.1 Membuat klipring interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>4.2.2 Mengkomunikasikan klipring yang sudah dibuat.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## **BAHAN AJAR UTAMA**

### **BAHASA INDONESIA**

#### **Teks Eksplanasi**

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan lainnya bisa terjadi. Suatu peristiwa baik peristiwa alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita, selalu mempunyai hubungan sebab akibat dan proses.

Kejadian yang terjadi disekitar kita pantas nya tidak hanya kita amati dan rasakan saja, tetapi sekaligus digunakan sebagai pembelajaran. Mengapa kejadian tersebut bisa terjadi dan bagaimana bisa terjadi kejadian seperti itu.

Teks eksplanasi diantaranya mempunyai tujuan:

- Menjelaskan fenomena yang terjadi
- Menjelaskan sebab-akibat suatu peristiwa

#### **Contoh Teks Eksplanasi**

### **Manusia dengan Lingkungan Alam**

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda

mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?



Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.



Kata kunci dalam setiap paragraf dari teks di atas

Paragraf	Kata Kunci
1	Makhluk hidup, lingkungan alam
2	Hubungan, saling mempengaruhi
3	Mempengaruhi
4	Menyesuaikan
5	Pengetahuan dan teknologi

Simpulan dari teks “Manusia dengan Lingkungan Alam”

Semua makhluk yang ada di bumi saling berhubungan dengan sesamanya dan juga dengan lingkungannya. Benda hidup dan benda mati saling mempengaruhi satu sama lain. Makhluk hidup dapat mempengaruhi benda mati, begitu juga manusia dengan lingkungannya. Hubungan manusia dengan lingkungan dikelompokkan menjadi dua, yaitu hubungan yang mengharuskan manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan hubungan yang membuat manusia bisa memanfaatkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya. Manusia juga dapat menggunakan pengetahuan dan teknologi dalam memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting
1	Semua makhluk yang ada di bumi saling berhubungan.	Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya.
2	Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi.	Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya.
3	Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati.	Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati.

4	Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua.	Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu hubungan yang mengharuskan manusia untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan hubungan yang membuat manusia bisa memanfaatkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhannya.
5	Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.	Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## IPS

Interaksi merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Berikut adalah pembahasannya:

Lingkungan alam adalah lingkungan yang terbentuk secara alamiah tanpa campur tangan manusia. Lingkungan alam mencakup semua benda hidup dan tak hidup yang terjadi secara alamiah di bumi.

Lingkungan alam terdiri atas komponen abiotik dan biotik. Komponen abiotik adalah segala sesuatu yang ada di lingkungan yang bukan makhluk hidup. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan.

Interaksi antara manusia dan alam dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu interaksi yang menyesuaikan diri dengan alam dan interaksi yang mendominasi alam.

- Interaksi manusia yang menyesuaikan diri dengan alam contohnya adalah hidup dekat dengan sumber makanannya. Manusia menyesuaikan waktu tanam dengan musim

penghujan, waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca, menghindari tinggal di daerah rawan bencana alam, dan lain-lain.

- Interaksi manusia yang memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki manusia cenderung melakukan upaya mengambil sumber daya alam. Bahkan, manusia berupaya memodifikasi cuaca dengan mengembangkan teknologi hujan buatan.

### **Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial**

Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan yang lainnya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses sosial ini akan terjadi kalau ada interaksi sosial. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang perorangan, antara kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dan kelompok manusia. Dalam interaksi sosial, hubungan yang terjadi harus secara timbal balik dilakukan oleh kedua belah pihak. Artinya kedua belah pihak harus saling merespon. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan kontak sosial dan komunikasi.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri. Begitu pula dalam berinteraksi dengan lingkungannya manusia memerlukan orang lain. Ketika manusia berinteraksi dengan lingkungan maka terjadi juga interaksi antar sesama manusia. Contohnya ketika petani menanam padi di sawah, agar cepat selesai petani memerlukan bantuan banyak orang untuk membantu menanam benih padi. Ketika para petani menanam padi bersama-sama maka akan terjadi interaksi sosial.

### **PKN (PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

#### **Pengertian Kewajiban**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti harus dilakukan atau diamalkan. Sehingga kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilaksanakan. Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi.

### Kewajiban siswa di sekolah

Secara garis besar kewajiban anak di sekolah meliputi beberapa poin berikut ini:

- 1) Mengikuti semua kegiatan sekolah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- 2) Meninggalkan area sekolah segera sesudah semua proses belajar sekolah yang diikutinya berakhir.
- 3) Ikut mewujudkan serta memelihara keamanan, ketertiban, keindahan, kekeluargaan dan kerindangan sekolah
- 4) Hadir di sekolah sebelum bel sekolah dibunyikan.
- 5) Siswa wajib memberi keterangan jika berhalangan masuk sekolah, baik itu dari orang tua, wali maupun dari instansi seperti rumah sakit atau kepolisian.
- 6) Siswa mesti ikuti Upacara Bendera dan apel.
- 7) Siswa mesti memelihara semua sarana yang ada di lingkungan sekolah.
- 8) Menyiapkan, mengfungsikan dan memelihara semua peralatan dan perlengkapan belajar mengajar.
- 9) Mematuhi berbagai ketentuan tertentu yang mengatur penggunaan sarana di lingkungan sekolah.
- 10) Siswa mesti mengfungsikan busana sesuai dengan jadwal dan ketentuan yang telah ditetapkan.
- 11) Rambut siswa wajib dirapikan, tidak boleh dicat dan tidak mengganggu belajar (untuk siswa putra tidak melebihi kerah kemeja, alis mata dan telinga)
- 12) Setiap siswa wajib mempunyai peralatan belajar (alat tulis, buku catatan, buku paket, dan buku tugas)
- 13) Siswa tidak diperkenankan meninggalkan kelas tanpa seizin guru kelas atau guru piket.
- 14) Siswa tidak boleh mempunyai barang-barang yang tidak terjaln dengan pelajaran ke sekolah.

Contoh kewajiban seorang siswa di sekolah adalah :

- 1) Mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.
- 2) Menjaga kecondusifan dalam proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Menghargai serta menghormati seluruh warga sekolah.

- 4) Menjaga nama baik sekolah.
- 5) Tidak merusak fasilitas umum milik sekolah.
- 6) Ikut serta dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
- 7) Menggunakan seragam serta atribut sekolah sesuai ketentuan yang berlaku.
- 8) Mengikuti seluruh kegiatan belajar mengajar dari jam pertama hingga jam terakhir.
- 9) Membayar administrasi sekolah.
- 10) Menjunjung tinggi nilai sopan, santun, salam, senyum, dan sapa.
- 11) Siswa mesti ikuti ulangan yang diadakan sekolah

## **BAHAN AJAR PENGAYAAN**

### **BAHASA INDONESIA**

#### **Merangkum**

Merangkum adalah kegiatan merangkai atau juga menyatukan pokok – pokok pembicaraan atau tulisan yang terpecah dalam bentuk point atau pokoknya saja agar dapat menyimpulkan secara singkat suatu tulisan, berita atau pembahasan.

Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut :

1. Bacalah semua teks bacaan kemudian tandailah bagian yang dianggap sangat penting.
2. Kemudian tuliskan informasi yang kamu anggap penting itu dengan informasi pendukung.
3. Setelah itu buatlah kerangka kemudian kembangkan menjadi sebuah rangkuman.
4. Kemudian bacalah kembali hasil rangkuman yang kamu buat dengan teks bacaan asli, maka kamu akan melihat kelebihan dari sebuah rangkuman tanpa merubah makna dari teks bacaan yang kamu rangkum.

### **IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)**

Bentuk interaksi masyarakat sekitarmu dengan lingkungan alamnya

- 1) Bercocok tanam
- 2) Menjadi nelayan

3) Memelihara hewan ternak sapi

4) Melakukan penghijauan

Hasil interaksi dengan lingkungan alam

1) Mudah mendapatkan sayuran dan buah-buahan

2) Mendapatkan berbagai jenis ikan

3) Mudah mendapatkan susu dan daging

4) Tersedianya sumber air bersih

Daerah yang berbeda, tanaman yang dihasilkan pun bisa berbeda sehingga manusia harus mampu menyesuaikan diri.

Hubungan manusia dengan lingkungan alamnya.

- Di daerah Papua, masyarakatnya biasa memakan umbi-umbian karena di sana mereka tidak menanam padi seperti masyarakat di Pulau Jawa.
- Umbi-umbian merupakan tanaman yang paling mudah tumbuh dan mudah dirawat di sana. Artinya jika daerahnya berbeda, tanaman yang dihasilkan pun bisa berbeda. Masyarakat yang tinggal di sana juga harus menyesuakannya.

### **PKN (PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. Hak Kelangsungan Hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.

2. Hak Perlindungan, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.
3. Hak Tumbuh Kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.
4. Hak Berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

## **BAHAN AJAR REMIDIAL**

### **BAHASA INDONESIA**

#### Contoh Teks Eksplanasi

#### Sampah

Pengertian dari sampah adalah suatu benda yang telah tidak dimanfaatkan lagi. Keberadaan dari sampah sangat mengganggu kesehatan masyarakat yang berada di sekitarnya. Jenis sampah di bagi menjadi 2 macam yaitu sampah organik dan sampaknon-organik. Sampak organik adalah sampah yang bisa dengan mudah terurai oleh bakteri. Misalnya saja aneka sayuran, daun yang kering, serta berbagai makanan yang sudah bekas. Manfaat yang sangat berguna dari sampak organik yaitu sebagai pupuk kompos bagi tumbuhan. Sedangkan untuk sampah anorganik adalah jenis sampah yang sulit untuk diuraikan. Misalnya saja adalah plastik, botol kaleng dan jenisnya. Cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi sampah anorganik yaitu dengan didaur ulang menjadi barang yang memiliki nilai jual lebih tinggi, seperti kerajinan tangan.

Sampah termasuk di antara fenomena yang sering kali kita jumpai di sekitar lingkungan masyarakat. Awal mulanya yaitu sampah-sampah biasa berserakan di sekeliling kita. Akan tetapi sampah itu menimbulkan dampak yang dapat dirasakan. Misalnya tanah longsor, banjir, dan sumber penyakit. Sampah yang terus diabaikan dan menumpuk bisa menimbulkan sesuatu yang tidak enak. Sehingga udara di sekitarnya akan tercemar dan menimbulkan berbagai jenis penyakit kronis seperti muntaber dan DBD.

Apabila kita memiliki kebiasaan membuang sampah secara sembarangan kedepannya akan banyak sekali dampak yang bisa ditimbulkan. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial dan memiliki keinginan untuk sejahtera Ayolah bersama-sama menjaga lingkungan di sekitar kita.

Diawali dengan suatu hal yang kecil, yaitu kita membuang sampah di tempatnya. Untuk Jenis sampah organik kita bisa mengolahnya jadi kompos atau pupuk bagi Tumbuhan. Sedangkan untuk sampah non-organik kita bisa mengolahnya kembali menjadi sebuah barang kerajinan yang memiliki nilai jual yang tinggi.

## **IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)**

### Interaksi Manusia Dengan Lingkungan dan Pengaruhnya

a) Hubungan makhluk hidup dengan lingkungan.

- Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

b) Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi

- Bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang

c) Makhluk hidup dapat memengaruhi benda mati.

- Daerah yang banyak tumbuhannya menjadi lebih sejuk dan air tanah yang berlimpah. Tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya

d) Hubungan antara manusia dan lingkungan alam



- Hubungan yang membuat manusia harus

dapat menyesuaikan diri dengan alam. Hubungan yang

membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya

e) Pemanfaatan alam oleh manusia

- Untuk menanggulangi akibat kemarau panjang manusia membuat hujan buatan dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

f) Makhluk hidup dan lingkungan saling berhubungan. Selain dengan lingkungan makhluk hidup juga berhubungan dengan benda mati. Makhluk hidup dapat memengaruhi benda mati. Ada 2 macam hubungan antara manusia dengan alam yaitu manusia menyesuaikan diri dengan alam dan pemanfaatan alam oleh manusia. Manusia memanfaatkan alam menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mereka miliki.

## **PKN (PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

Pengertian Kewajiban

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti harus dilakukan atau diamalkan Sehingga kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilaksanakan. Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi.

Kewajiban siswa di sekolah:

Kewajiban siswa yang paling utama di sekolah tentunya adalah belajar. Namun ada pula kewajiban pokok siswa di lingkungan sekolah, yaitu:

- 1) Patuh pada aturan sekolah
- 2) Patuh pada nasehat guru
- 3) Mengerjakan tugas sekolah
- 4) Mengikuti seluruh kegiatan sekolah
- 5) Selalu hadir sebelum bel masuk dibunyikan

**BAHAN AJAR KOKURIKULER****BAHASA INDONESIA**

Menulis teks eksplanasi tentang pekerjaan orang tua.

**IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)**

Mendiskusikan dengan orang tua masing-masing bentuk-bentuk interaksi mereka dengan lingkungan alam pada saat mereka melakukan pekerjaannya.

**PKN (PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

Menceritakan hak-hak yang sudah didapatkan di sekolah dengan orangtua.

## MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 5 Ekosistem  
 Sub Tema : 3 Keseimbangan Ekosistem  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

MUPEL	KOMPENTENSI 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 Menampilkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	1. Dengan mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah, siswa dapat menampilkan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik.	1. Video interaksi manusia dengan lingkungan
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2. Melalui pembiasaan berperilaku santun di lingkungan sekolah, siswa dapat membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.	
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	3. Dengan memperhatikan gambar siswa mengikuti kegiatan upacara, siswa dapat menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	

	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	4.2.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4. melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”.	5. Dengan mencermati teks bacaan pada buku, siswa dapat menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” dengan benar.	1. Teks bacaan nonfiksi 2. Power point pembelajaran 3
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	6. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.	
		4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.	7. Dengan membuat ringkasan teks eksplanasi, siswa dapat mengkomunikasikan ringkasan yang telah dibuat dengan percaya diri.	
	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	8. Dengan mengamati video contoh interaksi manusia siswa dapat menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.	1. Video kegiatan

IPS	budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.	9. Melalui kegiatan mengamati gambar pada multimedia lectora siswa dapat mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan dengan benar.	sosial budaya.
		3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.	10. Melalui kegiatan mengamati gambar-gambar animasi pembangunan sosial masyarakat pada multimedia lectora, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dengan benar.	
	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Membuat kliping interaksi manusia dengan lingkungan	11. Dengan menyiapkan artikel pada koran/majalah/internet, siswa dapat membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.	
		4.1.2 Mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.	12. Melalui kegiatan membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat dengan baik.	

## 1. Teks bacaan nonfiksi

### Manusia dengan Lingkungan Alam

Semua makhluk hidup yang ada di bumi, melakukan hubungan dengan sesama makhluk hidup maupun dengan lingkungannya. Lingkungan alam terdiri atas benda mati dan makhluk hidup. Lingkungan alam merupakan sumber penghidupan bagi makhluk hidup, karena alam menyediakan semua kebutuhan makhluk hidup.

Benda mati dan makhluk hidup saling memengaruhi antara satu dengan yang lainnya. Bahkan, antarkeduanya saling berkaitan. Salah satu bentuk hubungan antara benda mati dan makhluk hidup adalah jenis tanah, suhu, dan curah hujan di suatu tempat dapat memengaruhi jenis tanaman yang tumbuh dan hewan yang berkembang di daerah tersebut.

Makhluk hidup juga dapat memengaruhi benda mati. Contohnya daerah yang banyak tumbuhannya akan menyebabkan daerah tersebut menjadi lebih sejuk. Daerah yang masih banyak tumbuhannya cenderung memiliki air tanah yang baik dan berlimpah. Hal ini terjadi karena, tanaman membantu tanah untuk menahan air dan menyimpannya di dalam tanah dengan baik. Bagaimana dengan manusia?

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

Manusia juga harus dapat memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. Contohnya, untuk menanggulangi akibat kemarau panjang yang menyebabkan menurunnya hasil pertanian, manusia mencoba membuat hujan buatan. Pembuatan hujan buatan ini, tentu dengan menggunakan pengetahuan dan teknologi.

2. Gambar interaksi manusia dengan lingkungan



[https://www.academia.edu/37220833/PENTINGNYA\\_INTERAKSI\\_MANUSIA\\_DENGAN\\_LINGKUNGAN\\_ALAM.docx](https://www.academia.edu/37220833/PENTINGNYA_INTERAKSI_MANUSIA_DENGAN_LINGKUNGAN_ALAM.docx)

3. Gambar contoh kewajiban siswa di sekolah



<https://www.silabus.web.id/kewajiban-siswa-di-sekolah/>

## 4. Multimedia Lectora berbasis konservasi



## 5. Video interaksi manusia dengan lingkungan



[https://www.youtube.com/watch?v=OzNPTq9Z2\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=OzNPTq9Z2_Y)





**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

<b>MUPEL</b>	<b>KOMPENTENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<b>LKPD</b>
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menampilkan minimal 3 kewajiban sebagaisiswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	1. Dengan mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah, siswa dapat menampilkan minimal 3 kewajiban sebagaisiswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik.	LKPD 3
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2. Melalui pembiasaan berperilaku santun di lingkungan sekolah, siswa dapat membuktikan minimal 3 sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.	

	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	3. Dengan memperhatikan gambar siswa mengikuti kegiatan upacara, siswa dapat menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	Menuliskan hak siswa di sekolah dan contohnya pada tabel.
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4. Melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya”.	5. Dengan mencermati teks bacaan pada buku, siswa dapat menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” dengan benar.	
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	i. Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	6. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.	

		4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.	7. Dengan membuat ringkasan teks eksplanasi, siswa dapat mengkomunikasikan ringkasan yang telah dibuat dengan percaya diri.	LKPD 1 Membuat rangkuman menggunakan bahasa sendiri
IPS	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	8. Melalui kegiatan mengamati gambar pada <i>multimedia lectora</i> siswa dapat menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik	
		3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.	9. Dengan mengamati video contoh interaksi manusia dengan lingkungan pada <i>multimedia lectora</i> siswa dapat mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan dengan benar.	
		3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan	10. Melalui kegiatan mengamati gambar-gambar animasi pembangunan sosial masyarakat pada <i>multimedia lectora</i> , siswa	

		lingkungan terhadap pembangunan sosial.	dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial dengan benar	LKPD 2  Membuat kliping dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet.
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Membuat kliping interaksi manusia dengan lingkungan.	11. Dengan menyiapkan artikel pada koran/majalah/internet, siswa dapat membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.		
	4.1.2 Mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.	12. Melalui kegiatan membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat dengan baik		

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**

Kelas/ Semester: V (Lima) / 1 (Ganjil)

Tema : 6 Panas dan  
Perpindahannya

Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

Tanggal : .....

Kegiatan : Membuat rangkuman menggunakan bahasa sendiri.

Nama siswa : .....

Kelas : .....

No. Presensi : .....

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama kamu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, meskipun berkelompok cobalah mengerjakan secara mandiri!
4. Bacalah teks bacaan yang berjudul "Manusia dengan Lingkungan Alam"!
5. Cermati setiap paragraf, lalu temukan pokok pikiran pada setiap paragraf!
6. Buatlah sebuah paragraf yang merupakan rangkuman bacaan dengan bantuan informasi dari pokok pikiran setiap paragraf!

Tuliskan Pokok pikiran dan informasi penting pada tabel berikut!

Paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting
1		

2		
3		
4		
5		

Rangkuman :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2**

Kelas/ Semester: V (Lima) / 1 (Ganjil)

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap  
Kehidupan

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

Tanggal : .....

Kegiatan : Membuat kliping dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet.

Nama siswa : .....

Kelas : .....

No. Presensi : .....

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompok di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, kerjakan secara berkelompok dengan membentuk kelompok beranggota 4 orang!
4. Siapkan alat dan bahan serta koran/majalah atau gambar kegiatan sosial dari internet!
5. Carilah gambar kegiatan sosial kemudian tempelkan pada kertas folio lalu kaitkan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat!
6. Pada bawah gambar, tuliskan keterangan di bawahnya dengan menggunakan kata tanya: siapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan apa!
7. Tuliskan kesimpulanmu!
8. Susunlah dengan rapi dan menarik tugas kelompokmu. Kumpulkan semua kertas yang berisi gambar dan keterangan gambar untuk dijilid.
9. Setelah selesai presentasikan di depan kelas!



Tempel gambar disini kemudian beri keterangan sesuai petunjuk!

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3**

Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap  
 Kehidupan  
 Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan  
 PPKn)  
 Tanggal : .....  
 Kegiatan : Menuliskan hak siswa di sekolah dan contohnya

<b>Anggota Kelompok</b> 1..... 2..... 3..... 4..... 5.....
---------------------------------------------------------------------------

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

1. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
2. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan!
3. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
4. Berdiskusilah mengenai hak siswa di sekolah!
5. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel berikut!

No.	Hak Siswa	Contoh Pelaksanaan	Sudah terpenuhi (Ya/Tidak)
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Identitas Sekolah : SDN Tambangan 01  
 Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)  
 Pembelajaran ke : 3 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
 Alokasi waktu : 7x35 Menit

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Ranah/Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik Penilaian	Jenis penilaian	Bentuk Penilaian	
1	2	3	4		5	6	7	8
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menampilkan minimal 3 kewajiban sebagaisiswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Spiritual		Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan sikap spiritual	I
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab	2.2.1 Membuktikan minimal 3 sikap	Sosial		Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar	II

	dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.					pengamatan sikap sosial	
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Menjelaskan minimal 3 kewajiban sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Pengetahuan / L3	Disajikan gambar pelaksanaan hak, siswa dapat menemukan hak siswa sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Psikomotorik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan pokok pikiran teks bacaan nonfiksi	Pengetahuan / L2	Disajikan teks eksplanasi, siswa dapat menentukan pokok pikiran teks bacaan nonfiksi.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 3
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan	4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Psikomotorik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV

	kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.	Psikomotorik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
IPS	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.1 Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	Pengetahuan / L4	Disajikan wacana tentang kegiatan masyarakat, siswa dapat Menganalisis 2 bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	6, 9
		3.2.2 Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.	Pengetahuan / L3	Disajikan pernyataan, siswa dapat Mengklasifikasikan minimal 4 dampak interaksi manusia dengan lingkungan.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	8, 10
		3.2.3 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.	Pengetahuan / L4	Disajikan gambar, siswa dapat Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial.				Pilihan Ganda
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2.1 Membuat kliping interaksi manusia dengan lingkungan.	Psikomotorik			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
	4.2.2 Mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.	Psikomotorik			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV

### I. LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
NIP 19870709 201902 2 002

## II. LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

**III. SOAL EVALUASI**

Nama : .....

No. Absen : .....

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Kesimbangan Ekosistem  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Pembelajaran ke : 3 (tiga)  
 Hari, tanggal : .....  
 Alokasi waktu : 15 menit

**Petunjuk Mengerjakan :**

1. Tulislah namamu terlebih dahulu pada pojok kanan atas!
2. Bacalah setiap soal di bawah ini dengan cermat!
3. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas!
4. Kerjakan secara mandiri dan jujur!

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

Perhatikan teks bacaan berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-2!

Hubungan antara manusia dan lingkungan alam dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama hubungan yang membuat manusia harus dapat menyesuaikan diri dengan alam. Kedua adalah hubungan yang membuat manusia dapat memanfaatkan alam sekitarnya. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Para nelayan memilih waktu untuk berlayar menyesuaikan dengan keadaan cuaca agar terhindar dari bencana dan memperoleh tangkapan ikan yang banyak.

1. Pokok pikiran bacaan tersebut adalah . . . .
  - a. salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya
  - b. hubungan manusia dengan lingkungan alam dikelompokkan menjadi dua
  - c. para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan
  - d. manusia tidak dapat lepas dengan lingkungan alam



2. Perhatikan teks berikut!

Apabila kita memiliki kebiasaan membuang sampah secara sembarangan kedepannya akan banyak sekali dampak yang bisa ditimbulkan. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial dan memiliki keinginan untuk sejahtera Ayolah bersama-sama menjaga lingkungan di sekitar kita.

Diawali dengan suatu hal yang kecil, yaitu kita membuang sampah di tempatnya. Untuk Jenis sampah organik kita bisa mengolahnya jadi kompos atau pupuk bagi Tumbuhan. Sedangkan untuk sampah non-organik kita bisa mengolahnya kembali menjadi sebuah barang kerajinan yang memiliki nilai jual yang tinggi.

Rangkuman dari teks tersebut yang teat adalah ....

- a. marilah bersama-sama menjaga lingkungan dengan membuang samah pada tempatnya
- b. jika kita terbiasa membuang sampah sembarangan maka akan menyebabkan banyak dampak buruk
- c. buanglah sampah pada tempat sampah, sesuai dengan jenisnya
- d. untuk mengurangi sampah kita dapat mengolah sampah menjadi pupuk dan kerajinan tangan

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan siswa membuang sampah pada tempatnya. Hal tersebut merupakan contoh kewajiban siswa di sekolah yaitu ....

- a. mematuhi perintah guru
- b. menjaga kebersihan lingkungan
- c. terbiasa berlaku baik di sekolah
- d. berbuat sopan di lingkungan sekolah

4. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Mengikuti pembelajaran dan bimbingan dari guru
II	Menjaga kekondusifan dalam proses pembelajaran di sekolah.
III	Tidak mematuhi peraturan dan tata tertib sekolah
IV	Menghargai serta menghormati seluruh warga sekolah.
V	Tidak merusak fasilitas umum milik sekolah.

Dari beberapa pernyataan di atas yang termasuk kewajiban siswa ditunjukkan oleh angka ....

- a. I, II, dan III
- b. II, III, dan IV
- c. II, IV, dan V
- d. II, III, dan V

5. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan pemukiman penduduk yang sangat padat. Hal ini merupakan masalah sosial yang disebabkan oleh . . . .

- a. tingkat pendidikan terlalu rendah
- b. kesadaran masyarakat masih rendah
- c. banyaknya bencana alam yang terjadi
- d. persebaran penduduk yang tidak merata

6. Salah satu cara manusia untuk menyesuaikan diri dengan alam, adalah dengan mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Hal ini tergolong dalam jenis interaksi manusia dengan alam yang membuat manusia ....
- memanfaatkan alam
  - mengubah lingkungan alam
  - menjaga kelestarian lingkungan
  - menyesuaikan diri dengan keadaan alam

7. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Petani menanam padi pada saat musim hujan
II	Ketika malam hari para nelayan berangkat menangkap ikan
III	Seorang pekerja mengambil pasir dari sungai untuk membuat rumah
IV	Masyarakat pegunungan memakai baju tebal agar tidak kedinginan

Dari berbagai pernyataan di atas yang merupakan interaksi manusia dengan alam dengan memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhannya ditunjukkan oleh nomor ....

- I dan II
  - II dan III
  - II dan IV
  - III
8. Interaksi merupakan merupakan suatu bentuk hubungan timbal balik yang terjadi antara makhluk yang ada di bumi. Interaksi manusia dengan lingkungan termasuk dalam hubungan antara ....
- individu dengan kelompok
  - mahluk hidup dengan benda mati
  - individu dengan individu
  - mahluk hidup dengan benda hidup

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan para petani yang bekerja sama menanam padi. Hal ini merupakan pembangunan sosial yang disebabkan oleh ....

- e. interaksi manusia dengan manusia
  - f. kebiasaan masyarakat yang menjadi budaya
  - g. interaksi manusia dengan lingkungan
  - h. manusia membutuhkan orang lain
10. Interaksi manusia dengan lingkungan memiliki banyak dampak. Berikut yang termasuk dalam dampak positif dari hubungan manusia dengan lingkungan adalah ....
- e. semakin banyak pencemaran tanah
  - f. banyak tumpukan sampah di mana-mana
  - g. ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih
  - h. banyak pabrik-pabrik canggih yang mengeluarkan banyak asap

**KUNCI JAWABAN****I. Pilihan Ganda**

- |      |       |
|------|-------|
| 1. B | 6. D  |
| 2. A | 7. C  |
| 3. C | 8. B  |
| 4. D | 9. C  |
| 5. D | 10. C |

**PEDOMAN PENSKORAN****PILIHAN GANDA**

Nomor soal	Bobot skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
Total skor	10

Keterangan :

Jawaban benar skor 2

Jawaban salah skor 0

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

#### IV. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : PPKn  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.4.1 Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kerja sama dalam berdiskusi				Kesesuaian pembahasan diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

Rubrik penilaian Menuliskan hak sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Kerja sama dalam berdiskusi</b>	Semua anggota kelompok mengerjakan tugas berdiskusi	Sebagian besar anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan yang lainnya bermain.	Sebagian kecil anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan lainnya bermain.	Hanya 1 orang yang mengerjakan tugas
2	<b>Kesesuaian pembahasan diskusi</b>	Semua anggota kelompok berdiskusi dan Pembahasan diskusi sesuai tugas yang diberikan.	Diskusi dilaksanakan setengah jalan selebihnya membahas yang tidak sesuai tugas.	Awal-awal kegiatan membahas diskusi selanjutnya lebih banyak berdiskusi hal lain.	Pembahasan diskusi menyimpang dari tugas yang diberikan

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indoensia  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan				Ketepatan EYD				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
										8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



Ika Fatmawati, S. Pd.



Rubrik penilaian Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan rangkuman dengan isi teks bacaan	Rangkuman yang dibuat sesuai dengan teks bacaan.	50% rangkuman sesuai dengan teks bacaan.	25% rangkuman sesuai dengan teks bacaan.	Rangkuman menyimpang dari teks.
2	Ketepatan EYD	Bahasa tulis baik sesuai dengan konteks, sesuai dengan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Bahasa tulis baik, sesuai dengan konteks, namun kurang memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda titik.	Bahasa tulis kurang baik dan kurang mampu memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Belum mampu menulis kalimat dengan pilihan kata yang baik dan benar dan tidak menggunakan tanda titik.

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian kesimpulan				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

Guru Kelas V

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{total\ nilai\ siswa}{total\ nilai\ maksiman} \times 100$

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat



Ika Fatmawati, S. Pd.  
 NIP 19870709 201902 2 002

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian rangkuman	Rangkuman disampaikan secara tepat dan jelas.	Sebagian besar rangkuman disampaikan dengan tepat dan jelas.	Sebagian kecil rangkuman disampaikan dengan tepat dan jelas.	Penyampaian rangkuman tidak tepat dan tidak jelas.

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : IPS  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.1.1 Membuat kliping interaksi manusia dengan lingkungan sekitar.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kesesuaian kliping dengan tema				Isi kliping				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{total\ nilai\ siswa}{total\ nilai\ maksiman} \times 100$

Guru Kelas V



Rubrik penilaian membuat kliping kehidupan sosial dan budaya masyarakat di daerah sekitar:

**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kesesuaian kliping dengan tema	Seluruh kliping yang dibuat sesuai dengan tema.	Sebagian besar kliping sesuai dengan tema.	Sebagian kecil kliping sesuai dengan tema.	Kliping tidak sesuai dengan tema.
2	Isi kliping	Informasi yang dikumpulkan sangat akurat dan paling sedikit berasal dari 5 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan cukup akurat dan berasal dari 4 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan kurang akurat dan berasal dari 3 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan tidak akurat dan hanya berasal dari 1 sumber saja.

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : IPS  
 Pembelajaran ke : 3  
 Indikator : 4.1.2 Mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Cara penyampaian kliping				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Cara penyampaian kliping	Pengaturan informasi dalam kliping sangat teratur, rapi, dan mudah dibaca.	Pengaturan informasi dalam kliping cukup teratur, rapi, dan cukup mudah dibaca.	Pengaturan informasi dalam kliping kurang teratur, rapi, dan sulit dibaca.	Pengaturan informasi dalam kliping tidak teratur, rapi, dan sulit dibaca.

## LAMPIRAN 21

## **PENGGALAN SILABUS**

### **PERTEMUAN 2**

Nama Sekolah	: SD Negeri Tambangan 01
Kelas/Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Tema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran	: 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Alokasi waktu	: 7 x 35 menit

#### **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.



Mupel	Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
						Teknik	Jenis	Bentuk		
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	Religius	1.2.1 Menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.	Hak dan kewajiban	27.Siswa berkelompok menjadi 4/5 kelompok, dengan masing-masing kelompok menentukan 1 anak sebagai ketua kelompok.	Nontes	Obser vasi	Jurnal Penilaian Sikap Spiritual	7 x 35 menit	Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Guru Kelas V Tema 6 Eko-sistem</i> <i>Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.</i> Jakarta : Kementrian Pendidikan
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Integritas (tanggung jawab)	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah..		28.Siswa mengawali pembelajaran dengan menyimak beberapa gambar tentang pelaksanaan hak dan kewajiban serta siswa menanggapi gambar tersebut. (mengamati)					
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab	Gotong Royong	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan		29.Siswa diberikan pemahaman mengenai hak dan kewajiban yang harus dilakukan secara seimbang dan penuh tanggung jawab. 30.Masing-masing kelompok menyimak bacaan yang berjudul “Manusia dan Lingkungan”. (mengamati)	Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		

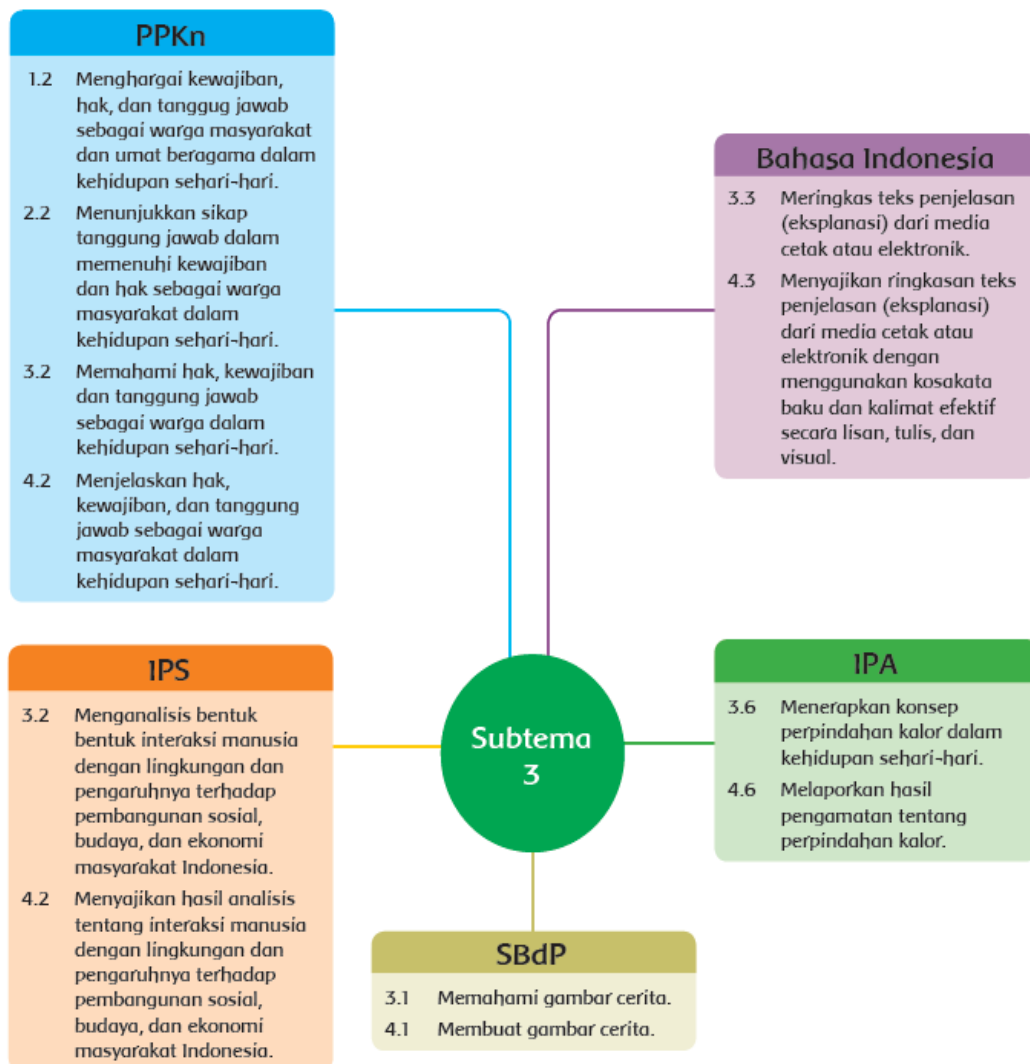
	sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	dan Nasionalis	sehari-hari di sekolah.		31.Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan melalui slide powepoint. 32.Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan isi paragraf dan menentukan kalimat pokok dari tiap paragraf teks bacaan. (mengamati) 33.Siswa mencari kalimat pokok pada teks bacaan eksplanasi yang ditampilkan melalui slide. (mencoba) 34.Berdasarkan kalimat pokok tersebut siswa membuat ringkasan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1) 35.Siswa mempraktikan teks percakapan tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan tempat tinggal. (mengamati) 36.Siswa menanggapi teks percakapan. (mencoba) 37.Masing-masing kelompok diberi media laptop yang telah berisi multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia					n dan Kebudayaan. Karitas, Diana Puspa. 2017. <i>Buku Siswa Kelas V Tema 6 Ekosistem</i> <i>Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.</i> Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Gotong Royong dan Nasionalis	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.			Non tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		
<b>Bahasa Indonesia</b>	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	Mandiri	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi. 3.7.2 Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.	Bacaan teks eksplanasi yang berjudul ....		Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari	Mandiri	4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi)			Non tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja		

	media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.		dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.		dengan lingkungan dan pengaruhnya . 38.Siswa mengoperasikan multimedia lectora sesuai dengan petunjuk dari guru yang ditayangkan pada layar LCD. 39.Siswa mengamati materi yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya. 40.Pada diskusi ini kelompok membahas bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan. 41.Siswa mengamati video tentang contoh interaksi manusia dengan lingkungan di suatu daerah yang terdapat dalam multimedia lectora berbasis konservasi. (mengamati) 42.Setelah diskusi selesai, juru bicara dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Hasil diskusi					
<b>IPS</b>	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Nasio nalis	3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia. 3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia		Tes	Tertulis	Pilihan ganda dan uraian		

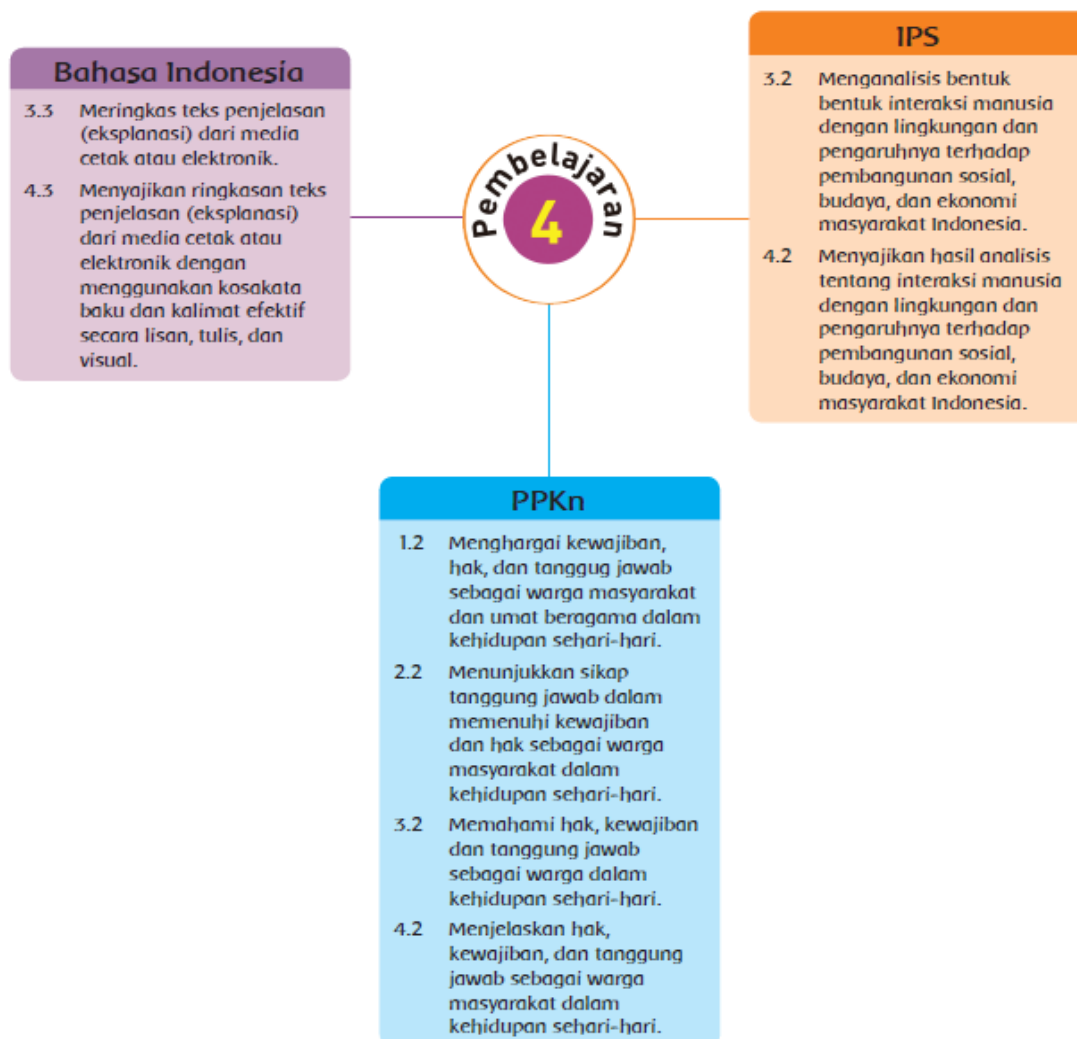
			ekonomi masyarakat Indonesia.		dicatat oleh kelompok lain. (mengkomunikasikan)					
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	Nasionalis	4.1.3 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi. 4.1.4 Mengkomunikasikan mind mapping yang sudah dibuat.		43. Setelah semua kelompok maju maka perwakilan satu kelompok membacakan kesimpulan materi yang telah dicatat berdasarkan presentasi kelompok lain. (mencoba) 44. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok yaitu membuat kliping dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet yang sebelumnya sudah diperintahkan untuk dipersiapkan. 45. Setiap artikel tuliskan keterangan di bawahnya dengan menggunakan kata tanya: siapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan apa lalu membuat ringkasan. (menalar) 46. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kliping yang telah dibuat. (mengkomunikasikan) 47. Siswa mengamati video tentang petani di daerah pegunungan yang membuat	Non tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja			

					<p>terasing yang merupakan contoh dari pelaksanaan kewajiban.</p> <p>48.Siswa menyimak teks bacaan “Perajin Batik Asing”. Lalu bertanya jawab. (mengamati dan mencoba)</p> <p>49.Siswa berdiskusi di dalam kelompok. (menalar dan mengkomunikasikan)</p> <p>50.Siswa mengerjakan LKPD 3 yaitu menjawab pertanyaan tentang cara melaksanakan hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>51.Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p> <p>52.Siswa lain menanggapi hasil presentasi.</p>					
--	--	--	--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

**PEMETAAN KOMPETENSI DASAR**  
**TEMA 6 DALAM SUBTEMA 3**



## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN 4



**LAMPIRAN 22****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Identitas Sekolah	: SD Negeri Tambangan 01
Tema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Pembelajaran ke	: 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Alokasi waktu	: 7x35 Menit

**K. 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.

**L. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>PPKn</b>	
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.
2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam



<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	kehidupan sehari-hari di sekolah.
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
<b>BAHASA INDONESIA</b>	
3.3 Meringkas teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik.	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi. 3.7.2 Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.
4.3 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.3 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4.7.4 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.
<b>IPS</b>	
3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia. 3.2.5 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.
4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial,	4.1.3 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.

Kompetensi Dasar	Indikator
budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.4 Mengkomunikasikan mind mapping yang sudah dibuat.

#### M. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan berdoa sebelum pembelajaran, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah dengan baik.
2. Melalui pembiasaan piket kelas di lingkungan sekolah, siswa dapat menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.
3. Dengan mengamati gambar siswa mengikuti pembelajaran di sekolah, siswa dapat mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.
4. Melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.
5. Dengan mencermati teks bacaan nonfiksi pada buku, siswa dapat menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi dengan benar.
6. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca dengan benar.
7. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan percaya diri.
8. Melalui kegiatan presentasi kelompok, siswa dapat mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat dengan baik.
9. Dengan mengamati video contoh berbagai budaya masyarakat dalam *multimedia lectora*, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia dengan benar.
10. Melalui kegiatan mengamati berbagai gambar pekerjaan masyarakat pada *multimedia lectora*, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia dengan benar.
11. Dengan mengamati contoh gambar mind mapping, siswa dapat membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi dengan baik.

12. Melalui kegiatan membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi, siswa dapat mengkomunikasikan mind mapping yang sudah dibuat dengan baik.

#### N. MATERI PEMBELAJARAN

No.	Materi Pokok	Materi Pendamping		
		Materi Pengayaan	Materi Remedial	Materi Kokurikuler
1	PPKn			Menceritakan sebuah kegiatan yang pernah dilakukan di masyarakat yang mengandung hak, kewajiban atau tanggung jawab sebagai warga masyarakat.
	Kewajiban dan tanggung jawab sebagai siswa di sekolah	Manfaat adanya hak dan kewajiban bagi siswa	Contoh pelaksanaan kewajiban (menjawab pertanyaan)	
2	Bahasa Indonesia			
	Teks penjelasan (eksplanasi)	Siswa membuat ringkasan dari teks eksplanasi	Siswa membuat pertanyaan yang sesuai dengan teks eksplanasi yang dibaca	
	Menentukan pertanyaan yang sesuai dengan isi teks eksplanasi			
3	IPS			
	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat	Siswa menemukan contoh pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat	Siswa membedakan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya dan ekonomi masyarakat	
	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat			

**O. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN**

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : Kooperatif tipe STAD
3. Metode Pembelajaran : Tanya jawab, penugasan, diskusi dan ceramah

**P. MEDIA PEMBELAJARAN**

2. Multimedia lectora berbasis konservasi

**Q. ALAT PEMBELAJARAN**

4. LCD
5. Laptop
6. Speaker

**R. SUMBER BELAJAR**

1. Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas V Tema 6 Panas dan Perpindahannya Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta : Kemen-trian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Sudarsih. 2017. *Modul Bahan Ajar Tema 6 Panas dan Perpindahannya untuk SD/MI Kelas 5 Semester 2*. Sukoharjo: Sindunata.

**S. LANGKAH PEMBELAJARAN**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menjawab salam yang disampaikan guru.</li> <li>2. Satu diantara siswa memimpin do'a untuk memulai pembelajaran. (religius)</li> <li>3. Pengkondisian siswa (mengatur tempat duduk, mengecek kebersihan sekitar tempat duduk)</li> <li>4. Siswa dengan dibimbing oleh guru menyanyikan lagu "Indonesia Raya" dan bersama-sama mengucapkan salam dan tepuk PPK. (nasionalis)</li> <li>5. Siswa menjawab panggilan ketika dipresensi guru.</li> </ol>	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>6. Siswa dengan pendampingan guru melakukan “<i>ice breaking</i>” (<i>tepuk semangat/ tepuk yang lainnya</i>) untuk menyiapkan kesiapan siswa menerima pembelajaran baik secara fisik maupun psikis.</p> <p>7. Siswa melakukan kegiatan literasi dengan membaca dongeng/cerita, lalu menulis inti bacaan pada papan literasi yang telah disediakan. (integritas)</p>	
Kegiatan Inti	<p><b>Fase 1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa</b></p> <p>8. Siswa bertanya jawab mengenai keterkaitan pelajaran sebelumnya.</p> <p>9. Siswa mengikuti insrtuksi guru menyimak gambar orang menanam padi di sawah kemudian siswa menanggapi gambar tersebut.</p> <p>10. Siswa diberikan motivasi dengan menyampaikan bahwa sebelum mendapatkan hak kita sebagai warga masyarakat kita sebaiknya melaksanakan kewajiban kita sebagai warga masyarakat dengan penuh tanggung jawab.</p> <p>11. Siswa menyimak informasi dari guru tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.</p> <p><b>Fase 2. Menyajikan informasi</b></p> <p>12. Siswa mengawali pembelajaran dengan menyimak beberapa gambar tentang pelaksanaan hak dan kewajiban serta siswa menanggapi gambar tersebut. (mengamati)</p> <p>13. Siswa diberikan pemahaman mengenai hak dan kewajiban yang harus dilakukan secara seimbang dan penuh tanggung jawab.</p> <p><b>Fase 3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar</b></p> <p>14. Siswa berkelompok menjadi 4/5 kelompok, dengan masing-masing kelompok menentukan 1 anak sebagai ketua kelompok.</p> <p><b>Fase 4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar</b></p> <p>15. Siswa diberika LKPD untuk satu hari pembelajaran.</p> <p>16. Masing-masing kelompok menyimak bacaan yang berjudul “Manusia dan Lingkungan”. (mengamati)</p> <p>17. Siswa secara acak ditunjuk membaca teks bacaan melalui slide powepoint.</p>	200 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>18. Siswa menyimak pemahaman tentang menentukan isi paragraf dan menentukan kalimat pokok dari tiap paragraf teks bacaan. (mengamati)</p> <p>19. Siswa mencari kalimat pokok pada teks bacaan eksplanasi yang ditampilkan melalui slide. (mencoba)</p> <p>20. Berdasarkan kalimat pokok tersebut siswa membuat ringkasan menggunakan bahasa sendiri. (menalar) (LKPD 1)</p> <p>21. Siswa mempraktikkan teks percakapan tentang hak dan kewajiban terhadap lingkungan tempat tinggal. (mengamati)</p> <p>22. Siswa menanggapi teks percakapan. (mencoba)</p> <p>23. Masing-masing kelompok diberi media laptop yang telah berisi multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</p> <p>24. Siswa mengoperasikan multimedia lectora sesuai dengan petunjuk dari guru yang ditayangkan pada layar LCD.</p> <p>25. Siswa mengamati materi yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi yang didalamnya membahas materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.</p> <p>26. Pada diskusi ini kelompok membahas bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan.</p> <p>27. Siswa mengamati video tentang contoh interaksi manusia dengan lingkungan di suatu daerah yang terdapat dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi. (mengamati)</p> <p>28. Setelah diskusi selesai, juru bicara dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi. Hasil diskusi dicatat oleh kelompok lain. (mengkomunikasikan)</p> <p>29. Setelah semua kelompok maju maka perwakilan satu kelompok membacakan kesimpulan materi yang telah dicatat berdasarkan presentasi kelompok lain. (mencoba)</p> <p>30. Siswa mengerjakan LKPD 2 secara berkelompok yaitu membuat mind mapping dengan mengikuti petunjuk yang ditayangkan pada slide oleh guru.</p>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>31. Setiap kelompok menganalisis teks bacaan yang telah disiapkan sebagai bahan membuat mind mapping. (menalar)</p> <p>32. Setiap kelompok menuliskan mind mapping pada lembar kerja yang telah disediakan.</p> <p><b>Fase 5. Evaluasi</b></p> <p>33. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil mind mapping yang telah dibuat. (mengkomunikasikan)</p> <p>34. Siswa mengamati video tentang petani di daerah pegunungan yang membuat terasering yang merupakan contoh dari pelaksanaan kewajiban.</p> <p>35. Siswa menyimak teks bacaan “Perajin Batik Asing”. Lalu bertanya jawab. (mengamati dan mencoba)</p> <p>36. Siswa berdiskusi di dalam kelompok. (menalar dan mengkomunikasikan)</p> <p>37. Siswa mengerjakan LKPD 3 yaitu menjawab pertanyaan tentang cara melaksanakan hak dan kewajiban. (mencoba)</p> <p>38. Siswa mempresentasikan hasil kerja LKPD 3 (mengkomunikasikan)</p> <p>39. Siswa lain menanggapi hasil presentasi.</p> <p><b>Fase 6. Memberikan penghargaan</b></p> <p>40. Siswa yang maju presentasi mendapatkan penghargaan berupa tepuk tangan dari siswa lain.</p> <p>41. Kelompok siswa yang paling aktif mendapat reward dari guru berupa nilai tambahan.</p>	
Kegiatan Penutup	<p>42. Siswa dengan pendampingan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>43. Siswa mengerjakan lembar evaluasi.</p> <p>44. Siswa menyimak tindak lanjut hasil evaluasi, bagi siswa yang sudah memenuhi KKM diberikan pengayaan dan yang belum memenuhi KKM diberikan remedial.</p> <p>45. Siswa dengan pendampingan guru melakukan refleksi pembelajaran.</p> <p>46. Siswa diberikan penugasan.</p> <p>47. Guru memberikan penghargaan kepada siswa dan kelompok yang terlibat aktif selama pembelajaran.</p> <p>48. Siswa menyimak informasi materi untuk pertemuan selanjutnya.</p>	25 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	49. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu daerah. 50. Satu diantara siswa memimpin doa untuk menutup pelajaran.	

#### T. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Mupel	Ranah	Penilaian		
		Teknik	Jenis	Bentuk
PKn	Sikap Spiritual	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap spiritual
	Sikap Sosial	Non Tes	Pengamatan	Rubrik penilaian sikap sosial
	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan isian singkat.
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja
Bahasa Indonesia	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan isian singkat.
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja
IPS	Pengetahuan	Tes	Tes Tertulis	Pilihan ganda dan isian singkat.
	Keterampilan	Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Semarang, 15 Februari 2020

Mengetahui  
Kepala SDN Tambangan 01

Guru Kelas V

Mengetahui  
Kepala SDN Tambangan 01



**Iryo Entro Wicaksono, S.Pd.**  
NIP. 19801211009



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
NIP 19870709 201902 2 002



### **BAHAN AJAR**

Identitas Sekolah	: SD Negeri Tambangan 01
Tema/ SubTema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan
Pembelajaran	: 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)
Kelas/ Semester	: V (Lima) / 1 (Satu)
Alokasi waktu	: 7x35 menit

### **3. KOMPETENSI INTI**

5. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
7. 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.
8. 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.

### **4. KOMPETENSI DASAR**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
<b>PPKn</b>	
1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.

2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah..
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.
<b>BAHASA INDONESIA</b>	
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi. 3.7.2 Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.
4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.5 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. 4.7.6 Mengkomuni-kasikan kesimpulan yang telah dibuat.
<b>IPS</b>	
3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia. 3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.
4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.3 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi. 4.1.4 Mengkomuni-kasikan mind mapping yang sudah dibuat.

## **BAHAN AJAR UTAMA**

### **BAHASA INDONESIA**

#### **Teks Eksplanasi**

Teks eksplanasi diantaranya mempunyai tujuan:

- Menjelaskan fenomena yang terjadi
- Menjelaskan sebab-akibat suatu peristiwa

#### **Merangkum**

Merangkum adalah kegiatan merangkai atau juga menyatukan pokok – pokok pembicaraan atau tulisan yang terpencar dalam bentuk point atau pokoknya saja agar dapat menyimpulkan secara singkat suatu tulisan, berita atau pembahasan.

Langkah-langkahnya ialah sebagai berikut :

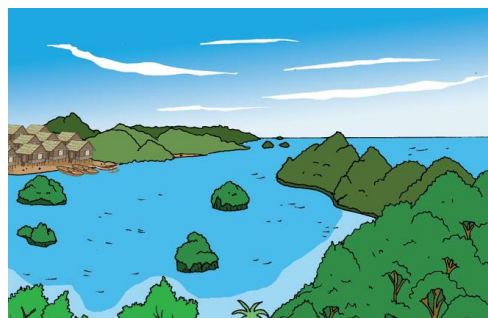
1. Bacalah semua teks bacaan kemudian tandailah bagian yang dianggap sangat penting.
2. Kemudian tuliskan informasi yang kamu anggap penting itu dengan informasi pendukung.
3. Setelah itu buatlah kerangka kemudian kembangkan menjadi sebuah rangkuman.

Kemudian bacalah kembali hasil rangkuman yang kamu buat dengan teks bacaan asli, maka kamu akan melihat kelebihan dari sebuah rangkuman tanpa merubah makna dari teks bacaan yang kamu rangkum.

#### **Contoh Teks Eksplanasi**

##### **Kehidupan Nelayan Pemburu Paus**

Desa Lamalera, Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur, merupakan salah satu desa nelayan tradisional yang menjadikan laut sebagai ladang kehidupan mereka. Laut adalah ibu yang memberikan kehidupan sejak zaman nenek moyang mereka. Dari hasil laut, masyarakat di desa ini telah berhasil mengirimkan anak-anak mereka untuk bersekolah dan pada akhirnya bekerja.





Peta Pulau Lembata, Provinsi Nusa Tenggara Timur

Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus yang telah diturunkan bertahun-tahun oleh nenek moyang mereka. Tidak sembarang paus yang mereka buru, hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru. Jika mereka menemukan paus muda, masyarakat nelayan di desa ini akan mengembalikannya ke laut lepas. Mereka pun bersepakat secara adat bahwa dalam setahun, tidak boleh lebih dari 15 paus yang mereka buru. Dengan demikian, mereka tetap menjaga agar paus tidak punah.

Untuk berburu paus, para nelayan melakukan pemantauan dari bibir pantai dan dari atas bukit. Ada beberapa orang yang senantiasa berada di bukit itu untuk memantau, sambil melakukan kegiatan lainnya seperti memperbaiki jala, menganyam atap perahu dari daun lontar, memasak, atau membaca buku. Jika mereka melihat paus, mereka akan berteriak “baleo” yang berarti paus. Teriakan itu, membuat para nelayan yang berada di bibir pantai segera bersiap melaut. Mereka akan mengirimkan sebuah perahu untuk mengamati jenis dan umur paus. Jika mereka melihat paus itu layak ditangkap, mereka akan memanggil perahu-perahu lain untuk mendekat.

Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap kemudian akan dibagi ke seluruh warga desa. Pembagian diutamakan bagi janda dan yatim piatu, baru kemudian kepada penangkap paus, pemilik perahu, lalu kepada masyarakat lainnya. Daging dan ikan paus ini dapat ditukar dengan jagung, umbi-umbian, buah-buahan,

dan sayuran dari masyarakat pegunungan. Kegiatan barter ini dilakukan di Pasar Wulandoni, sekitar 3 km dari Lamalera.

(penulis : Kornelis Kewa Ama, Kompas, 4 maret 2017, dengan penyesuaian)

Paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting
1	Desa Lamalera merupakan salah satu desa nelayan tradisional yang menjadikan laut sebagai ladang kehidupan.	Desa Lamalera, Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur, merupakan salah satu desa nelayan tradisional yang menjadikan laut sebagai ladang kehidupan mereka.
2	Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus.	Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus untuk menjaga kelestarian paus yang telah diturunkan bertahun-tahun oleh nenek moyang mereka.
3	Para nelayan melakukan pemantauan dari bibir pantai dan dari atas bukit untuk berburu paus.	Untuk berburu paus, para nelayan melakukan pemantauan dari bibir pantai dan dari atas bukit. Mereka akan menangkap paus jika sudah layak ditangkap.
4	Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap dibagi ke seluruh warga desa.	Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap kemudian dibagi ke seluruh warga desa, namun pembagian diutamakan bagi janda dan yatim piatu.

#### Simpulan dari teks “Manusia dengan Lingkungan Alam”

Desa Lamalera yang terletak di Nusa Tenggara Timur, merupakan salah satu desa nelayan tradisional yang menjadikan laut sebagai sumber kehidupan. Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus untuk menjaga kelestarian paus. Ketika berburu paus para nelayan melakukan pemantauan dari bibir pantai dan dari atas bukit. Mereka akan menangkap paus jika sudah layak

ditangkap. Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap dibagi ke seluruh warga desa.

## **IPS**

### **Pengaruh Interaksi Manusia dengan Lingkungan Terhadap Pembangunan Budaya**

Manusia tidak bisa hidup sendiri untuk memenuhi seluruh kebutuhan hidupnya. Manusia mempunyai kecenderungan untuk hidup berkelompok dan bermasyarakat. Dalam kehidupan bermasyarakat, kita harus dapat beradaptasi dengan lingkungan, termasuk dalam hal perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat yang berlaku di lingkungan tersebut. Perilaku, aturan, nilai, norma, kepercayaan dan adat istiadat merupakan bagian dari kebudayaan. Kebudayaan merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Melalui kebudayaan itu, dapat terlihat ciri khas setiap suku. Kita seharusnya mengetahui tentang kebudayaan bangsa yang beranekaragam hingga dapat menyesuaikan diri terhadap aturan-aturan dan cara-cara beradaptasi terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan agar keberadaan kita dapat diterima dalam suatu kelompok masyarakat.

### **Pengaruh Interaksi Manusia dengan Lingkungan Terhadap Pembangunan Ekonomi**

Lingkungan ekonomi adalah faktor ekonomi yang memengaruhi jalannya usaha atau kegiatan ekonomi. Faktor pendukung kegiatan ekonomi adalah kebijakan ekonomi pemerintah, pendapatan masyarakat, sumber daya ekonomi yang tersedia dan sebagainya.

Manusia melakukan aktivitas ekonomi dengan memanfaatkan sumber daya ekonomi yang tersedia. Sumber daya ekonomi adalah alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia, baik berupa barang maupun jasa. Sumber daya alam, tenaga kerja, modal dan kewirausahaan merupakan sumberdaya ekonomi. Sumber daya alam dapat berupa lahan, bahan tambang, hewan, tumbuhan dan sebagainya. Tenaga kerja merupakan sumber daya untuk menghasilkan barang dan jasa.

Bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan

Contoh pengaruh negatif yang terjadi karena adanya interaksi manusia dengan lingkungannya :

- 1) Pertanian  
Penggunaan pupuk buatan berlebihan merusak tanah
- 2) Perkebunan  
Penggunaan pestisida menyebabkan pencemaran lingkungan
- 3) Peternakan  
Pembuangan limbah peternakan ke sungai menyebabkan bau tidak enak yang menyengat.
- 4) Perikanan  
Limbah sisa pengolahan ikan menimbulkan pencemaran lingkungan

### **PKN (PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

#### Hak-Hak Seorang Siswa

Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan. Setiap anak yang menjadi warga negara berhak atas kesempatan untuk mengikuti pendidikan. Hal ini sesuai dengan Konvensi Hak Anak yang ditandatangani pemerintah Indonesia. Setiap anak di Indonesia memiliki hak untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang akan membantunya menjadi warga negara yang mandiri di kemudian hari.

Setiap anak yang belajar di sebuah lembaga pendidikan, baik formal maupun tidak formal, disebut sebagai siswa. Setiap siswa yang belajar di sebuah sekolah mempunyai hak-hak yang sama. Menurut Peraturan Pemerintah No 28 Tahun 1990, yang dimaksud dengan hak-hak siswa adalah hak untuk:

1. Mendapat perlakuan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya;
2. Memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya;
3. Mengikuti program pendidikan yang bersangkutan atas dasar pendidikan berkelanjutan, baik untuk mengembangkan kemampuan diri maupun untuk memperoleh pengakuan tingkat pendidikan tertentu yang telah dibakukan;
4. Mendapat bantuan fasilitas belajar, beasiswa, atau bantuan lain sesuai dengan persyaratan yang berlaku;

5. Pindah ke sekolah yang sejajar atau yang tingkatnya lebih tinggi sesuai dengan persyaratan penerimaan siswa pada sekolah yang hendak dimasuki;
6. Memperoleh penilaian hasil belajarnya;
7. Menyelesaikan program pendidikan lebih awal dari waktu yang ditentukan;
8. Mendapat pelayanan khusus bilamana menyandang cacat.

Sumber: <http://ditjenpp.kemenkumham.go.id>

## **BAHAN AJAR PENGAYAAN**

### **BAHASA INDONESIA**

#### **Contoh Teks Eksplanasi**

##### **Pengaruh Negatif Interaksi Manusia dengan Lingkungan Alamnya**

Manusia tidak dapat hidup tanpa mengandalkan lingkungan alamnya. Dari alam manusia memperoleh banyak manfaat untuk memenuhi kebutuhannya. Pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, merupakan bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alamnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia memelihara alam sedemikian rupa, agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk memenuhi kebutuhan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Tetapi, tidak semua interaksi manusia dengan alam berdampak baik bagi alam. Perilaku masyarakat yang suka membuang sampah sembarangan misalnya, dapat merusak lingkungan alam di sekitarnya. Membuang sampah di sungai dan di laut, dapat merusak makhluk hidup lain yang ada di dalamnya. Tidak hanya itu, kerusakan lingkungan yang ditimbulkannya dapat membahayakan manusia sendiri.

Interaksi manusia dengan lingkungan yang kurang baik, juga dapat menyebabkan beberapa bencana yang merugikan manusia dan lingkungannya. Contohnya, terjadi banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah dari kegiatan manusia merupakan salah satu contohnya. Demikian juga dengan bencana tanah longsor, disebabkan karena manusia sering menebang pohon di tanah yang landai. Kebakaran hutan karena kecerobohan manusia pun, menyebabkan kerusakan dan kerugian yang sangat besar.



### **Membuat Pertanyaan yang Sesuai dengan Teks Bacaan**

- 1) Apa pengaruh negatif interaksi manusia dengan lingkungan alamnya?
- 2) Mengapa bencana longsor dapat terjadi?
- 3) Apa yang akan terjadi jika kita membuang sampah sembarangan?
- 4) Mengapa manusia harus menjaga dan memelihara alam?
- 5) Apa saja contoh bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan alamnya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya?

### **IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)**

Contoh usaha-usaha untuk memperbaiki pengaruh negatif dari interaksi manusia dengan lingkungannya :

- 1) Menggunakan pupuk alam dari kotoran hewan
- 2) Penggunaan musuh alami hama tanaman
- 3) Limbah ternak dapat dimanfaatkan untuk bahan makanan ternak, pupuk organik, energi dan media pelbagai tujuan
- 4) Tepung dan silase ikan, dari limbah daging, tulang, insang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan pupuk dan pakan ternak/ikan.
- 5) Manusia tidak dapat hidup tanpa lingkungan alam karena manusia mendapatkan kebutuhan hidupnya dari alam.

Contoh interaksi manusia dengan lingkungan alamnya yang merugikan manusia dan lingkungannya antara lain membuang sampah sembarangan menyebabkan banjir, menebang pohon sembarangan menyebabkan tanah longsor dan banjir. Contoh akibat interaksi negatif manusia terhadap lingkungan alamnya antara lain banjir karena saluran air yang terganggu oleh sampah, tanah longsor yang terjadi karena manusia sering menebang pohon di tanah yang landai, kebakaran hutan karena kecerobohan manusia.

### **PKN (PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

Membedakan hak dan kewajiban

Perbedaan	Hak	Kewajiban
-----------	-----	-----------

Pengertian	Hak adalah segala sesuatu yang semestinya kita peroleh dari orang lain.	Kewajiban adalah segala sesuatu yang semestinya kita berikan kepada orang lain.
Fungsi	Untuk mendapatkan sesuatu yang seharusnya didapatkan.	Untuk menghormati hak orang lain.
Contoh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendapatkan ilmu yang memadai dari seorang guru.</li> <li>• Tidak mendapat diskriminasi dari warga sekolah.</li> <li>• Mendapatkan kebebasan serta kemudahan dalam menjalankan keyakinan agamanya.</li> <li>• Diperbolehkan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru.</li> <li>• Mendapat kemudahan dalam menggunakan fasilitas sekolah sesuai ketentuan yang berlaku.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.</li> <li>• Menjaga kekondusifan dalam proses pembelajaran di sekolah.</li> <li>• Menghargai serta menghormati seluruh warga sekolah.</li> <li>• Menjaga nama baik sekolah.</li> <li>• Tidak merusak fasilitas umum milik sekolah.</li> </ul>

## **BAHAN AJAR REMIDIAL**

### **BAHASA INDONESIA**

#### Contoh Teks Eksplanasi

##### Kewajiban Warga Negara dan Siswa

Apakah yang kamu rasakan jika sekolahmu dipenuhi dengan sarana belajar yang kotor, penuh coretan, dan rusak? Demikian juga dengan dinding sekolah yang penuh coretan, buku siswa yang sobek-sobek, kamar mandi sekolah yang kotor, dan bangku-bangku kelas yang penuh dengan tulisan-tulisan. Kamu tentu sedih dan prihatin, karena dengan demikian kamu tidak dapat belajar dengan baik.

Salah satu hak siswa adalah mendapatkan pendidikan yang layak. Tetapi pada saat yang sama siswa juga mempunyai kewajiban untuk menjaga sarana

pendidikan agar haknya terpenuhi. Jika siswa tidak melakukan kewajiban tersebut, maka sarana belajarnya akan rusak sehingga kegiatan belajar akan terganggu.

Apakah yang dimaksud dengan kewajiban? Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kewajiban berasal dari kata wajib yang berarti harus dilakukan atau diamalkan. Sehingga kewajiban adalah sesuatu yang wajib dilaksanakan. Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi.

Semua siswa yang sedang belajar di Indonesia, wajib mengikuti peraturan yang ditetapkan Negara melalui undang-undang. Semua kewajiban ini, harus dilakukan untuk menjamin seorang siswa mendapatkan haknya. Seorang siswa berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak. Maka kewajiban siswa, antara lain menaati peraturan yang berhubungan dengan pendidikan, misalnya menaati peraturan sekolah.

Paragraf	Kalimat Utama	Pokok Pikiran
1	Apakah yang kamu rasakan jika sekolahmu dipenuhi dengan sarana belajar yang kotor, penuh coretan, dan rusak?	Jika sarana sekolah rusak, maka siswa tidak dapat belajar dengan baik.
2	Jika siswa tidak melakukan kewajiban tersebut, maka sarana belajarnya akan rusak sehingga kegiatan belajar akan terganggu.	Untuk mendapatkan haknya, siswa juga harus melaksanakan kewajiban.
3	Kewajiban merupakan sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi.	Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan untuk menjamin haknya terpenuhi.
4	Semua siswa yang sedang belajar di Indonesia, wajib mengikuti peraturan yang ditetapkan Negara melalui undang-undang.	Agar bisa mendapatkan haknya, semua siswa yang sedang belajar di Indonesia wajib mengikuti peraturan yang ditetapkan Negara melalui undang-undang.

Mengelompokkan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap budaya dan ekonomi:

No.	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap budaya	Pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi
1.	Setiap daerah memiliki budaya yang khas	Masyarakat di setiap daerah memiliki pekerjaan yang berbeda
2.	Indonesia memiliki budaya yang beragam	Setiap daerah memiliki sumber daya alam yang berbeda
3.	Banyak budaya yang bertujuan untuk melindungi alam	Indonesia kaya akan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan hidup

### **PKN (PEDIDIKAN KEWARGANEGARAAN)**

Konvensi Hak Anak, merupakan sebuah dokumen yang dibuat oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang secara resmi memberikan hak-hak kepada anak-anak sedunia. Dokumen ini juga telah diratifikasi atau disetujui oleh hampir semua pemimpin negara yang ada di dunia. Indonesia menjadi salah satu negara yang mendukungnya pada tahun 1996.

Menurut konvensi ini hak anak dikelompokkan dalam 4 golongan, yaitu:

1. Hak Kelangsungan Hidup, hak untuk melestarikan dan mempertahankan hidup dan hak memperoleh standar kesehatan tertinggi dan perawatan yang sebaik-baiknya. Setiap anak berhak tahu keluarganya dan identitas dirinya.
2. Hak Perlindungan, perlindungan dari diskriminasi, eksploitasi, kekerasan, dan keterlantaran. Kamu memiliki hak yang sama dengan anak-anak lain untuk melakukan kegiatan keagamaanmu, atau melakukan kegiatan perayaan tradisimu. Sebagai seorang anak kamu belum boleh bekerja, dan kamu berhak diperlakukan secara baik tanpa kekerasan.
3. Hak Tumbuh Kembang, hak memperoleh pendidikan dan hak mencapai standar hidup yang layak bagi perkembangan fisik, mental, spiritual, moral, dan sosial. Kamu memiliki hak untuk sekolah, mendapatkan tempat tinggal, mendapatkan

makanan dan minuman yang layak. Hakmu adalah bermain dan mendapatkan istirahat yang cukup, karena hal itu diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembanganmu sebagai seorang anak.

4. Hak Berpartisipasi, hak untuk menyatakan pendapat dalam segala hal yang memengaruhi anak. Kamu mempunyai hak untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan usiamu. Kamu juga berhak untuk memberikan pendapat jika itu berhubungan dengan kehidupanmu sebagai seorang anak.

## BAHAN AJAR KOKURIKULER



Video upacara adat seren taun

## MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 5 Ekosistem  
 Sub Tema : 3 Keseimbangan Ekosistem  
 Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

MUPEL	KOMPENTENSI 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 sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.	13. Dengan mengikuti kegiatan kerja bakti di lingkungan rumah, siswa dapat berperilaku tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan baik.	2. Video interaksi manusia dengan lingkungan
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah..	14. Melalui pembiasaan berperilaku santun di lingkungan sekolah, siswa dapat melaksanakan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.	
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	15. Dengan menyimak video petani membuat terasering di daerah pegunungan, siswa dapat Menemukan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	16. Melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat Menuliskan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.	

Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi.	17. Dengan mencermati teks bacaan pada buku, siswa dapat menentukan isi dari tiap paragraf teks yang berjudul “Pengaruh Manusia terhadap Lingkungan Sosial Budaya” dengan benar.	3. Teks bacaan nonfiksi 4. Power point pembelajaran 3
		7. Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.	18.	
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.7 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	19. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan benar.	
		4.7.8 Mengkomuni-kasikan kesimpulan yang telah dibuat.	20. Dengan membuat ringkasan teks eksplanasi, siswa dapat Mengkomunikasikan ringkasan yang telah dibuat dengan percaya diri.	
IPS	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia.	21. Melalui kegiatan mengamati gambar pada <i>multimedia lectora</i> siswa dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik	2. Video kegiatan sosial budaya.
		3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.	22. Dengan mengamati video contoh interaksi manusia dengan lingkungan pada <i>multimedia lectora</i> siswa dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi manusia dengan lingkungan dengan benar.	
	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan	4.1.4 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia	23. Dengan menyiapkan artikel pada koran/majalah/intenet, siswa dapat membuat	

	lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.	kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dengan baik.	
		4.1.4 Mengkomuni-kasikan mind mapping yang sudah dibuat.	24. Melalui kegiatan membuat kliping bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan, siswa dapat mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat dengan baik.	





## 1. Teks bacaan nonfiksi

### Kehidupan Nelayan Pemburu Paus

Desa Lamalera, Kecamatan Wulandoni, Kabupaten Lembata, Nusa Tenggara Timur, merupakan salah satu desa nelayan tradisional yang menjadikan laut sebagai ladang kehidupan mereka. Laut adalah ibu yang memberikan kehidupan sejak zaman nenek moyang mereka. Dari hasil laut, masyarakat di desa ini telah berhasil mengirimkan anak-anak mereka untuk bersekolah dan pada akhirnya bekerja.

Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus yang telah diturunkan bertahun-tahun oleh nenek moyang mereka. Tidak sembarang paus yang mereka buru, hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru. Jika mereka menemukan paus muda, masyarakat nelayan di desa ini akan mengembalikannya ke laut lepas. Mereka pun bersepakat secara adat bahwa dalam setahun, tidak boleh lebih dari 15 paus yang mereka buru. Dengan demikian, mereka tetap menjaga agar paus tidak punah.

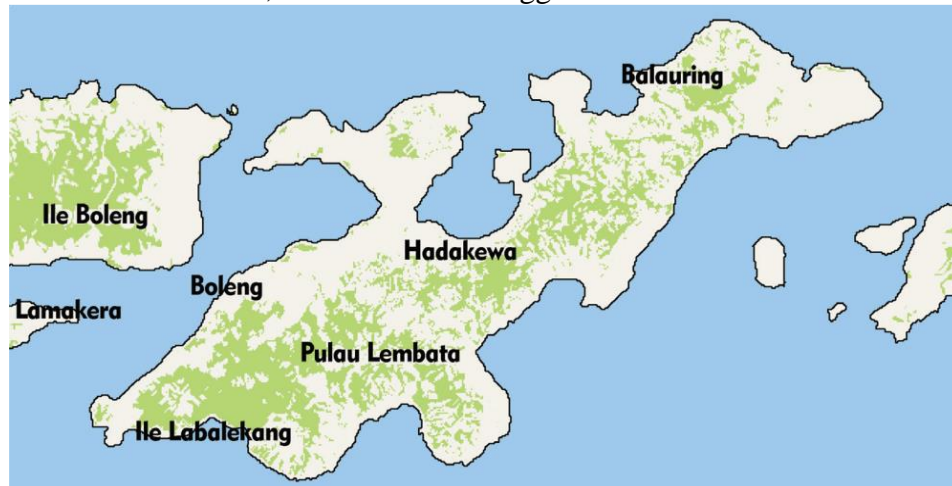
Untuk berburu paus, para nelayan melakukan pemantauan dari bibir pantai dan dari atas bukit. Ada beberapa orang yang senantiasa berada di bukit itu untuk memantau, sambil melakukan kegiatan lainnya seperti memperbaiki jala, menganyam atap perahu dari daun lontar, memasak, atau membaca buku. Jika mereka melihat paus, mereka akan berteriak “baleo” yang berarti paus. Teriakan itu, membuat para nelayan yang berada di bibir pantai segera bersiap melaut. Mereka akan mengirimkan sebuah perahu untuk mengamati jenis dan umur paus. Jika mereka melihat paus itu layak ditangkap, mereka akan memanggil perahu-perahu lain untuk mendekat.



Daging dan minyak paus yang berhasil ditangkap kemudian akan dibagi ke seluruh warga desa. Pembagian diutamakan bagi janda dan yatim piatu, baru kemudian kepada penangkap paus, pemilik perahu, lalu kepada masyarakat

lainnya. Daging dan ikan paus ini dapat ditukar dengan jagung, umbi-umbian, buah-buahan, dan sayuran dari masyarakat pegunungan. Kegiatan barter ini dilakukan di Pasar Wulandoni, sekitar 3 km dari Lamalera.

2. Peta Pulau Lembata, Provinsi Nusa Tenggara Timur



[https://www.academia.edu/37220833/GAMBAR\\_PETA\\_PULAU\\_LEMBATA\\_NTT.docx](https://www.academia.edu/37220833/GAMBAR_PETA_PULAU_LEMBATA_NTT.docx)

3. Gambar contoh hak siswa di sekolah



<https://www.silabus.web.id/kewajiban-siswa-di-sekolah/>

4. Multimedia Lectora berbasis konservasi



5. Video upacara adat seren taun



[https://www.youtube.com/watch?v=OzNPTq9Z2\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=OzNPTq9Z2_Y)



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

<b>MUPEL</b>	<b>KOMPENTENSI DASAR</b>	<b>INDIKATOR</b>	<b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	<b>LKPD</b>
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.	1. Dengan kegiatan berdoa sebelum pembelajaran, siswa dapat menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah dengan baik.	LKPD 3 Mengisi tabel contoh kewajiban dan pelaksanaannya
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah..	2. Melalui pembiasaan piket kelas di lingkungan sekolah, siswa dapat menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan sungguh-sungguh.	
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	3. Dengan mengamati gambar siswa kerja bakti di lingkungan sekolah, siswa dapat Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	

	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4. Melalui kegiatan investigasi kelompok, siswa dapat menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dengan benar.	
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi.	5. Dengan mencermati teks bacaan nonfiksi pada buku, siswa dapat menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi dengan benar.	LKPD 1 Membuat Rangkuman teks bacaan nonfiksi melalui informasi penting dari teks
		8. Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.	6. Dengan menemukan kalimat pokok pada teks bacaan, siswa dapat membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca dengan benar.	
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara lisan, tulis, dan visual.	4.7.8 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	7. Melalui kegiatan diskusi kelompok, siswa dapat membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif dengan percaya diri.	
		4.7.8 Mengkomuni-kasikan kesimpulan yang telah dibuat.	8. Melalui kegiatan presentasi kelompok, siswa dapat mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat dengan baik.	

IPS	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.4 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia.	9. Dengan mengamati video contoh berbagai budaya masyarakat dalam multimedia lectora, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia.	LKPD 2 Membuat mind mapping
		3.2.5 Menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.	10. Melalui kegiatan mengamati berbagai gambar pekerjaan masyarakat pada multimedia lectora, siswa dapat menganalisis minimal 3 pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia dengan benar.	
	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.3 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.	11. Dengan mengamati contoh gambar mind mapping, siswa dapat membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi dengan baik.	
		4.1.4 Mengkomunikasikan mind mapping yang sudah dibuat.	12. Melalui kegiatan membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi, siswa dapat mengkomunikasikan mind mapping yang sudah dibuat dengan baik.	



**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1**

Kelas/ Semester: V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 6 Panas dan  
 Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor  
 Terhadap Kehidupan  
 Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
 Tanggal : .....  
 Kegiatan : Membuat rangkuman menggunakan bahasa sendiri.

Nama siswa	: .....
Kelas	: .....
No. Presensi	: .....

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

7. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
8. Tuliskan nama kamu di tempat yang telah disediakan!
9. Bacalah teks bacaan yang berjudul "Kehidupan Nelayan Pemburu Paus"!
10. Cermati setiap paragraf, lalu temukan pokok pikiran pada setiap paragraf!
11. Buatlah sebuah paragraf yang merupakan rangkuman bacaan dengan bantuan informasi dari pokok pikiran setiap paragraf!

Tuliskan Pokok pikiran dan informasi penting pada tabel berikut!

Paragraf	Pokok Pikiran	Informasi Penting
1		
2		
3		

4		
5		

Rangkuman :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kelas/ Semester: V (Lima) / 1 (Ganjil)

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya

Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap

Kehidupan

Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)

Tanggal : .....

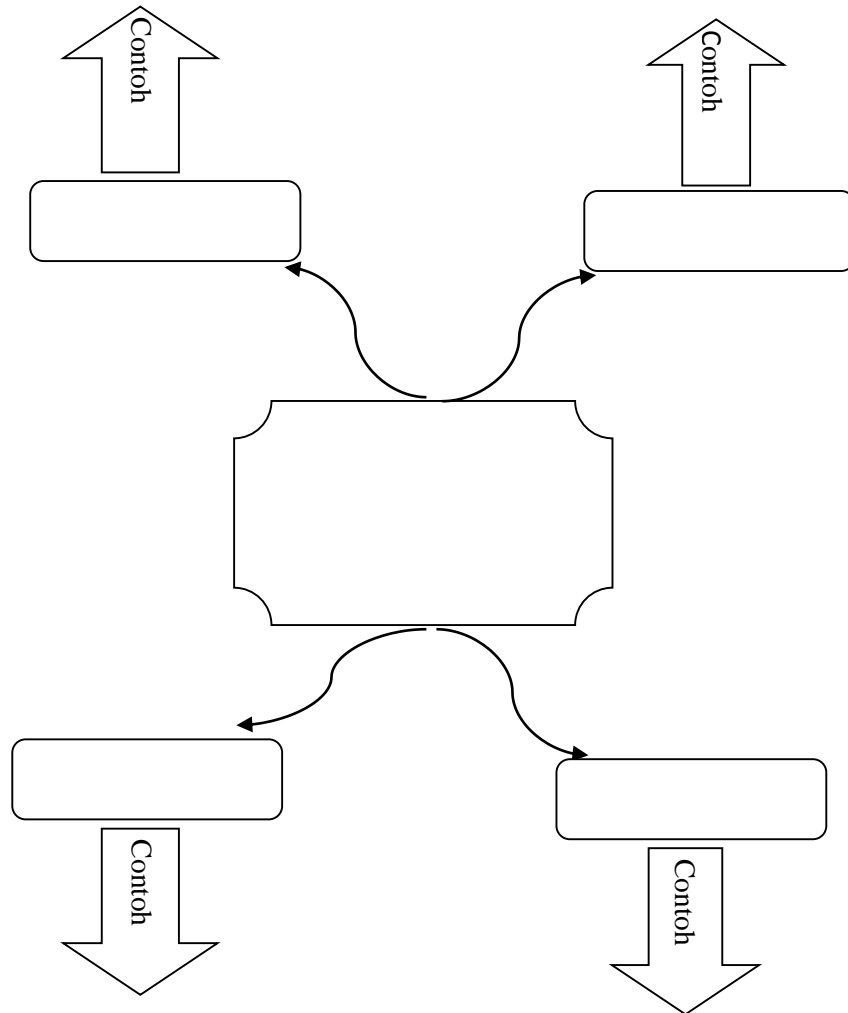
Kegiatan : Membuat kliping dengan mengambil artikel/gambar dari koran, majalah atau internet.

Nama siswa	: .....
Kelas	: .....
No. Presensi	: .....

#### PETUNJUK MENGERJAKAN!

10. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
11. Tuliskan nama anggota kelompok di tempat yang telah disediakan!
12. Pada kegiatan ini, kerjakan secara berkelompok dengan membentuk kelompok beranggota 5 orang!
13. Siapkan alat dan bahan serta koran/majalah atau gambar kegiatan sosial dari internet!
14. Carilah gambar kegiatan sosial kemudian tempelkan pada kertas folio lalu kaitkan dengan kehidupan sosial budaya masyarakat!
15. Pada bawah gambar, tuliskan keterangan di bawahnya dengan menggunakan kata tanya: siapa, mengapa, kapan, di mana, bagaimana, dan apa!
16. Tuliskan kesimpulanmu!
17. Susunlah dengan rapi dan menarik tugas kelompokmu. Kumpulkan semua kertas yang berisi gambar dan keterangan gambar untuk dijilid.
18. Setelah selesai presentasikan di depan kelas!

MIND MAPPING PENGARUH INTERAKSI MANUSIA TERHADAP EKONOMI MASYARAKAT



Kelas/ Semester: V (Lima) / 1 (Ganjil)  
 Tema : 6 Panas dan  
 Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor  
 Terhadap Kehidupan  
 Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia,  
 IPS dan PPKn)  
 Tanggal : .....  
 Kegiatan : Menuliskan hak siswa di sekolah dan contohnya

Anggota Kelompok	
1.....	
2.....	
3.....	4
.....	

---

**PETUNJUK MENGERJAKAN!**

6. Berdo'alah dahulu sebelum mengerjakan!
7. Tuliskan nama anggota kelompokmu di tempat yang telah disediakan!
8. Pada kegiatan ini, lakukan kegiatan secara berkelompok!
9. Berdiskusilah mengenai hak siswa di sekolah!
10. Tuliskan hasil diskusi kalian pada tabel berikut!

No.	Kewajiban Siswa	Contoh Pelaksanaan	(Sudah/Belum) dilakukan
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

### KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Identitas Sekolah : SDN Tambangan 01  
 Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas / Semester : V (Lima) / I (Satu)  
 Pembelajaran ke : 4 (Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn)  
 Alokasi waktu : 7x35 Menit

Mupel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah/Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik Penilaian	Jenis penilaian	Bentuk Penilaian	
1	2	3	4		5	6	7	8
PPKn	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari.	1.2.1 Menunjukkan sikap menghargai orang yang berbeda agama dalam kehidupan di sekolah.	Spiritual		Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan sikap spiritual	I
	2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga sekolah dalam	2.2.1 Menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah..	Sosial		Non Tes	Pengamatan	Rubrik dan lembar pengamatan sikap sosial	II

	kehidupan sehari-hari di sekolah.							
	3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak siswa dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Pengetahuan / L3	Disajikan gambar siswa membuang sampah, siswa dapat menemukan kewajiban siswa sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	4
	4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	4.2.1 Menuliskan contoh manfaat hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.	Psikomotorik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menemukan informasi penting dari setiap paragraf teks eksplanasi.	Pengetahuan / L2	Disajikan teks eksplanasi, siswa dapat menentukan pokok pikiran teks bacaan nonfiksi.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 3
		7. Membuat pertanyaan sesuai dengan isi teks eksplanasi yang dibaca.						
	4.7 Menyajikan ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik dengan menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif secara	4.7.9 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari majalah atau koran menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.	Psikomotorik			Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

	lisan, tulis, dan visual.	4.7.8 Mengkomuni-kasikan kesimpulan yang telah dibuat.	Psikomot orik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
IPS	3.1 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	3.2.4 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia.	Pengetahuan / L3	Disajikan wacana tentang kondisi masyarakat, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan budaya masyarakat Indonesia	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	6, 9
		3.2.5 Menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.	Pengetahuan / L3	Disajikan pernyataan, siswa dapat menganalisis pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi masyarakat Indonesia.	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	8, 10
	4.1 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.1.1 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.	Psikomot orik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV
		4.1.2 Mengkomuni-kasikan mind mapping yang sudah dibuat.	Psikomot orik		Non Tes	Unjuk Kerja	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja	IV



### I. LEMBAR JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Pembelajaran ke : 4 (tiga)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1					
2					
3					

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

### II. LEMBAR JURNAL SIKAP SOSIAL

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
Pembelajaran ke : 4 (tiga)

<b>NO</b>	<b>TANGGAL</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>CATATAN PERILAKU</b>	<b>BUTIR SIKAP</b>	<b>TINDAK LANJUT</b>
1					
2					
3					

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
NIP 19870709 201902 2 002

**III. SOAL EVALUASI**

Tema	: 6 Panas dan Perpindahannya
Subtema	: 3 Kesimbangan Ekosistem
Muatan Pembelajaran	: Bahasa Indonesia, IPS dan PPKn
Kelas/ semester	: V (Lima)/ 1 (ganjil)
Pembelajaran ke	: 4 (tiga)
Hari, tanggal	: .....
Alokasi waktu	: 15 menit

Nama	: .....
No. Absen	: .....

**Petunjuk Mengerjakan :**

5. Tulislah namamu terlebih dahulu pada pojok kanan atas!
6. Bacalah setiap soal di bawah ini dengan cermat!
7. Tanyakan kepada gurumu apabila ada soal yang belum jelas!
8. Kerjakan secara mandiri dan jujur!

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

*Perhatikan teks bacaan berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-2!*

Masyarakat nelayan di desa Lamalera, memiliki tradisi berburu paus yang telah diturunkan bertahun-tahun oleh nenek moyang mereka. Tidak sembarang paus yang mereka buru, hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru. Jika mereka menemukan paus muda, masyarakat nelayan di desa ini akan mengembalikannya ke laut lepas. Mereka pun bersepakat secara adat bahwa dalam setahun, tidak boleh lebih dari 15 paus yang mereka buru. Dengan demikian, mereka tetap menjaga agar paus tidak punah.

1. Pokok pikiran bacaan di atas adalah . . . .
  - e. masyarakat nelayan di desa lamalera, memiliki tradisi berburu paus yang menjaga agar paus tidak punah
  - f. tidak sembarang paus yang mereka buru, hanya paus yang sudah tua saja yang mereka buru
  - g. jika mereka menemukan paus muda, masyarakat nelayan di desa ini akan mengembalikannya ke laut
  - h. dengan demikian, mereka tetap menjaga agar paus tidak punah
  
2. Pertanyaan di bawah ini yang tidak sesuai dengan teks bacaan di atas adalah . . . .

- a. Tradisi apakah yang dimiliki masyarakat nelayan di Desa Lamalera?
- b. Apakah kesepakatan adat dalam tradisi berburu paus di Lamalera?
- c. Paus seperti apa yang diburu masyarakat nelayan di Lamalera?
- d. Berapa jumlah paus yang ditangkap masyarakat Lamalera?

3. Perhatikan teks di bawah ini!

Apabila kita memiliki kebiasaan membuang sampah secara sembarangan kedepannya akan banyak sekali dampak yang bisa ditimbulkan. Oleh karena itu, sebagai makhluk sosial dan memiliki keinginan untuk sejahtera Ayolah bersama-sama menjaga lingkungan di sekitar kita.

Diawali dengan suatu hal yang kecil, yaitu kita membuang sampah di tempatnya. Untuk Jenis sampah organik kita bisa mengolahnya jadi kompos atau pupuk bagi Tumbuhan. Sedangkan untuk sampah non-organik kita bisa mengolahnya kembali menjadi sebuah barang kerajinan yang memiliki nilai jual yang tinggi.

Rangkuman dari teks tersebut yang teat adalah ....

- a. marilah bersama-sama menjaga lingkungan dengan membuang sampah pada tempatnya
- b. jika kita terbiasa membuang sampah sembarangan maka akan menyebabkan banyak dampak buruk
- c. buanglah sampah pada tempat sampah, sesuai dengan jenisnya
- d. untuk mengurangi sampah kita dapat mengolah sampah menjadi pupuk dan kerajinan tangan

4. *Perhatikan gambar di bawah ini!*



Gambar di atas menunjukkan siswa belajar menggunakan buku-buku di perpustakaan. Hal tersebut merupakan contoh hak siswa di sekolah yaitu

....

- e. mendapatkan perlakuan adil dari guru
- f. memiliki banyak teman
- g. menggunakan fasilitas sekolah
- h. mendapat bimbingan dari guru

5. *Perhatikan pernyataan di bawah ini!*

- A. Mendapat perlakuan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya
  - B. Memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya
  - C. Memperoleh penilaian hasil belajarnya
  - D. Memperoleh perlakuan dan bimbingan yang berbeda dari gurunya
- Dari beberapa pernyataan di atas yang tidak termasuk hak siswa ditunjukkan oleh huruf ....
- e. A
  - f. B
  - g. C
  - h. D

6. *Perhatikan gambar di bawah ini!*



Gambar di atas merupakan orang-orang yang tidak memiliki pekerjaan. Hal ini merupakan permasalahan sosial yang disebabkan oleh . . . .

- e. sedikitnya lapangan kerja
- f. banyaknya kebutuhan pokok
- g. rendahnya kesadaran masyarakat
- h. kurangnya sumber daya manusia

7. *Perhatikan tabel di bawah ini!*

I	Penggunaan pupuk buatan berlebihan merusak tanah
II	Penggunaan pestisida menyebabkan pencemaran lingkungan

III	Pembuangan limbah peternakan ke sungai menyebabkan bau tidak enak yang menyengat
IV	Limbah sisa pengolahan ikan menimbulkan pencemaran

Dari berbagai pernyataan di atas yang merupakan pengaruh negatif interaksi manusia dalam hal pertanian adalah ....

- i. I
  - j. II
  - k. III
  - l. IV
8. Dila setiap hari menyisihkan uang sakunya untuk ditabung. Kebiasaan Dila tersebut merupakan bentuk partisipasi masyarakat Indonesia dalam pembangunan ....
- e. sosial
  - f. budaya
  - g. ekonomi
  - h. pendidikan

9. *Perhatikan gambar di bawah ini!*



Gambar di atas menunjukkan tradisi penangkapan ikan paus di Lamalera. Hal ini merupakan interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ....

- a. sosial
  - b. budaya
  - c. ekonomi
  - d. pendidikan
10. Saat ini budaya Indonesia semakin lama semakin luntur. Generasi muda bertanggung jawab untuk menjaga budaya Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga budaya Indonesia adalah ....
- e. mempelajari kebudayaan daerah
  - f. mencegah masuknya budaya asing
  - g. menghilangkan akses dengan dunia luar

h. membatasi komunikasi dengan kelompok lain

**KUNCI JAWABAN****II. Pilihan Ganda**

11. A

16. A

12. D

17. B

13. C

18. C

14. D

19. B

15. C

20. A

**PEDOMAN PENSKORAN****PILIHAN GANDA**

Nomor soal	Bobot skor
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
6	2
7	2
8	2
9	2
10	2
Total skor	10

Keterangan :

Jawaban benar skor 2

Jawaban salah skor 0

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$



#### IV. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : PPKn  
 Pembelajaran ke : 4  
 Indikator : 4.4.1 Menuliskan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kerja sama dalam berdiskusi				Kesesuaian pembahasan diskusi				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



**Ika Fatmawati, S. Pd.**  
 NIP 19870709 201902 2 002

Rubrik penilaian Menuliskan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah dalam kehidupan sehari-hari:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	<b>Kerja sama dalam berdiskusi</b>	Semua anggota kelompok mengerjakan tugas berdiskusi	Sebagian besar anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan yang lainnya bermain.	Sebagian kecil anggota kelompok melakukan kegiatan diskusi sedangkan lainnya bermain.	Hanya 1 orang yang mengerjakan tugas
2	<b>Kesesuaian pembahasan diskusi</b>	Semua anggota kelompok berdiskusi dan Pembahasan diskusi sesuai tugas yang diberikan.	Diskusi dilaksanakan setengah jalan selebihnya membahas yang tidak sesuai tugas.	Awal-awal kegiatan membahas diskusi selanjutnya lebih banyak berdiskusi hal lain.	Pembahasan diskusi menyimpang dari tugas yang diberikan

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indoensia  
 Pembelajaran ke : 4  
 Indikator : 4.7.1 Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Ketepatan kesimpulan dengan isi teks bacaan				Ketepatan EYD				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4			
										8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



Ika Fatmawati, S. Pd.

Rubrik penilaian Membuat ringkasan teks penjelasan (eksplanasi) dari media cetak atau elektronik menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketepatan rangkuman dengan isi teks bacaan	Rangkuman yang dibuat sesuai dengan teks bacaan.	50% rangkuman sesuai dengan teks bacaan.	25% rangkuman sesuai dengan teks bacaan.	Rangkuman menyimpang dari teks.
2	Ketepatan EYD	Bahasa tulis baik sesuai dengan konteks, sesuai dengan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Bahasa tulis baik, sesuai dengan konteks, namun kurang memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda titik.	Bahasa tulis kurang baik dan kurang mampu memperhatikan aturan berkaitan dengan diksi dan tanda baca titik.	Belum mampu menulis kalimat dengan pilihan kata yang baik dan benar dan tidak menggunakan tanda titik.

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : Bahasa Indonesia  
 Pembelajaran ke : 4  
 Indikator : 4.7.2 Mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Penyampaian kesimpulan				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



Ika Fatmawati, S. Pd.

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dibuat

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Penyampaian rangkuman	Rangkuman disampaikan secara tepat dan jelas.	Sebagian besar rangkuman disampaikan dengan tepat dan jelas.	Sebagian kecil rangkuman disampaikan dengan tepat dan jelas.	Penyampaian rangkuman tidak tepat dan tidak jelas.

Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : IPS  
 Pembelajaran ke : 4  
 Indikator : 4.1.1 Membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi.

*Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Kesesuaian kliping dengan tema				Isi kliping				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



Ika Fatmawati, S. Pd.

Rubrik penilaian membuat mind mapping pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ekonomi:

No	Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kesesuaian mind mapping dengan materi	Seluruh mind mapping yang dibuat sesuai dengan materi .	Sebagian besar mind mapping sesuai dengan materi.	Sebagian kecil mind mapping sesuai dengan materi.	mind mapping tidak sesuai dengan materi.
2	Isi mind mapping	Informasi yang dikumpulkan sangat akurat dan paling sedikit berasal dari 5 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan cukup akurat dan berasal dari 4 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan kurang akurat dan berasal dari 3 sumber yang berbeda.	Informasi yang dikumpulkan tidak akurat dan hanya berasal dari 1 sumber saja.



Tema : 6 Panas dan Perpindahannya  
 Subtema : 3 Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan  
 Kelas/ semester : V (Lima)/ 1 (ganjil)  
 Muatan Pembelajaran : IPS  
 Pembelajaran ke : 4  
 Indikator : 4.1.2 Mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.

*Petunjuk: Petunjuk: Berilah tanda cek “v” pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama Siswa	Kriteria								Penilaian		Nilai
		Volume suara				Cara penyampaian kliping				Skor maksimum	Skor diperoleh	
		1	2	3	4	1	2	3	4	8		

**Penilaian:**  $Nilai = \frac{\text{total nilai siswa}}{\text{total nilai maksiman}} \times 100$

Guru Kelas V



Ika Fatmawati, S. Pd.

Rubrik penilaian mengkomunikasikan kliping yang sudah dibuat.:

<b>No</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor 4</b>	<b>Skor 3</b>	<b>Skor 2</b>	<b>Skor 1</b>
1	Volume suara	Suara terdengar oleh semua anggota kelas.	Suara terdengar hanya oleh sebagian anggota kelas.	Suara hanya terdengar oleh guru.	Suara terdengar sangat pelan.
2	Cara penyampaian mind mapping	Pengaturan informasi dalam mind mapping sangat teratur, rapi, dan mudah dibaca.	Pengaturan informasi dalam mind mapping cukup teratur, rapi, dan cukup mudah dibaca.	Pengaturan informasi dalam mind mapping kurang teratur, rapi, dan sulit dibaca.	Pengaturan informasi dalam mind mapping tidak teratur, rapi, dan sulit dibaca.

**LAMPIRAN 23**

**ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA**

**1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA**

Nama Siswa	Nomor Soal																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
S1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
S2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1
S3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	
S4	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	
S5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
S6	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	
S7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1
S8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S9	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1

Nama Siswa	Nomor Soal																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S11	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0
S12	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
S13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
S14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
S16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1
S17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S19	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0
S20	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
S21	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1
S22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
S23	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1

Nama Siswa	Nomor Soal																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
S24	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	
S25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
S26	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	
S27	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
S28	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0
S29	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
S30	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	
S31	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	
S32	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	

Nama Siswa	Nomor Soal																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
S1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	
S2	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
S3	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	
S4	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
S5	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
S6	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
S7	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
S8	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1
S9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	
S10	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
S11	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	
S12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
S13	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	

Nama Siswa	Nomor Soal																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
S14	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
S15	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	
S16	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	
S17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
S18	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0
S19	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	
S20	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	
S21	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	
S22	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
S23	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0
S24	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0
S25	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S26	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0

Nama Siswa	Nomor Soal																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
S27	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
S28	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0
S29	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S30	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
S31	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0
S32	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1



## 2. HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS MENGGUNAKAN EXCEL

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	S1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
2	S2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1
3	S3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
4	S4	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1
5	S5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0
6	S6	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1
7	S7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
9	S9	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0
10	S10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
11	S11	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
13	S13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0
14	S14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
15	S15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1
16	S16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
17	S17	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	S18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0
19	S19	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	S20	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0
21	S21	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0
22	S22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
23	S23	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1
24	S24	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0
25	S25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0
26	S26	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
27	S27	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0
28	S28	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
29	S29	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
30	S30	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
31	S31	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
32	S32	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1
Total		24	27	23	25	28	10	9	13	13	16	16	16	23	18	8	20	17	9	9	13	
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	0,349	0,349	0,349	0,349
R Hitung		0,43894	0,5402	0,65417	0,21518	0,45664	0,41879	0,55832	0,39562	-0,17437	-0,21806	0,41254	0,59524	0,57552	0,45961	0,37769	0,58281	-0,02547	0,70251	0,43379	-0,03037	
Keterangan		VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	INVALID	

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																				
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
1	S1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
2	S2	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1
3	S3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
4	S4	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0
5	S5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1
6	S6	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
7	S7	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0
8	S8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	S9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
10	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
11	S11	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
12	S12	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0
13	S13	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
14	S14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
15	S15	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
16	S16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
17	S17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
18	S18	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1
19	S19	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
20	S20	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
21	S21	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0
22	S22	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
23	S23	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
24	S24	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0
25	S25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
26	S26	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
27	S27	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
28	S28	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
29	S29	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
30	S30	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0
31	S31	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0
32	S32	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1
Total		23	21	21	17	22	21	18	21	20	23	8	16	9	21	22	8	17	23	17	20	
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	0,349	0,349	0,349	
R Hitung		0,54275	-0,11517	0,59832	0,44103	0,41403	0,51766	0,03193	0,36256	0,56455	0,39857	-0,1327	0,4479	0,58453	0,53007	0,42038	0,47296	0,38789	0,45755	0,46465	0,35151	
Keterangan		VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																			
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
1	S1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
2	S2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	
3	S3	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
4	S4	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	
5	S5	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
6	S6	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
7	S7	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	
8	S8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	
9	S9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	
10	S10	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	
11	S11	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
12	S12	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	
13	S13	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	
14	S14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
15	S15	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
16	S16	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	
17	S17	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
18	S18	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
19	S19	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	
20	S20	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	
21	S21	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	
22	S22	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	
23	S23	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	
24	S24	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	
25	S25	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
26	S26	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
27	S27	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	
28	S28	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
29	S29	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	
30	S30	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	
31	S31	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	
32	S32	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	
Total		20	20	9	9	17	28	18	6	20	16	27	26	9	25	19	20	9	18	27	
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	0,349	0,349	
R Hitung		0,47933	0,50368	0,40102	0,47312	0,19893	0,45664	0,51901	-0,21045	0,40629	0,02947	0,6457	0,42939	0,46001	0,39338	0,51637	0,6315	0,63697	0,63781	-0,08471	
Keterangan		VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	INVALID	VALID	INVALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	INVALID	

## 3. HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN SPSS

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.863	60

## 4. UJI TARAF KESUKARAN DENGAN SPSS

		Soal_Nomor_01	Soal_Nomor_02	Soal_Nomor_03	Soal_Nomor_04	Soal_Nomor_05
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.7500	.8438	.7188	.7812	.8750

		Soal_Nomor_06	Soal_Nomor_07	Soal_Nomor_08	Soal_Nomor_09	Soal_Nomor_10
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.3125	.2812	.4062	.4062	.5000

		Soal_Nomor_11	Soal_Nomor_12	Soal_Nomor_13	Soal_Nomor_14	Soal_Nomor_15
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.5000	.5000	.5938	.5625	.2500

		Soal_Nomor_16	Soal_Nomor_17	Soal_Nomor_18	Soal_Nomor_19	Soal_Nomor_20
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.6250	.5312	.4062	.4688	.4062

		Soal_Nomor_21	Soal_Nomor_22	Soal_Nomor_23	Soal_Nomor_24	Soal_Nomor_25
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.6562	.6562	.6562	.5312	.6875

		Soal_Nomor_26	Soal_Nomor_27	Soal_Nomor_28	Soal_Nomor_29	Soal_Nomor_30
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.6562	.6250	.6562	.6250	.6562

		Soal_Nomor_ 31	Soal_Nomor_ 32	Soal_Nomor_ 33	Soal_Nomor_ 34	Soal_Nomor_ 35
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.2500	.5000	.4062	.5938	.6875

		Soal_Nomor_ 36	Soal_Nomor_ 37	Soal_Nomor_ 38	Soal_Nomor_ 39	Soal_Nomor_ 40
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.3125	.4688	.7188	.5312	.5312

		Soal_Nomor_ 41	Soal_Nomor_ 42	Soal_Nomor_ 43	Soal_Nomor_ 44	Soal_Nomor_ 45
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.6250	.6250	.6562	.3438	.5938

		Soal_Nomor_ 46	Soal_Nomor_ 47	Soal_Nomor_ 48	Soal_Nomor_ 49	Soal_Nomor_ 50
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.8750	.5625	.1875	.6250	.4375

		Soal_Nomor_ 51	Soal_Nomor_ 52	Soal_Nomor_ 53	Soal_Nomor_ 54	Soal_Nomor_ 55
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.9062	.8125	.4688	.8438	.5938

		Soal_Nomor_ 56	Soal_Nomor_ 57	Soal_Nomor_ 58	Soal_Nomor_ 59	Soal_Nomor_ 60
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		.6250	.5625	.4688	.9062	.5625

### 5. HASIL ANALISIS UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN EXCEL

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
17	S17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	S8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
14	S14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0
25	S25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
29	S29	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0
9	S9	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
13	S13	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
1	S1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
15	S15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1
10	S10	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0
5	S5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0
18	S18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0
32	S32	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1
23	S23	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1
16	S16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
22	S22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1
21	S21	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0
11	S11	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1
4	S4	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1
6	S6	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
20	S20	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0
30	S30	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0
2	S2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1
12	S12	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
24	S24	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0
19	S19	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
27	S27	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0
31	S31	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0
28	S28	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0
26	S26	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
7	S7	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
3	S3	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
DAYA BEDA	Ba	15	16	16	15	15	7	8	9	6	6	11	11	16	11	6	13	9	9	7	7
	Bb	9	11	7	10	13	3	1	4	7	10	5	5	7	7	2	7	8	0	2	6
	Pa	0,9375	1	1	0,9375	0,9375	0,4375	0,5	0,5625	0,375	0,375	0,6875	0,6875	1	0,6875	0,375	0,8125	0,5625	0,5625	0,4375	0,4375
	Pb	0,5625	0,6875	0,4375	0,625	0,8125	0,1875	0,0625	0,25	0,4375	0,625	0,3125	0,3125	0,4375	0,4375	0,125	0,4375	0,5	0	0,125	0,375
	D	0,375	0,3125	0,5625	0,3125	0,125	0,25	0,4375	0,3125	-0,0625	-0,25	0,375	0,375	0,5625	0,25	0,25	0,375	0,0625	0,5625	0,3125	0,0625
KRITERIA	BAIK	BAIK	SANGAT B	BAIK	JELEK	CUKUP	SANGAT B	BAIK	JELEK	JELEK	BAIK	BAIK	SANGAT B	CUKUP	CUKUP	BAIK	JELEK	SANGAT B	BAIK	JELEK	

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																			
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
17	S17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
8	S8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
14	S14	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0
25	S25	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0
29	S29	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
9	S9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0
13	S13	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
1	S1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	S15	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
10	S10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
5	S5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1
18	S18	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
32	S32	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1
23	S23	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
16	S16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
22	S22	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
21	S21	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0
11	S11	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1
4	S4	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
6	S6	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
20	S20	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1
30	S30	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1
2	S2	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1
12	S12	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0
24	S24	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0
19	S19	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
27	S27	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
31	S31	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0
28	S28	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1
26	S26	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
7	S7	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
3	S3	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0
DAYA BEDA	Ba	15	10	14	12	14	14	9	13	14	15	4	11	9	13	14	7	10	15	11	9
	Bb	8	11	7	5	8	7	9	8	6	8	4	5	0	8	8	1	7	8	6	8
	Pa	0,9375	0,625	0,875	0,75	0,875	0,875	0,5625	0,8125	0,875	0,9375	0,25	0,6875	0,5625	0,8125	0,875	0,4375	0,625	0,9375	0,6875	0,5625
	Pb	0,5	0,6875	0,4375	0,3125	0,5	0,4375	0,5625	0,5	0,375	0,5	0,25	0,3125	0	0,5	0,5	0,0625	0,4375	0,5	0,375	0,5
	D	0,4375	-0,0625	0,4375	0,4375	0,375	0,4375	0	0,3125	0,5	0,4375	0	0,375	0,5625	0,3125	0,375	0,375	0,1875	0,4375	0,3125	0,0625
KRITERIA		SANGAT B	JELEK	SANGAT B	SANGAT B	BAIK	SANGAT B	JELEK	BAIK	SANGAT B	SANGAT B	JELEK	BAIK	SANGAT B	BAIK	BAIK	BAIK	JELEK	SANGAT B	BAIK	JELEK

NOMOR	NAMA SISWA	NOMOR SOAL																			
		41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
17	S17	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	S8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
14	S14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
25	S25	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
29	S29	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	S9	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
13	S13	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	S1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
15	S15	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
10	S10	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
5	S5	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
18	S18	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
32	S32	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
23	S23	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0
16	S16	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
22	S22	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0
21	S21	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
11	S11	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
4	S4	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
6	S6	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
20	S20	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1
30	S30	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
2	S2	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0
12	S12	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
24	S24	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0
19	S19	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0
27	S27	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
31	S31	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
28	S28	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
26	S26	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
7	S7	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
3	S3	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
DAYA BEDA	Ba	12	13	7	7	10	16	12	2	12	9	16	15	7	15	13	13	8	12	14	11
	Bb	8	7	2	2	7	12	6	4	8	7	11	11	6	12	6	7	1	6	13	7
	Pa	0,75	0,8125	0,4375	0,4375	0,625	1	0,75	0,125	0,75	0,5625	1	0,9375	0,4375	0,9375	0,8125	0,8125	0,5	0,75	0,875	0,6875
	Pb	0,5	0,4375	0,125	0,125	0,4375	0,75	0,375	0,25	0,5	0,4375	0,6875	0,6875	0,375	0,75	0,375	0,4375	0,0625	0,375	0,8125	0,4375
	D	0,25	0,375	0,3125	0,3125	0,1875	0,25	0,375	-0,125	0,25	0,125	0,3125	0,25	0,0625	0,1875	0,4375	0,375	0,4375	0,375	0,0625	0,25
KRITERIA	CUKUP	BAIK	BAIK	BAIK	JELEK	CUKUP	BAIK	JELEK	CUKUP	JELEK	BAIK	CUKUP	JELEK	JELEK	SANGAT B	BAIK	SANGAT B	BAIK	JELEK	CUKUP	



LAMPIRAN 24

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Taraf Kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Mean	Keterangan	Pearson Correlation	r tabel	keterangan	Daya beda	Keterangan	
Soal 1	0,75	Mudah	0,416	0,349	Valid	0,37	Baik	Diterima
Soal 2	0,84	Mudah	0,575	0,349	Valid	0,31	Baik	Diterima
Soal 3	0,71	Mudah	0,627	0,349	Valid	0,56	Sangat baik	Diterima
Soal 4	0,78	Mudah	0,197	0,349	Tidak valid	0,31	Baik	Ditolak
Soal 5	0,87	Mudah	0,467	0,349	Valid	0,12	Jelek	Ditolak
Soal 6	0,31	Sedang	0,429	0,349	Valid	0,25	Cukup	Diterima
Soal 7	0,28	Sukar	0,563	0,349	Valid	0,43	Sangat baik	Diterima
Soal 8	0,40	Sedang	0,401	0,349	Valid	0,31	Baik	Diterima

Soal 9	0,41	Sedang	-0,158	0,349	Tidak valid	-0,25	Jelek	Ditolak
Soal 10	0,50	Sedang	-0,217	0,349	Tidak valid	0,37	Jelek	Ditolak
Soal 11	0,50	Sedang	0,456	0,349	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 12	0,50	Sedang	0,607	0,349	Valid	0,25	Baik	Diterima
Soal 13	0,59	Mudah	0,459	0,349	Valid	0,25	Sangat baik	Diterima
Soal 14	0,56	Sedang	0,437	0,349	Valid	0,37	Jelek	Ditolak
Soal 15	0,25	Sukar	0,398	0,349	Valid	0,06	Cukup	Diterima
Soal 16	0,62	Sedang	0,535	0,349	Valid	0,56	Baik	Diterima
Soal 17	0,53	Sedang	-0,042	0,349	Tidak valid	0,31	Jelek	Ditolak
Soal 18	0,40	Sukar	0,617	0,349	Valid	0,06	Sangat baik	Diterima
Soal 19	0,46	Sukar	0,396	0,349	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 20	0,41	Sedang	-0,049	0,349	Tidak valid	-0,06	Jelek	Ditolak

Soal 21	0,65	Mudah	0,584	0,349	Valid	0,43	Sangat baik	Diterima
Soal 22	0,65	Sedang	-0,105	0,349	Tidak valid	0,43	Jelek	Ditolak
Soal 23	0,66	Sedang	0,584	0,349	Valid	0,37	Sangat baik	Diterima
Soal 24	0,53	Sedang	0,424	0,349	Valid	0,43	Sangat baik	Diterima
Soal 25	0,68	Sedang	0,413	0,349	Valid	0,00	Baik	Diterima
Soal 26	0,65	Sedang	0,544	0,349	Valid	0,31	Sangat baik	Diterima
Soal 27	0,56	Sedang	0,056	0,349	Tidak valid	0,50	Jelek	Ditolak
Soal 28	0,65	Sedang	0,418	0,349	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 29	0,62	Sedang	0,529	0,349	Valid	0,00	Sangat baik	Diterima
Soal 30	0,65	Mudah	0,438	0,349	Valid	0,37	Sangat baik	Diterima
Soal 31	0,25	Sukar	-0,154	0,349	Tidak valid	0,43	Jelek	Ditolak
Soal 32	0,50	Sedang	0,406	0,349	Valid	0,31	Baik	Diterima

Soal 33	0,40	Sukar	0,450	0,349	Valid	0,37	Sangat baik	Diterima
Soal 34	0,65	Sedang	0,511	0,349	Valid	0,50	Baik	Diterima
Soal 35	0,68	Sedang	0,392	0,349	Valid	0,18	Baik	Diterima
Soal 36	0,31	Sukar	0,463	0,349	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 37	0,53	Sedang	0,386	0,349	Valid	0,31	Jelek	Ditolak
Soal 38	0,71	Mudah	0,451	0,349	Valid	0,06	Sangat baik	Diterima
Soal 39	0, 53	Sedang	0,443	0,349	Valid	0, 25	Baik	Diterima
Soal 40	0,53	Sedang	-0,118	0,349	Valid	0,37	Jelek	Ditolak
Soal 41	0,62	Sedang	0,477	0,349	Valid	0,25	Cukup	Ditolak
Soal 42	0,62	Sedang	0,490	0,349	Valid	0,43	Baik	Diterima
Soal 43	0,56	Sukar	0,094	0,349	Valid	0,18	Baik	Ditolak
Soal 44	0,34	Sukar	0,562	0,349	Valid	0,25	Sangat baik	Diterima

Soal 45	0,53	Sedang	0,165	0,349	Tidak valid	0,37	Jelek	Ditolak
Soal 46	0,87	Mudah	0,467	0,349	Valid	0,25	Cukup	Diterima
Soal 47	0,56	Sedang	0,532	0,349	Valid	0,25	Baik	Diterima
Soal 48	0,18	Sukar	-0,239	0,349	Tidak valid	0,12	Jelek	Ditolak
Soal 49	0,62	Sedang	0,425	0,349	Valid	0,31	Cukup	Diterima
Soal 50	0,50	Sedang	0,022	0,349	Tidak valid	0,12	Jelek	Ditolak
Soal 51	0,84	Mudah	0,653	0,349	Valid	0,25	Baik	Diterima
Soal 52	0,81	Mudah	0,457	0,349	Valid	0,12	Cukup	Diterima
Soal 53	0,41	Sedang	-0,029	0,349	Valid	0,31	Jelek	Ditolak
Soal 54	0,84	Mudah	0,298	0,349	Valid	0,25	Jelek	Ditolak
Soal 55	0,59	Sedang	0,555	0,349	Valid	0,06	Sangat baik	Diterima
Soal 56	0,62	Sedang	0,620	0,349	Valid	0,18	Baik	Diterima

Soal 57	0,56	Sukar	0,456	0,349	Valid	0,43	Jelek	Ditolak
Soal 58	0,56	Sedang	0,640	0,349	Valid	0,37	Baik	Diterima
Soal 59	0,84	Mudah	-0,065	0,349	Tidak valid	0,06	Jelek	Ditolak
Soal 60	0,56	Sedang	0,539	0,349	Valid	0,25	Cukup	Diterima

**LAMPIRAN 25****SOAL PRETEST DAN POSTTEST****TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01  
 Kelas/ Semester : V/ 1  
 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 X

Dibetulkan menjadi : a b c d ~~X~~ 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. Untuk bertahan hidup manusia mempelajari peristiwa alam yang ada di lingkungannya. Misalnya, para petani harus menyesuaikan waktu tanam dengan musim hujan agar tanamannya dapat tumbuh dengan baik. Hal ini tergolong dalam jenis interaksi manusia dengan alam yang membuat manusia ....
  - a. memanfaatkan alam
  - b. mengubah lingkungan alam
  - c. menjaga kelestarian lingkungan
  - d. menyesuaikan diri dengan keadaan alam

2. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Petani menanam padi pada saat musim hujan
II	Ketika malam hari para nelayan berangkat menangkap ikan
III	Seorang pekerja mengambil pasir dari sungai untuk membuat rumah
IV	Masyarakat pegunungan memakai baju tebal agar tidak kedinginan

Dari berbagai pernyataan di atas yang merupakan interaksi manusia dengan alam dengan memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhannya ditunjukkan oleh nomor ....

- a. I dan II  
 b. II dan III  
 c. II dan IV  
 d. III saja

3. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan lingkungan rumah penduduk yang kurang mampu. Hal ini merupakan permasalahan sosial yang disebabkan karena . . . .

- a. rendahnya pendidikan  
 b. sedikitnya tenaga kesehatan  
 c. persebaran penduduk tidak rata  
 d. kurangnya kesadaran masyarakat





4. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan para petani yang bekerja sama menanam padi. Hal ini merupakan pembangunan sosial yang disebabkan oleh ....

- interaksi manusia dengan manusia
- interaksi manusia dengan lingkungan
- kebiasaan masyarakat yang menjadi budaya
- manusia yang memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan

5. Lingkungan biotik adalah segala benda hidup yang ada di lingkungan. Gambar di bawah ini yang merupakan lingkungan biotik kecuali ....

<p>a.</p> 	<p>c.</p> 
<p>b.</p> 	<p>d.</p> 

6. *Perhatikan tabel di bawah ini!*

A	Membuat hujan buatan
B	Membuat prakiraan cuaca
C	Membuat cagar alam
D	Membuka lahan untuk pertanian

Dari tabel di atas, pernyataan yang merupakan salah satu contoh manusia dalam memanfaatkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi ditunjukkan oleh huruf ....

- a. D
- b. B
- c. A
- d. C

## 7. Manusia perlu berhubungan atau berkomunikasi dengan sesamanya. Maka terjadilah apa yang dinamakan proses sosial. Proses sosial adalah suatu interaksi atau hubungan saling memengaruhi antarmanusia. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila di antara pihak yang berinteraksi melakukan ....

- a. kontak sosial dan komunikasi
- b. kontak sosial dan adaptasi
- c. komunikasi dan adaptasi
- d. intetaksi dan adaptasi

8. *Perhatikan kegiatan di bawah ini!*

V. Ani berbicara dengan kucing peliharaannya

VI. Diva memberikan pupuk agar tanaman bunganya tumbuh

VII. Rani menyapa Diva ketika bertemu di jalan

VIII. Ani menceritakan pengalamannya di depan kelas

Dari beberapa kegiatan di atas yang merupakan interaksi sosial adalah ....

- a. I dan II
- b. II dan III
- c. III dan IV
- d. semua benar

9. Sebagai makhluk sosial manusia tidak dapat hidup sendiri. Begitu pula dalam berinteraksi dengan lingkungannya manusia memerlukan orang lain. Ketika manusia berinteraksi dengan lingkungan maka terjadi juga interaksi antar sesama manusia. Berikut yang merupakan dampak dari interaksi manusia dengan alam terhadap sosial, kecuali ....
- dibangun rumah untuk memenuhi kebutuhan pokok
  - adanya kegiatan kerja bakti di lingkungan masyarakat
  - masyarakat melakukan kegiatan menanam padi bersama
  - adanya kelompok pecinta alam yang peduli dengan lingkungan
10. Dataran tinggi banyak yang memiliki udara dingin dan tanah subur. Kondisi alam tersebut mendukung kebanyakan penduduk setempat bekerja di bidang ....
- jasa
  - industri
  - perikanan
  - perkebunan
11. *Perhatikan kegiatan masyarakat di bawah ini!*
- Beternak
  - Berkebun
  - Kerja bakti
  - Bercocok tanam
- Contoh kegiatan manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan alam yang tidak bertujuan untuk mendapatkan penghasilan ditunjukkan oleh nomor ....
- (1)
  - (2)
  - (3)
  - (4)

12. Perhatikan gambar di bawah ini!



Dampak yang ditimbulkan pada gambar di atas adalah ....

- a. tanah menjadi tandus
- b. memicu angin kencang
- c. menimbulkan hujan lebat
- d. terjadinya pencemaran udara

13. Perhatikan tabel berikut!

I	Pertanian
II	Pariwisata
III	Pelabuhan
IV	Perkebunan
V	Pelelangan ikan

Dari tabel di atas yang bukan merupakan pemanfaatan daerah pegunungan adalah ....

- a. I dan II
- b. III dan IV
- c. III dan V
- d. II dan V

14. *Perhatikan beberapa kegiatan di bawah ini!*

- (1) Membuang sampah pada tempatnya
- (2) Membuang sampah sembarangan
- (3) Mendaur ulang sampah
- (4) Membakar sampah

Kegiatan di atas yang dapat mengakibatkan terjadinya banjir ditunjukkan oleh nomor ....

- a. (4)
- b. (3)
- c. (2)
- d. (1)

15. *Perhatikan gambar di bawah ini!*



Kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan masyarakat berdasarkan gambar di atas adalah ....

- a. perkebunan
- b. perikanan
- c. peternakan
- d. perhutanan

16. lingkungan terdiri atas unsur biotik dan abiotik. Unsur biotik yang berada di lingkungan tempat tinggal adalah ....

- a. ayah, kebun, dan kursi
- b. ayah, ibu, dan tanaman
- c. adik, ibu, dan rumah
- d. kakak, kucing, dan rumah

17. Perhatikan gambar berikut ini!



Kegiatan ekonomi berdasarkan gambar di atas adalah ....

- a. pertanian
- b. perikanan
- c. kehutanan
- d. pertambangan

18. Perhatikan permasalahan di bawah ini!

- (1) Pertikaian
- (2) Permusuhan
- (3) Kerukunan
- (4) Ketidakpedulian

Permasalahan sosial di atas yang ditimbulkan karena jumlah pengangguran terlalu banyak adalah ....

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

19. Dila setiap hari menyisihkan uang sakunya untuk ditabung. Kebiasaan Dila tersebut merupakan bentuk partisipasi masyarakat Indonesia dalam pembangunan ....

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

20. Perhatikan gambar di bawah ini!



Berikut yang tidak termasuk penyebab peristiwa seperti pada gambar adalah ....

- a. penebangan hutan secara liar
- b. pembuangan sampah ke sungai
- c. pemukiman di bantaran sungai
- d. banyaknya sampah yang dibakar

21. Perhatikan permasalahan-permasalahan di bawah!

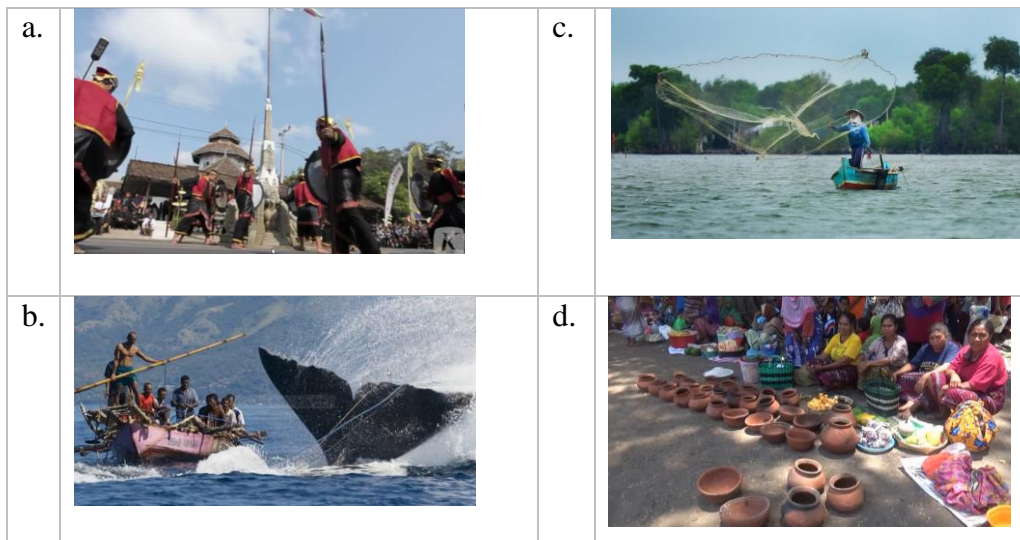
- (5) Pencemaran lingkungan
- (6) Pelanggaran lalu lintas
- (7) Peningkatan angka pengangguran
- (8) Penyaluran bantuan bagi korban banjir

Dari berbagai permasalahan di atas yang termasuk dalam permasalahan sosial adalah ....

- a. (1)
- b. (2)
- c. (3)
- d. (4)



22. Gambar di bawah ini yang merupakan budaya masyarakat yang bertujuan untuk melindungi salah satu hewan langka di Indonesia adalah ....



23. Lingkungan alam dapat mempengaruhi jenis pekerjaan. Contoh jenis pekerjaan berikut yang dipengaruhi lingkungan alam adalah ....

- Ayu menjadi guru sekolah dasar di dekat rumahnya
- Anita menanam pohon dan bunga di halaman rumah
- Pak Adi membuka warung kopi di daerah pegunungan
- Pak Budi membangun waduk agar desanya tidak kekeringan

24. Setiap hari warga Desa Waringin membuang limbah rumah tangga ke sungai. Semakin lama sampah di sungai semakin banyak dan menumpuk. Berikut ini dampak yang dapat ditimbulkan dari perilaku tersebut adalah ....

- timbulnya bencana tanah longsor
- berkurangnya populasi ikan di sungai
- menyebabkan gangguan pernapasan dan penyakit paru
- banyaknya hama yang menyerang pemukiman penduduk



25. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan seperti pada gambar di atas dapat menyebabkan kerugian bagi manusia, berupa ....

- a. kebakaran hutan
- b. banjir dan tanah longsor
- c. punahnya hewan langka
- d. rusaknya habitat hewan

26. Pengaruh lingkungan terhadap manusia dapat dilihat dari kebiasaan atau budaya. Berikut contoh budaya yang dipengaruhi lingkungan adalah ....

- a. masyarakat perkotaan memilih bekerja di bidang industri
- b. sebagian besar masyarakat di daerah bromo menanam kentang
- c. masyarakat yang tinggal di daerah pantai bekerja sebagai nelayan
- d. masyarakat yang tinggal di pegunungan menggunakan pakaian tebal

27. Perhatikan tabel berikut!

I	Merusak terumbu karang
II	Dapat menimbulkan banjir
III	Merusak tanaman bakau
IV	Tercemarnya daerah pantai

Dari tabel di atas, yang merupakan akibat dari penangkapan ikan menggunakan bahan peledak ditunjukkan oleh nomor ....

- a. IV
- b. III
- c. II
- d. I

28. Perhatikan beberapa kegiatan di bawah ini!

- (6) Pengusaha membuat instalasi pengelolaan limbah cair
- (7) Masyarakat dengan bebas menebang pohon di hutan
- (8) Masyarakat dapat membuang sampah organik di sungai
- (9) Masyarakat bebas berburu binatang liar di hutan
- (10) Masyarakat membuat kerajinan dari sampah anorganik

Dari beberapa kegiatan di atas, yang termasuk contoh pengaruh positif interaksi manusia dengan lingkungan alam adalah ....

- a. (1) dan (3)
- b. (2) dan (4)
- c. (1) dan (5)
- d. (3) dan (5)

29. Menebang pohon dengan tidak bertanggung jawab dapat menyebabkan dampak negatif berupa hutan gundul. Tindakan yang dapat dilakukan untuk memperbaiki hutan yang sudah gundul adalah ....

- a. melakukan penanaman kembali hutan yang gundul
- b. mengubah lahan hutan gundul menjadi lahan perkebunan
- c. mendirikan usaha atau pabrik di hutan yang sudah gundul
- d. membangun permukiman yang layak di lahan hutan gundul

30. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas menunjukkan pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap ....

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

31. Masyarakat pesisir dalam berinteraksi dapat mendominasi lingkungan. Dominasi yang terjadi dapat menyebabkan terjadinya kerusakan lingkungan. Kegiatan masyarakat pesisir yang dapat menyebabkan kerusakan lingkungan adalah ....

- a. pembukaan hutan bakau untuk tambak
- b. penenggelaman kapal laut untuk habitat ikan
- c. pembangunan bangunan pemecah ombak
- d. penataan bangunan liar di daerah pesisir

32. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Ikut menjadi anggota koperasi sekolah
II	Membuang sampah pada tempatnya
III	Bercocok tanam di halaman rumah
IV	Menggunakan pakaian batik

Dari tabel di atas, kegiatan yang termasuk dalam pembangunan budaya ditunjukkan oleh nomor ....

- a. I
- b. II
- c. III
- d. IV

33. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas merupakan tradisi penangkapan ikan paus yang ada di daerah ....

- a. Lembata
- b. Samosir
- c. Sulawesi
- d. Danau Toba

34. Tanah Indonesia sangat subur sehingga prosuktivitas lahan pertanian tinggi. Di dalam tanah terdapat berbagai jenis bahan tambang yang memiliki nilai ekonomis tinggi. Kondisi tersebut menunjukkan Indonesia memiliki modal pembangunan berupa ....
- sumber daya alam
  - sumber daya manusia
  - letak wilayah strategis
  - wilayah yang sangat luas

35. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Kesejahteraan meningkat
II	Pengangguran bertambah
III	Kebutuhan hidup meningkat
IV	Harga kebutuhan pokok makin tinggi
V	Tidak ada kesenjangan

Dari tabel di atas, yang merupakan dampak keberhasilan pembangunan nasional bagi masyarakat adalah ....

- I dan V
  - II dan V
  - III dan IV
  - IV dan V
36. Saat ini budaya Indonesia semakin lama semakin luntur. Generasi muda bertanggung jawab untuk menjaga budaya Indonesia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk tetap menjaga budaya Indonesia adalah ....
- mempelajari kebudayaan daerah
  - mencegah masuknya budaya asing
  - menghilangkan akses dengan dunia luar
  - membatasi komunikasi dengan kelompok lain

37. Perhatikan gambar di bawah ini!



Kegiatan siswa pada gambar di atas akan memberi dampak bagi siswa sendiri, yaitu ....

- a. siswa tidak mudah sakit
- b. tugas lebih cepat selesai
- c. mudah terserang penyakit
- d. senang mengikuti pelajaran

38. Perhatikan tabel di bawah ini!

I	Tidak ada hama wereng
II	Hasil panen padi menurun
III	Lahan pertanian tidak subur
IV	Hasil panen padi meningkat

Dari tabel di atas yang merupakan dampak perburuan burung hantu bagi kegiatan pertanian adalah ....

- a. IV
- b. III
- c. II
- d. I

39. Peran serta masyarakat Indonesia dalam pembangunan dapat diwujudkan dengan mendirikan usaha yang juga dapat menjaga budaya daerah. Usaha tersebut dapat berupa ....
- batik tulis
  - perdagangan
  - bengkel mobil
  - pelngalengan ikan
40. Interaksi manusia dengan lingkungan menyebabkan dampak baik positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu dapat menimbulkan berbagai bencana. Berikut yang merupakan bencana akibat interaksi manusia dengan lingkungan adalah ....
- hujan meteor
  - banjir bandang
  - gempa tektonik
  - erupsi gunung berapi

**LAMPIRAN 26****KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST***

<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>	<b>No</b>	<b>Jawaban</b>
1.	D	11.	C	21.	C	31.	A
2.	A	12.	D	22.	B	32.	D
3.	D	13.	C	23.	C	33.	A
4.	B	14.	C	24.	B	34.	A
5.	C	15.	A	25.	C	35.	B
6.	C	16.	B	26.	D	36.	A
7.	A	17.	A	27.	D	37.	A
8.	C	18.	B	28.	C	38.	C
9.	A	19.	C	29.	B	39.	C
10.	D	20.	D	30.	A	40.	B

**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**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kode</b>
1.	AM	S1
2.	ADL	S2
3.	AW	S3
4.	AGS	S4
5.	ASF	S5
6.	CPA	S6
7.	DA	S7
8.	DMD	S8
9.	DS	S9
10.	FWP	S10
11.	FAA	S11
12.	GKAP	S12
13.	GS	S13
14.	IP	S14
15.	KINN	S15
16.	LEM	S16
17.	MGP	S17
18.	MHI	S18
19.	MFRA	S19
20.	NAP	S20
21.	NSA	S21

22.	NLA	S22
23.	NAA	S23
24.	PW	S24
25.	PNW	S25
26.	SAM	S26
27.	SJPP	S27
28.	TS	S28
29.	YWS	S29
30.	Z	S30
31.	CGP	S31
32.	GSP	S32

**LAMPIRAN 29****DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Kode</b>
1.	LOW	B1
2.	ASAR	B2
3.	AZAM	B3
4.	AYM	B4
5.	AHPH	B5
6.	AFY	B6
7.	AVE	B7
8.	ADWS	B8
9.	AMINF	B9
10.	BNM	B10
11.	BEQ	B11
12.	BCP	B12
13.	CKA	B13
14.	DBF	B14
15.	EAHH	B15
16.	EM	B16
17.	FYB	B17
18.	GFYY	B18
19.	GRP	B19
20.	GAS	B20
21.	KFA	B21

22.	KAP	B22
23.	LFNA	B23
24.	MN	B24
25.	MKZ	B25
26.	MFAH	B26
27.	MEKH	B27
28.	MGF	B28
29.	NW	B29
30.	PPC	B30
31.	QILA	B31
32.	RKM	B32
33.	RSA	B33
34.	RMM	B34
35.	SPHS	B35
36.	SA	B36
37.	ZAR	B37

## LAMPIRAN 30

## HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN MULTIMEDIA  
LECTORA BERBASIS KONSERVASI  
DALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

Nama Guru : Ika Fatmawati, S.Pd.  
NIP : 19870709 201902 2 002  
Satuan Pendidikan : SDN Tambangan 01

**Petunjuk:**

1. Bapak dimohon untuk mengisi identitas diri pada tempat yang telah disediakan.
2. Gunakan centang (✓) untuk memilih jawaban yang yang dipilih.
3. Bapak dimohon memberikan saran pada akhir pertanyaan.

**Pertanyaan:**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya sulit untuk diajarkan kepada siswa?	✓	
3.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sumber belajar yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan 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.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?	✓	

9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
10.	Media berbasis teknologi apakah yang Bapak/Ibu inginkan? (lingkari salah satu)	a. <u>Komputer</u> b. Handphone	
11.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika media IPS materi interaksimanusiadenganlingkungandanpengaruhnya dikemas dalam bentuk multimedia lectora?	<input checked="" type="checkbox"/>	
12.	Apakah multimedia memudahkan guru dalam menyampaikan materi interaksimanusiadenganlingkungandanpengaruhnya?	<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika disajikan media berupa multimedia?	<input checked="" type="checkbox"/>	
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan multimedia dalam menyampaikan pembelajaran IPS?		<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia lectora berbasis konservasi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
17.	Apakah materi yang disajikan pada multimedia lectora sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	<input checked="" type="checkbox"/>	
18.	Apakah penyajian materi dalam multimedia harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	<input checked="" type="checkbox"/>	
19.	Perluah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?	<input checked="" type="checkbox"/>	
20.	Apakah multimedia lectora yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan mudah dimengerti?	<input checked="" type="checkbox"/>	
21.	Apakah kalimat yang digunakan dalam multimedia lectora harus singkat, padat dan jelas?	<input checked="" type="checkbox"/>	
22.	Apakah kemenarikan tampilan multimedia lectora akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
23.	Apakah multimedia lectora harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	<input checked="" type="checkbox"/>	
24.	Apakah siswa lebih suka media yang bergambar animasi?	<input checked="" type="checkbox"/>	
25.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia lectora? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. <b>Berlin Sans FB</b>	

		c. Arial Rounded MT Bold
27.	Apakah tampilan halaman yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia lectora? (lingkari salah satu)	a. Portrait b. Landscape
28.	Apakah multimedia lectora harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	✓
29.	Apakah dalam multimedia lectora memerlukan kuis?	✓
30.	Berikanlah saran dan masukan untuk multimedia lectora berbasis konservasi yang anda perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya: ..... ..... ..... ..... .....	

Semarang,

Guru Kelas V

Ika Fatmawati, S.Pd.

NIP: 19870709 201902 2 002

## LAMPIRAN 31

## HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

**INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN TERHADAP MULTIMEDIA LECTORA  
BERBASIS KONSERVASIDALAM PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA  
KELAS V SDN TAMBANGAN 01**

Nama Lengkap : Lutfiani Fitri Nur A  
No Urut : 24  
Kelas / Semester : V (lima) / Ganjil

**Petunjuk:**

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


**Pertanyaan:**

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	✓	
2.	Apakah pembelajaran 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 media yang menarik dalam pembelajaran IPS?	✓	
8.	Apakah kalian ingin belajar materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya dengan alat bantu komputer?	✓	
9.	Apakah kalian menyukai media yang ditampilkan di komputer?	✓	
10.	Apakah kalian setuju jika buku materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya ditampilkan pada komputer dalam bentuk multimedia?	✓	



11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?	✓	
12.	Apakah kalian menyukai media yang di dalamnya memuat gambar, video, dan animasi?	✓	
13.	Apakah kalian lebih suka media yang menantang, seperti game?	✓	
14.	Apakah kalian menyukai media yang berwarna?	✓	
15.	Apakah kalian setuju jika media menggunakan warna-warna yang cerah?	✓	
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam terhadap multimedia lectora berbasis konservasi? (lingkari salah satu)		a. Times New Roman b. <b>Berlin Sans FB</b> c. <b>Arial Rounded MT Bold</b>
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya?	✓	
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?	✓	
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	✓	
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam media berbentuk pilihan ganda?	✓	
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk media yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya: ..... ..... ..... .....		

Semarang,  
Siswa Kelas V

  
.....  
Lutfi

## LAMPIRAN 32

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN  
PENGEMBANGAN TERHADAP *MULTIMEDIA LECTORA* BERBASIS  
KONSERVASI PEMBELAJARAN IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA**

**PENILAIAN TAHAP 1**

Nama : *Dr. Kuthiono, M.Pd.*  
 NIP : *196308071993031001*  
 Asal Instansi : *FIP Unrus*

**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. Setelah mengisi semua item pada angket, bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan terhadap *multimedia lectora* berbasis konservasi pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
<b>I.</b>	<b>Komponen Kelayakan Isi</b>			
	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	✓		
<b>II.</b>	<b>Komponen Penyajian</b>			
	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. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	✓		
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	✓		
	<b>Mutu Teknis</b>	<b>Ya</b>	<b>Tidak</b>	
<b>III.</b>	1. Desain tampilan visual menarik, gambar, video, dan animasi terlihat jelas	✓		
	2. Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik	✓		

**Catatan:**

*Media yang dikembangkan sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran.*

**Keterangan:**

terhadap *multimedia lectora* berbasis konservasi dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya *multimedia lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang, 16 Jan 2020

Validator

*Dr. Kustiono, MPA.*  
NIP. 19620207 199803 1001

**INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN**  
**KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA**  
**MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN**  
**IPS**  
**MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN**  
**PENGARUHNYA**

Nama : Dr. Kustiono, M.Pd.  
 NIP : 196702071943031001  
 Asal Instansi : 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 *checlist* (✓) 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. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan terhadap *multimedia lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai *multimedia lectora* berbasis konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran dan bahan ajar.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran	✓			✓	
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓	
	3. <i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi				✓	
	4. Gambar dan ilustrasi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi 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 media menarik			✓			15
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. <i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran				✓		
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.				✓		
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan				✓		
	4. <i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓		16
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menarik minat belajar siswa				✓		
	2. Penyajian <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya				✓		15
	3. Perpaduan warna, gambar dan teks menarik			✓			
	4. Petunjuk penggunaan media jelas.				✓		
<b>Jumlah Skor</b>							



Skor minimal : 14.

Skor maksimal : 56

Presentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{53}{56} \times 100\% = 96,87 \text{ (97)}$$

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:

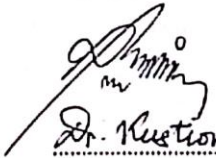
Presentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

Media yg dikembangkan sudah sangat layak  
digunakan sbg media pembelajaran di SD

Semarang, 16 Jan. 2020

Validator

  
Dr. Kustiono, M.Pd.  
NIP. 196303071993031001

## LAMPIRAN 33

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN  
KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI  
*MULTIMEDIA LECTORA* BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN  
IPS  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA

Nama : Drs. Sukarjo, M.Pd.  
NIP : 195612011987031001  
Asal Instansi : F.I.P. UNNES

**Petunjuk Pengisian:**

- Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (✓) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:

Skor 1 : kurang baik

Skor 2 : cukup baik

Skor 3 : baik

Skor 4 : sangat baik

- Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan *multimedia lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai *multimedia lectora* berbasis konservasi 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 secara keseluruhan tercakup dalam media				✓	
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			✓	
<b>Jumlah Skor</b>				<b>60</b>	

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{60}{64} \times 100\% = 93,75\%$$



Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

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

Semarang, 28 Januari 2020

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  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN  
IPS (ILMU PENGETAHUAN SOSIAL)  
MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN DAN  
PENGARUHNYA

Nama : Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd. M.Pd.  
NIP : 196509272015041001  
Asal Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni

## 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. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan *multimedia lectora* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.

4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai *multimedia lectora* berbasis konservasi 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. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				✓	
	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia			✓		

Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas V				✓	
	2. Bahasa yang digunakan sederhana				✓	
	3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
	4. Pilihan kata (diksi) tepat				✓	
Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	1. Kalimat mempunyai makna yang jelas				✓	
	2. Narasi singkat, jelas, dan informative				✓	
	3. Menggunakan kata yang sederhana				✓	
	4. Materi dan petunjuk menggunakan kalimat efektif				✓	
Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respon siswa			✓		
	2. Bahasa dalam narasi komunikatif				✓	
	3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar				✓	
	4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespon sajian				✓	
<b>Jumlah Skor</b>					61	

Skor minimal : 16

Skor maksimal : 64

Persentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{61}{64} \times 100\% = 95,3125\%$$

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:

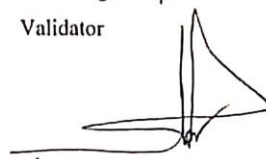
Persentase	Kriteria
76%-100%	Sangat Layak ✓
51%-75%	Layak
26%-50%	Cukup Layak
0%-25%	Kurang Layak

Kritik dan saran:

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

Semarang, 2 Februari 2020

Validator



Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd. M.Pd.

NIP. 19850927215041001

**LAMPIRAN 35****REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI****TAHAP I**

<b>No</b>	<b>Validator</b>	<b>Validasi Penilaian</b>	<b>Jumlah Skor</b>
1.	Dr. Kustiyono, M.Pd	Desain dan Komponen	10
Jumlah			10
Rata-rata			1
Presentase			100%
Kriteria			Sangat layak

**LAMPIRAN 36****REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN  
MULTIMEDIA LECTORA BERBASIS KONSERVASI**

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Dr. Kustiyono, M.Pd	Media
2.	Drs. Sukarjo, M.Pd.	Materi
3.	Asep Purwo Yudhi Utomo, S.Pd., M.Pd.	Bahasa

**TAHAP II**

Indikator	Komponen		
	Media	Materi	Kebahasaan
1	16	16	14
2	15	15	16
3	16	14	16
4	15	15	15
Jumlah Skor	62	60	61
Rata-Rata	15,5	15	15,25
Presentase	96,875%	93,75%	95,3125%
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 baik
51% - 75%	Baik
26% - 50%	Cukup Baik
0% - 25%	Kurang Baik

**Perhitungan penilaian komponen oleh ahli media**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{62}{64} \times 100\% \\ &= 96,875\% \end{aligned}$$

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**

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{61}{64} \times 100\% \\ &= 95,3125\% \end{aligned}$$

Kriteria sangat layak

## LAMPIRAN 37

## LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU  
TERHADAP *MULTIMEDIA LECTORA* BERBASIS KONSERVASI  
PADA MUATAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN  
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama : Ika Fatmawati, S.Pd.  
NIP : 19870709 201902 2 002  
Instansi : SDN Tambangan 01

## Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak 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 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 <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menarik belajar.	✓	
2.	Gambar dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	<i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	✓	



6.	<i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
7.	Penggunaan <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	✓	
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	
10.	Materi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi cukup lengkap.	✓	
11.	Materi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
12.	Materi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam media 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 : Skoe mksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Skor maksimal : 15

Skor minimal : 0

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

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

### C. Rekomendasi dan Saran

.....

.....

.....

Semarang,

Guru Kelas V

Ika Fatmawati, S.Pd.

NIP 19870709 2019022 002

**LAMPIRAN 38****REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK**

<b>No</b>	<b>Aspek yang ditanyakan</b>	<b>Skor</b>
1.	Tampilan multimedia lectora berbasis konservasi menarik belajar.	1
2.	Gambar dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	1
3.	Teks dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	1
4.	Multimedia lectora berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1
5.	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dimengerti.	1
6.	Multimedia lectora berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1
7.	Penggunaan multimedia lectora berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	1
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	1
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1
10.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi cukup lengkap.	1
11.	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.	1
12.	Menambah wawasan materi ineraksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	1
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.	1
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	1

<b>15.</b>	Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami.	<b>1</b>
<b>16.</b>	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	<b>1</b>
<b>17.</b>	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	<b>1</b>
<b>Jumlah total</b>		<b>14</b>
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>

## LAMPIRAN 39

## INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA  
TERHADAP *MULTIMEDIA LECTORA* BERBASIS KONSERVASI  
PADA MUATAN IPS MATERI INTERAKSI MANUSIA DENGAN  
LINGKUNGAN DAN PENGARUHNYA

Nama : M. Ghani Fauzan  
No. Urut : 29  
Kelas : V8

**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 <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menarik belajar.	✓	
2.	Gambar dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	<i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	✓	
6.	<i>Multimedia lectora</i> berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
7.	Penggunaan <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	✓	
8.	Kegiatan belajar dengan menggunakan <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menyenangkan.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	
10.	Materi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi cukup lengkap.	✓	

11.	Materi dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
12.	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam <i>multimedia lectora</i> berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami.	✓	
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	✓	

## B. Penskoran

Ya = 1 Tidak = 0

Persentase skor sebagai berikut :  $\frac{17}{17} \times 100\% = 100\%$

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

Keterangan:

NP : Nilai persen yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh


SM : Skoe maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Lingkari pada bagian yang sesuai dengan penskoran

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

Semarang,

Siswa kelas V

  
 .....  
 G. A. I.

**LAMPIRAN 40****REKAPITULASI ANKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK**

<b>No</b>	<b>Aspek yang ditanyakan</b>	<b>Jawaban Ya</b>	<b>Jawaban Tidak</b>
<b>1.</b>	Tampilan multimedia lectora berbasis konservasi menarik belajar.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>2.</b>	Gambar dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>3.</b>	Teks dalam multimedia lectora berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>4.</b>	Multimedia lectora berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>5.</b>	Petunjuk penggunaan multimedia mudah dimengerti.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>6.</b>	Multimedia lectora berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>7.</b>	Penggunaan multimedia lectora berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>8.</b>	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi cukup lengkap.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>9.</b>	Materi dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>10.</b>	Menambah wawasan materi interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>11.</b>	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi mudah dipahami.	<b>9</b>	<b>0</b>

<b>12.</b>	Latihan soal yang ada dalam multimedia lectora berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>13.</b>	Bahasa yang digunakan dalam multimedia mudah dipahami.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>14.</b>	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>15.</b>	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	<b>9</b>	<b>0</b>
<b>Jumlah total</b>		<b>135</b>	
<b>Presentase</b>		<b>100%</b>	
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Efektif</b>	



## LAMPIRAN 41

## HASIL BELAJAR TES UJI COBA

LEMBAR JAWABAN  
TES UJI COBA

77

Muatan Pelajaran : IPS

Nama Siswa : Frlhan Arga Affiliano

Hari, Tanggal : 5 Februari 2020

Kelas : VII

Waktu : 60 Menit

Nomor : 11

## Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	B	C	<del>D</del>
4.	A	B	<del>C</del>	D
5.	A	<del>B</del>	C	D
6.	<del>A</del>	<del>B</del>	C	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	<del>A</del>	B	C	<del>D</del>
9.	A	B	<del>C</del>	D
10.	<del>A</del>	B	C	D
11.	<del>A</del>	B	C	D
12.	<del>A</del>	B	C	D
13.	A	B	<del>C</del>	D
14.	A	B	<del>C</del>	D
15.	<del>A</del>	<del>B</del>	C	D
16.	A	B	C	<del>D</del>
17.	<del>A</del>	B	C	D
18.	A	B	<del>C</del>	D
19.	<del>A</del>	B	C	D
20.	<del>A</del>	B	C	D
21.	A	<del>B</del>	C	D
22.	<del>A</del>	B	C	D
23.	A	B	<del>C</del>	D
24.	<del>A</del>	B	C	D
25.	A	<del>B</del>	C	D
26.	A	<del>B</del>	C	D
27.	<del>A</del>	B	<del>C</del>	D
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	B	<del>C</del>	D
30.	A	B	C	<del>D</del>

31.	A	<del>B</del>	C	D
32.	A	<del>B</del>	C	D
33.	A	B	<del>C</del>	D
34.	A	<del>B</del>	C	D
35.	A	B	<del>C</del>	D
36.	<del>A</del>	B	C	D
37.	A	B	C	<del>D</del>
38.	A	B	C	<del>D</del>
39.	<del>A</del>	<del>B</del>	C	D
40.	A	B	<del>C</del>	D
41.	A	<del>B</del>	C	D
42.	<del>A</del>	B	C	D
43.	<del>A</del>	B	C	D
44.	A	<del>B</del>	C	D
45.	<del>A</del>	B	C	D
46.	A	B	C	<del>D</del>
47.	<del>A</del>	B	C	D
48.	<del>A</del>	B	C	D
49.	A	B	<del>C</del>	D
50.	A	B	C	<del>D</del>
51.	<del>A</del>	B	C	D
52.	<del>A</del>	B	C	D
53.	A	B	C	<del>D</del>
54.	A	B	<del>C</del>	D
55.	A	<del>B</del>	C	D
56.	<del>A</del>	B	C	D
57.	<del>A</del>	B	C	D
58.	A	B	<del>C</del>	D
59.	A	B	<del>C</del>	D
60.	A	<del>B</del>	C	D

B = 46  
S = 14

## LAMPIRAN 42

HASIL BELAJAR *PRETEST*

## Nilai Tertinggi



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

80

## LEMBAR JAWABAN

## PRE TEST

Muatan Pelajaran : IPS

Nama Siswa : *Nadia Widyawati*

Hari, Tanggal : *Jumat, 14-02-2020*

Kelas : *VB*

Waktu : 60 Menit

Nomor : *29*

*B = 32*  
*S = 8*

## Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<del>D</del>
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	B	C	<del>D</del>
4.	A	<del>B</del>	C	D
5.	A	B	<del>C</del>	D
6.	A	B	<del>C</del>	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	A	<del>B</del>	C	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	B	C	<del>D</del>
11.	A	<del>B</del>	C	D
12.	A	B	C	<del>D</del>
13.	A	B	<del>C</del>	D
14.	A	B	<del>C</del>	D
15.	A	<del>B</del>	C	D
16.	A	<del>B</del>	C	D
17.	<del>A</del>	B	C	D
18.	A	<del>B</del>	C	D
19.	A	B	<del>C</del>	D
20.	A	B	C	<del>D</del>

21.	A	B	<del>C</del>	D
22.	A	B	<del>C</del>	<del>D</del>
23.	A	B	<del>C</del>	D
24.	A	<del>B</del>	C	D
25.	A	<del>B</del>	C	D
26.	A	B	<del>C</del>	D
27.	A	B	C	<del>D</del>
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	<del>B</del>	C	D
30.	<del>A</del>	B	C	D
31.	<del>A</del>	B	C	D
32.	A	B	C	<del>D</del>
33.	<del>A</del>	B	C	D
34.	A	<del>B</del>	C	D
35.	A	<del>B</del>	C	D
36.	<del>A</del>	B	C	D
37.	<del>A</del>	B	C	D
38.	A	B	<del>C</del>	D
39.	A	B	<del>C</del>	D
40.	A	<del>B</del>	C	D

## Nilai Terendah



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

50

### LEMBAR JAWABAN

#### PRE TEST

Muatan Pelajaran : IPS

Nama Siswa : Ahmad Zaema AM

Hari, Tanggal : Jumat, 14-2-2020

Kelas : V/B

Waktu : 60 Menit

Nomor : 3

B = 20  
S = 20

#### Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<del>D</del>
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	B	<del>C</del>	D
4.	A	B	<del>C</del>	D
5.	A	B	<del>C</del>	D
6.	A	B	<del>C</del>	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	A	<del>B</del>	C	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	B	<del>C</del>	D
11.	A	B	C	<del>D</del>
12.	A	<del>B</del>	C	D
13.	A	B	<del>C</del>	D
14.	A	B	<del>C</del>	D
15.	A	<del>B</del>	C	D
16.	A	<del>B</del>	C	D
17.	A	B	<del>C</del>	D
18.	A	B	C	<del>D</del>
19.	A	B	<del>C</del>	D
20.	A	B	C	<del>D</del>

21.	A	B	C	<del>D</del>
22.	A	<del>B</del>	C	D
23.	A	<del>B</del>	C	D
24.	A	<del>B</del>	C	D
25.	<del>A</del>	B	C	D
26.	A	B	C	<del>D</del>
27.	A	B	<del>C</del>	D
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	<del>B</del>	C	D
30.	A	B	C	<del>D</del>
31.	<del>A</del>	B	C	D
32.	A	B	<del>C</del>	D
33.	A	<del>B</del>	C	D
34.	<del>A</del>	B	C	D
35.	<del>A</del>	B	C	D
36.	A	<del>B</del>	C	D
37.	A	B	<del>C</del>	D
38.	A	B	<del>C</del>	D
39.	A	<del>B</del>	C	D
40.	<del>A</del>	B	C	D

## LAMPIRAN 43

HASIL BELAJAR *POSTEST*

## Nilai Tertinggi



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

95

## LEMBAR JAWABAN

## POST TEST

Muatan Pelajaran : IPS

Nama Siswa : Raditya K M

Hari, Tanggal : Sabtu - 15 - 02 - 2020

Kelas : VB

Waktu : 60 Menit

Nomor : 32

B = 38  
 S = 2

## Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<del>D</del>
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	B	C	<del>D</del>
4.	A	<del>B</del>	C	D
5.	A	B	<del>C</del>	D
6.	A	B	<del>C</del>	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	A	B	<del>C</del>	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	B	C	<del>D</del>
11.	A	B	<del>C</del>	D
12.	A	B	C	<del>D</del>
13.	A	B	<del>C</del>	D
14.	A	B	<del>C</del>	D
15.	<del>A</del>	B	C	D
16.	A	<del>B</del>	C	D
17.	<del>A</del>	B	C	D
18.	A	<del>B</del>	C	D
19.	A	B	<del>C</del>	D
20.	A	B	C	<del>D</del>

21.	A	B	<del>C</del>	D
22.	A	<del>B</del>	C	D
23.	A	B	<del>C</del>	D
24.	A	<del>B</del>	C	D
25.	A	B	<del>C</del>	D
<del>26.</del>	A	<del>B</del>	C	D
27.	A	B	C	<del>D</del>
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	<del>B</del>	C	D
30.	<del>A</del>	B	C	D
31.	<del>A</del>	B	C	D
32.	A	B	C	<del>D</del>
33.	<del>A</del>	B	C	D
34.	<del>A</del>	B	C	D
35.	A	<del>B</del>	C	D
36.	<del>A</del>	B	C	D
37.	<del>A</del>	B	C	D
38.	A	B	<del>C</del>	D
<del>39.</del>	A	B	C	<del>D</del>
40.	A	<del>B</del>	C	D



## Nilai Terendah



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

62,5

### LEMBAR JAWABAN

#### POST TEST

Muatan Pelajaran : IPS  
 Hari, Tanggal : Sabtu, 15-2-2020  
 Waktu : 60 Menit

Nama Siswa : Ahmad Zaena A.M  
 Kelas : V B  
 Nomor : 77

B = 25  
 S = 15

#### Pilihan Ganda

1.	A	B	C	<del>D</del>
2.	<del>A</del>	B	C	D
3.	A	B	C	<del>D</del>
4.	A	<del>B</del>	C	D
5.	A	B	<del>C</del>	D
6.	A	B	<del>C</del>	D
7.	<del>A</del>	B	C	D
8.	A	<del>B</del>	C	D
9.	<del>A</del>	B	C	D
10.	A	<del>B</del>	C	D
11.	A	B	C	<del>D</del>
12.	A	B	<del>C</del>	D
13.	A	B	<del>C</del>	D
14.	A	B	<del>C</del>	D
15.	A	<del>B</del>	C	D
16.	A	<del>B</del>	C	D
17.	A	B	C	<del>D</del>
18.	A	<del>B</del>	C	<del>D</del>
19.	A	B	<del>C</del>	D
20.	A	B	C	<del>D</del>

21.	A	B	C	<del>D</del>
22.	A	<del>B</del>	C	D
23.	A	<del>B</del>	C	D
24.	A	<del>B</del>	C	D
25.	A	B	C	<del>D</del>
26.	A	B	<del>C</del>	D
27.	A	B	<del>C</del>	D
28.	A	B	<del>C</del>	D
29.	A	<del>B</del>	C	D
30.	A	B	C	<del>D</del>
31.	<del>A</del>	B	C	D
32.	A	B	C	<del>D</del>
33.	<del>A</del>	B	C	D
34.	A	<del>B</del>	C	D
35.	<del>A</del>	B	C	D
36.	A	<del>B</del>	C	D
37.	A	B	C	<del>D</del>
38.	A	B	<del>C</del>	D
39.	A	<del>B</del>	C	D
40.	<del>A</del>	B	C	D

**LAMPIRAN 44****REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST***

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	B1	50,0	Tidak Tuntas
2.	B2	52,5	Tidak Tuntas
3.	B3	50,0	Tidak Tuntas
4.	B4	75,0	Tuntas
5.	B5	67,5	Tidak Tuntas
6.	B6	65,0	Tidak Tuntas
7.	B7	50,0	Tidak Tuntas
8.	B8	65,0	Tidak Tuntas
9.	B9	62,5	Tidak Tuntas
10.	B10	57,5	Tidak Tuntas
11.	B11	57,5	Tidak Tuntas
12.	B12	65,0	Tidak Tuntas
13.	B13	70,0	Tuntas
14.	B14	65,0	Tidak Tuntas
15.	B15	62,5	Tidak Tuntas
16.	B16	57,5	Tidak Tuntas
17.	B17	52,5	Tidak Tuntas
18.	B18	52,5	Tidak Tuntas
19.	B19	52,5	Tidak Tuntas
20.	B20	57,5	Tidak Tuntas
21.	B21	60,0	Tidak Tuntas

22.	B22	67,5	Tidak Tuntas
23.	B23	65,0	Tidak Tuntas
24.	B24	65,0	Tidak Tuntas
25.	B25	70,0	Tuntas
26.	B26	72,5	Tuntas
27.	B27	55,0	Tidak Tuntas
28.	B28	60,0	Tidak Tuntas
29.	B29	80,0	Tuntas
30.	B30	60,0	Tidak Tuntas
31.	B31	70,0	Tuntas
32.	B32	77,5	Tuntas
33.	B33	55,0	Tidak Tuntas
34.	B34	60,0	Tidak Tuntas
35.	B35	70,0	Tuntas
36.	B36	67,5	Tidak Tuntas
37.	B37	55,0	Tidak Tuntas

**LAMPIRAN 45****REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST***

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	B1	65,0	Tidak Tuntas
2.	B2	65,0	Tidak Tuntas
3.	B3	62,5	Tidak Tuntas
4.	B4	90,0	Tuntas
5.	B5	85,0	Tuntas
6.	B6	77,5	Tuntas
7.	B7	75,0	Tuntas
8.	B8	80,0	Tuntas
9.	B9	75,0	Tuntas
10.	B10	75,0	Tuntas
11.	B11	70,0	Tuntas
12.	B12	82,5	Tuntas
13.	B13	75,0	Tuntas
14.	B14	75,0	Tuntas
15.	B15	80,0	Tuntas
16.	B16	65,0	Tidak Tuntas
17.	B17	62,5	Tidak Tuntas
18.	B18	70,0	Tuntas
19.	B19	72,5	Tuntas
20.	B20	72,5	Tuntas
21.	B21	80,0	Tuntas



22.	B22	87,5	Tuntas
23.	B23	80,0	Tuntas
24.	B24	85,0	Tuntas
25.	B25	87,5	Tuntas
26.	B26	92,5	Tuntas
27.	B27	62,5	Tidak Tuntas
28.	B28	82,5	Tuntas
29.	B29	92,5	Tuntas
30.	B30	77,5	Tuntas
31.	B31	85,0	Tuntas
32.	B32	95,0	Tuntas
33.	B33	72,5	Tuntas
34.	B34	77,5	Tuntas
35.	B35	87,5	Tuntas
36.	B36	80,0	Tuntas
37.	B37	65,0	Tidak 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 4.15** Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,102	37	,200 <sup>*</sup>	,963	37	,254
posttest	,103	37	,200 <sup>*</sup>	,964	37	,261

Berdasarkan tabel 4.15 diketahui bahwa nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan  $sig > 0,05$  baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,254 dan nilai *posttest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,261. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

## LAMP I 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.

		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	-15,3378	4,3366	,7129	-16,7837	-13,8919	-21,514	36	,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*.

## 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:

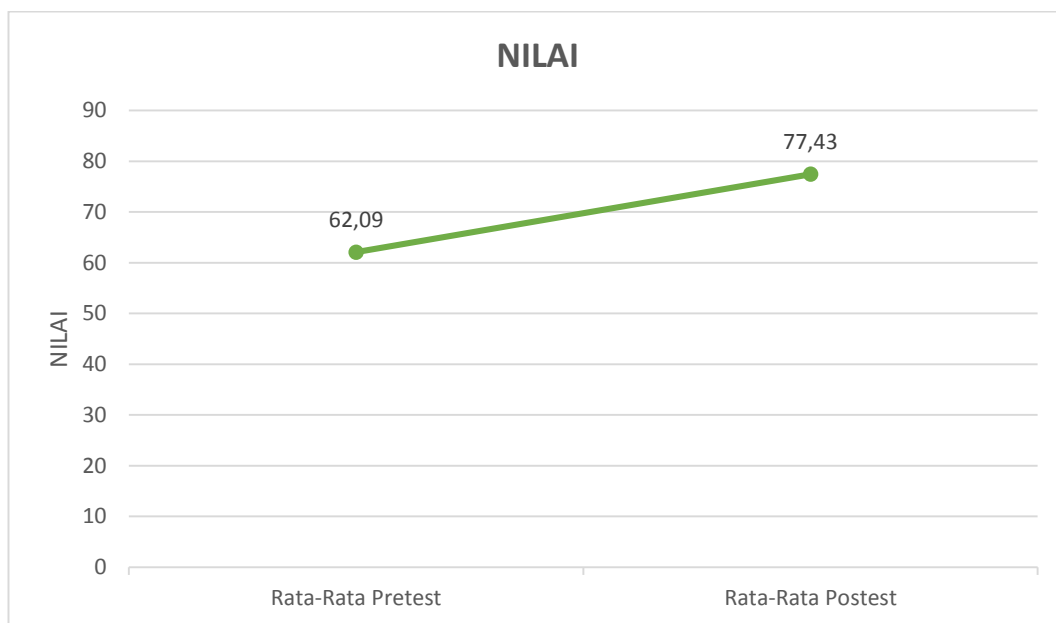
$$N\text{-Gain} = \frac{80,24 - 61,95}{100 - 61,95}$$

$$N\text{-Gain} = 0,480$$

**Tabel 4.17** Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)

Kategori	Nilai
<i>Pretest</i>	62,09
<i>Posttest</i>	77,43
Selisih rata-rata	15,33
N-gain kelas	0,404
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 4.17 diperoleh informasi bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,480 dengan selisih rata-rata 18,29 Peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan multimedia lectora berbasis konservasi disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



**Gambar 4.15** Diagram Garis Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

## LAMPIRAN 49

## SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
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@gmail.unnes.ac.id](mailto:fip@gmail.unnes.ac.id)

Nomor : B/20376/UN37.1.1/LT/2020  
Hal : Izin Penelitian

20 Januari 2020

Yth. Kepala SD Negeri Tambangan 01  
Jalan RM Hadi Soebono Sosrowardoyo KM 12 Mijen

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Rizki Rahmawati  
NIM : 1401416005  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1  
Semester : Genap  
Tahun akademik : 2020  
Judul : Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 21 Januari s.d 28 Februari 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:  
Dekan FIP;  
Universitas Negeri Semarang




Nomor Agenda Surat : 502 511 512 8

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2019-10-15 7:41:43)

## LAMPIRAN 50

## SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI COBA


 PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
 DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI BUBAKAN**  
 KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN MIJEN  
 Jalan RM Subagryono, Bubakan, Mijen Telp. (024) 76631435  
 Email: sd\_bubakan@gmail.com Website: http://sdnjbubakan.sdi.id

---

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor: 421.2/032/II/2020

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Heru Kusuma Wardhani, S.Pd., M.Pd.  
 NIP : 196709291993022001  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Tempat Kerja : SD Negeri Bubakan


Memberikan keterangan telah melakukan observasi kepada:

Nama : Rizki Rahmawati  
 NIM : 1401416005  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Fakultas : FIP UNNES  
 Keperluan : Penelitian Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tambungan 01 Mijen"

Pada tanggal 5 Februari 2020 mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian skripsi (uji coba soal) di SDN Bubakan dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 6 Februari 2020  
 Kepala SDN Bubakan

  
 Heru Kusuma Wardhani, S.Pd. M.Pd.  
 NIP 196709291993022001

## LAMPIRAN 51

## SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI PEMAKAIAN



PEMERINTAH KOTA SEMARANG  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TAMBANGAN 01**  
KOORDINATOR SATUAN PENDIDIKAN KECAMATAN MIJEN  
Jalan RM Hadi Soebono Sosrowardoyo KM 12 Mijen Telp (024) 76671625  
Email: [sd\\_tamb01@gmail.com](mailto:sd_tamb01@gmail.com) Website: <http://sdtambangansatu.sch.id>

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/054/II/2020

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Widyo Putro Haryo Wicaksono, S.Pd.  
NIP : 19600816 198012 1 009  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Tempat Kerja : SD Negeri Tambangan 01

Memberikan keterangan telah melakukan observasi kepada:

Nama : Rizki Rahmawati  
NIM : 1401416005  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : FIP UNNES  
Keperluan : Penelitian Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Lectora Berbasis Konservasi Sebagai Media Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Tambangan 01 Mijen"

Pada tanggal 21 Januari s.d 19 Februari 2020 mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian skripsi di SDN Tambangan 01 dengan baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengang sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebgaimana mestinya.

Semarang, 19 Februari 2020

  
 Widyo Putro Haryo Wicaksono, S.Pd.  
 NIP. 19600816 198012 1 009



## LAMPIRAN 52

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan guru kelas V SDN  
Tambangan 01



Siswa mengisi angket kebutuhan



Uji coba soal di kelas V SDN Bubakan



Uji coba produk pada kelompok kecil



Siswa mengerjakan soal *pretest*



Guru menjelaskan materi interaksi  
manusia dengan lingkungan



Siswa menggunakan multimedia lectora berbasis konservasi



Siswa mendapatkan lembar kerja dan melakukan diskusi kelompok



Perwakilan kelompok siswa menyampaikan hasil diskusi



Siswa mengerjakan soal *posttest*