



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *I-SPRING* DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN *GROUP INVESTIGATION* PADA
MUPEL IPS KELAS V SDN KARANGANYAR 02
SEMARANG**

SKRIPSI

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

Oleh

Wahyu Agustina Soliha

1401416260

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

nama : Wahyu Agustina Soliha

NIM : 1401416260

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring*
dengan Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Mupel IPS
Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya penulis 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, 02 Juni 2020

Peneliti



Wahyu Agustina Soliha

NIM 1401416260

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring* dengan Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”, karya:

Nama : Wahyu Agustina Soliha

NIM : 1401416260

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 02 Juni.....2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dra. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 19600820 198703 1 003

Pembimbing

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd

NIP. 195806191987022001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring* dengan Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang", karya,

Nama : Wahyu Agustina Soliha
NIM : 1401416260
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari..... tanggal

Semarang,

Panitia Ujian

Sekretaris,



Dr. Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum
NIP. 198005052008011015

Penguji II,



Drs. Sutaryono, M.Pd
NIP. 195708251983031015

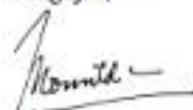
Penguji III,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd
NIP. 195806191987022001



Penguji I,



Dra. Munisah, M.Pd
NIP. 195506141988032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Pahlawan yang setia itu berkorban, bukan untuk dikenal namanya, tetapi semata-mata membela cita-cita” -Moh. Hatta-

“Perjuangan paling berat adalah ketika berjuang melawan diri kita sendiri, karena musuh yang dihadapi adalah kemalasan” –Justliha-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Widoyo dan Ibu Suharni yang tak kenal lelah memberikan doa, dukungan serta semangat.

ABSTRAK

Soliha, Wahyu Agustina. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring dengan Model Pembelajaran Group Investigation pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 124 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya media berbasis IT pada mupel IPS kelas V di SDN Karanganyar 02 sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi dan rendahnya hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *Group Investigation (GI)*. Rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan desain media, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* di pembelajaran IPS kelas V SDN Karanganyar 02.

Jenis penelitian ini adalah *Reserch and Development (R&D)*, dengan prosedur penelitian yaitu potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji pemakaian produk, dan produksi produk. Sampel penelitian adalah 28 siswa kelas V SDN Karanganyar 02 untuk uji pemakaian produk kelompok besar dan 18 siswa kelas V SDN Tugurejo 03 untuk uji coba produk kelompok kecil. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes meliputi pretest posttest, dan teknik nontes meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t, dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan kelayakan diperoleh dari validator ahli media dengan presentase 100% dan ahli materi dengan presentase 98% termasuk dalam kriteria “sangat layak” . Uji Statistik menunjukkan thitung 7,622 lebih besar dari ttabel yaitu 2,051, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *GI*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Saran dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat digunakan sebagai salah satu media inovatif dan efektif terhadap hasil belajar siswa pembelajaran IPS.

Kata Kunci : media pembelajaran interaktif, *iSpring*, hasil belajar IPS.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *iSpring* dengan Model Pembelajaran *Group Investigation* pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang;
2. Drs. Dr. Edy Purwanto, M Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
5. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk pengarahan, saran, dan motivasi dalam penyusunan skripsi;
6. Dr. Sutaryono, M.Pd., Dosen Penguji 2 yang telah memberikan saran, arahan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi;
7. Dr. Kustiono, M.Pd, Ahli Media Dosen Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan demi kesempurnaan media;
8. Sri Indriyaningsih S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Karanganyar 02 yang telah memberikan izin dilakukannya penelitian;

9. Juarni, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN Tugurejo 03 yang telah memberikan izin dilakukannya penelitian;
10. M. Fatkhurrohman, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Karanganyar 02 yang telah membantu pada saat terlaksananya penelitian;
11. Windi Winandari, S.Pd., selaku guru kelas V SDN Tugurejo 03 yang telah membantu pada saat terlaksananya penelitian;
12. Kakak Lina Aprilia Widayanti yang selalu memberi do'a, dukungan dan semangat;
13. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti selama penyusunan skripsi.

Semoga semua pihak yang membantu akan mendapatkan kebaikan dari Allah SWT dan penelitian ini menjadi bermanfaat untuk semua pihak.

Semarang,

Peneliti

Wahyu Agustina Soliha

NIM. 1401416260

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teoritis	12
2.1.1 Pengertian Pengembangan	12
2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran	12
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	14

2.1.2.3	Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.2.4	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2.1.3	Hakikat Multimedia Interaktif.....	17
2.1.3.1	Pengertian Multimedia Interaktif	17
2.1.3.2	Kelebihan Multimedia Interaktif.....	18
2.1.3.3	Manfaat Pembelajaran Multimedia.....	20
2.1.3.4	Karakteristik Media Dalam Pembelajaran Multimedia.....	21
2.1.4	Hakikat <i>iSpring</i>	21
2.1.4.1	Pengertian <i>iSpring</i>	21
2.1.4.2	Kelebihan Dan Kekurangan <i>iSpring</i>	23
2.1.4.3	Rancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>iSpring</i>	24
2.1.5	Model Pembelajaran Kooperatif	27
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	28
2.1.5.2	Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif	28
2.1.5.3	Pengertian Model <i>GI</i>	28
2.1.5.4	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>GI</i>	29
2.1.5.5	Langkah-langkah Model <i>GI</i>	30
2.1.6	Hakikat Belajar dan pembelajaran	31
2.1.6.1	Pengertian Belajar	31
2.1.6.2	Teori Belajar	33
2.1.6.3	Pengertian Pembelajaran.....	35
2.1.6.4	Komponen-komponen Pembelajaran	36
2.1.6.5	Prinsip-prinsip Pembelajaran	37
2.1.7	Hasil Belajar.....	37
2.1.7.1	Pengertian Hasil Belajar.....	38
2.1.7.2	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	40
2.1.8	Hakikat IPS	40

2.1.8.1	Pengertian IPS.....	40
2.1.8.2	Tujuan Pembelajaran IPS.....	41
2.1.8.3	Karakteristik Pembelajaran IPS.....	43
2.1.8.4	Strategi Penyampaian Pengajaran IPS.....	44
2.1.8.5	Ruang Lingkup IPS di SD.....	44
2.1.8.6	Keterampilan Dasar IPS.....	46
2.1.8.7	Pembelajaran IPS di SD.....	47
2.2	Kajian Empiris.....	50
2.3	Kerangka Berpikir.....	55
2.4	Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN.....		58
3.1	Desain Penelitian.....	58
3.1.1	Jenis penelitian.....	58
3.1.2	Model penelitian.....	58
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	59
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
3.3	Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	63
3.3.1	Data.....	63
3.3.2	Sumber Data.....	64
3.3.3	Subjek Penelitian.....	64
3.4	Variabel Penelitian.....	65
3.4.1	Variabel Independen (bebas).....	65
3.4.2	Variabel Dependen (terikat).....	65
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	65
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	66
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.6.1.1	Teknis Tes.....	67

3.6.1.2	Teknik Non Tes.....	67
3.6.2	Angket (Kuesioner).....	69
3.6.3	Dokumentasi	69
3.7	Instrumen Pengumpulan Data.....	69
3.8	Uji Kelayakan dan Uji Coba Instrumen.....	70
3.8.1	Uji Kelayakan	70
3.8.1.1	Analisis Kelayakan Media	70
3.8.2	Uji Coba Instrumen.....	71
3.8.2.1	Uji Validitas	71
3.8.2.2	Uji Reliabilitas	72
3.8.2.3	Taraf Kesukaran.....	73
3.8.3	Daya Beda.....	74
3.9	Teknik Analisis Data.....	76
3.9.1	Analisis Data Awal (Uji Normalitas).....	76
3.9.2	Analisis Data Akhir.....	76
3.9.2.1	Uji Perbedaan Rata-rata (T-test)	77
3.9.2.2	Uji N-Gain	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		80
4.1	Hasil Penelitian	80
4.1.1	Perancangan Produk.....	80
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan.....	80
4.1.1.2	Desain Produk	86
4.1.2	Hasil Pengembangan Produk	89
4.1.2.1	Tampilan Produk.....	89
4.1.2.2	Cara Penggunaan Media pembelajaran interaktif berbasis iSpring	95
4.1.3	Hasil Uji Coba Produk	95
4.1.3.1	Validasi Ahli	95

4.1.3.2	Uji Kelompok Kecil (Uji coba Produk).....	100
4.1.3.3	Uji Kelompok Besar (Uji Pemakaian Produk).....	103
4.1.4	Analisis Data.....	107
4.1.4.1	Hasil Uji Normalitas	107
4.1.4.2	Hasil Uji T-test (<i>Paired Sample Test</i>).....	108
4.1.4.3	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	109
4.2	Pembahasan.....	110
4.2.1	Pemaknaan Temuan	111
4.2.1.1	Karakteristik Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis	111
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring dengan	112
4.2.3	Keefektifan Media pembelajaran interaktif berbasis iSpring dengan	114
4.3	Implikasi Hasil Penelitian	115
4.3.1	Implikasi Teoritis	115
4.3.2	Implikasi Praktis	115
4.3.3	Implikasi Pedagogis	116
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		117
5.1	Simpulan	117
5.2	Saran	118

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Studi Dokumentasi PAS 1	5
Tabel 2. 1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>iSpring</i>	24
Tabel 2. 2 Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif.....	38
Tabel 2. 3 KI dan KD IPS Kelas V	47
Tabel 2. 4 Kompetensi Dasar dan Indikator	48
Tabel 2. 5 Pembelajaran IPS materi Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia.....	49
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Konkret	66
Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data.....	69
Tabel 3. 3 Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	70
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	72
Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	73
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Kesukaran	74
Tabel 3. 7 Hasil Analisis Kesukaran Butir Soal.....	74
Tabel 3. 8 Klasifikasi Daya Beda.....	75
Tabel 3. 9 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	75
Tabel 3. 10 Klasifikasi soal evaluasi.....	76
Tabel 3. 11 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	79
Tabel 4. 1 Hasil angket kebutuhan guru	81
Tabel 4. 2 Hasil angket kebutuhan siswa	84
Tabel 4. 3 Desain Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>iSpring</i>	86
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	96
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media	98
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Kecil	101
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Kelompok Kecil.....	102
Tabel 4. 9 Hasil Belajar Siswa pada Uji Kelompok Besar	104
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Besar	105
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Kelompok Besar	106
Tabel 4. 12 Uji Normalitas pada Kelompok Kecil (Uji Coba Produk).....	108
Tabel 4. 13 Uji Normalitas pada Kelompok Besar (Uji Pemakaian Produk)	108
Tabel 4. 14 Uji T-test Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Kelompok kecil	108
Tabel 4. 15 Uji T-test Nilai Pretest dan Posttest Siswa pada Kelompok kecil	109
Tabel 4. 16 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	110
Tabel 4. 17 Uji N-Gain Nilai Pretest dan Posttest Siswa.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	13
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	55
Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan Metode R&D.....	59
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian	59
Gambar 4. 1 Halaman Opening Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	89
Gambar 4. 2 Halaman Welcome Page Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	90
Gambar 4. 3 Halaman petunjuk Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	90
Gambar 4. 4 Halaman profil Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	91
Gambar 4. 5 Halaman Menu Utama Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	91
Gambar 4. 6 Menu Kompetensi dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	92
Gambar 4. 7 Menu Peta Konsep Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	93
Gambar 4. 8 Menu Materi Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	93
Gambar 4. 9 Menu Materi Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	93
Gambar 4. 10 Menu Kuis Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	94
Gambar 4. 11 Menu Evaluasi Media Pembelajaran interaktif berbasis <i>iSpring</i>	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru Kelas V	124
Lampiran 2 Nilai Hasil PAS Semester I	128
Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kelayakan Media	130
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kelayakan Materi	131
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi	133
Lampiran 6 Hasil Penilaian Ahli Materi	137
Lampiran 7 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media	141
Lampiran 8 Instrumen Validasi Kelayakan Media	143
Lampiran 9 Hasil Penilaian Ahli Media	147
Lampiran 10 Instrumen Angket Kebutuhan Guru	152
Lampiran 11 Hasil Angket Kebutuhan Guru	155
Lampiran 12 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	158
Lampiran 13 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	161
Lampiran 14 Kisi-kisi Soal Uji Coba	162
Lampiran 15 Lembar Soal Uji Coba	163
Lampiran 16 Contoh Hasil Uji Coba Soal	171
Lampiran 17 Kunci Jawaban Dan Pedoman Penilaian Soal Uji Coba	172
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas	174
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas	176
Lampiran 20 Hasil Uji Taraf Kesukaran	177
Lampiran 21 Hasil Uji Daya Beda	179
Lampiran 22 Soal Pretest	181
Lampiran 23 Contoh Hasil Pretest	185
Lampiran 24 Contoh Hasil Posttest	186
Lampiran 25 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian	187
Lampiran 26 Rekap Nilai Pretest dan Posttest	188
Lampiran 27 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru	189
Lampiran 28 Angket Tanggapan Guru	191
Lampiran 29 Hasil Angket Tanggapan Guru	194
Lampiran 30 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	198
Lampiran 31 Angket Tanggapan Siswa	199
Lampiran 32 Contoh Angket Tanggapan Siswa	201
Lampiran 33 Silabus	202
Lampiran 34 Perangkat Pembelajaran	209
Lampiran 35 Surat Bukti Penelitian	253
Lampiran 36 Dokumentasi	256

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses pembelajaran untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman mengenai suatu hal dengan spesifik. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat memiliki keterampilan, berfikir kreatif dan mandiri. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1 dan ayat 3) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Tujuan dari pendidikan itu sendiri adalah berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 1 Ayat 16 menyebutkan bahwa 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. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses Pendidikan Dasar dan Menengah, maka pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan sesuai perkembangan siswa. Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan memadukan beberapa muatan pelajaran yang dilaksanakan dalam sebuah pembelajaran sehingga muatan-muatan tersebut saling terkait satu sama lain.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan peradaban dunia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pada Muatan Pelajaran Kurikulum 2013 menjelaskan bahwa tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan ; dan (4) keterampilan. Tujuan kurikulum tersebut dapat dicapai saat proses pembelajaran berlangsung, baik kegiatan yang mendukung pembelajaran maupun diluar kegiatan pembelajaran.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan ruang lingkup yang diterapkan dalam pembelajaran SD/MI untuk setiap muatan pembelajaran meliputi; (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); (3) Bahasa Indonesia; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); (7) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP); (8) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dengan adanya muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di dalam permendikbud tersebut, maka muatan pelajaran IPS wajib diberikan pada semua siswa di jenjang pendidikan dasar. Ruang lingkup materi muatan IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan sistem sosial dan budaya; (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Ruang lingkup materi untuk kelas V dalam muatan pelajaran IPS berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018 meliputi (1) karakteristik geografis Indonesia; (2) Interaksi manusia dengan lingkungan ; (3) Peran Ekonomi; (4) Faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Pelaksanaan proses pembelajaran di Indonesia diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan

secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreativits, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Dunia saat ini telah memasuki Era Revolusi Industri 4.0 yang memiliki pengaruh sangat besar disegala bidang dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Menurut Purwandini & Irwansyah (dalam Asih Indartiwi, 2018) Revolusi industri 4.0 hadir dengan konsep yang mencanangkan teknologi berbasis komunikasi berkesinambungan melalui internet yang memungkinkan adanya interaksi dan pertukaran informasi, bukan hanya antar manusia, manusia dan mesin, juga antara mesin dan mesin itu sendiri. Seiring berkembangnya teknologi, maka ilmu pengetahuan pun berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Dalam jurnal yang ditulis Susilo Setyo Utomo (2018) menjelaskan dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan peserta didik yang mampu untuk berfikir kritis dengan memecahkan masalah secara kreatif dan inovatif, memiliki ketrampilan berkomunikasi serta kolaborasi. Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalisasi penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yaitu dengan menggunakan media dalam pembelajaran.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:1) dalam proses belajar mengajar, ada dua aspek yang paling berpengaruh yaitu metode mengajar dan media sebagai alat bantu untuk mengajar. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bab III ayat 2(j) menyebutkan bahwa media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan mampu menunjang proses belajar sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan kurikulum.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:19) media dalam pembelajaran mampu membangkitkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar sehingga akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa.

Pada penelitian awal melalui hasil observasi, wawancara, angket dan data dokumen yang peneliti lakukan di SDN Karanganyar 02 Kecamatan Tugu, Kota Semarang, diketahui dalam muatan pembelajaran IPS kelas V terdapat beberapa permasalahan antara lain: belum adanya media pembelajaran yang menarik dan berbasis *IT (Information Technology)*, kurangnya sumber ajar di sekolah yang hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa, pembelajaran cenderung berpusat pada guru yaitu dengan metode ceramah, belum dikembangkannya model-model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa, serta ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan IPS yang relatif rendah dibanding muatan pelajaran lain.

Hal tersebut didukung dengan adanya hasil belajar Penilaian Akhir Semester I tahun 2019/2020 siswa kelas V pada muatan IPS di SDN Karanganyar 02 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data yang diperoleh di SDN Karanganyar 02 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 67, dari 28 siswa terdapat 20 (71%) siswa yang tidak tuntas KKM dan 8 (29%) siswa yang tuntas KKM, Serta data hasil Penilaian Akhir Semester I siswa kelas V di SD Negeri Tugurejo 03 dengan Kriteria Ketuntasan minimal (KKM) = 70 , dari 34 siswa terdapat 19 (56%) siswa yang tidak tuntas KKM dan 15 (44%) siswa yang tuntas KKM.

Data tersebut juga didukung dengan hasil Penilaian Akhir Semester I secara menyeluruh dari muatan pembelajaran lain yaitu PPKN, Bahasa Indonesia, IPA, SBdP, dan IPS. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa nilai hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Karanganyar 02 masih rendah dibandingkan dengan muatan pembelajaran yang lain sehingga membutuhkan perhatian khusus.

Tabel 1. 1 Studi Dokumentasi PAS 1

No	Muatan Pelajaran	SDN KARANGANYAR 02				SDN TUGUREJO 03			
		Jumlah 28 Siswa		Presentase (%)		Jumlah 34 siswa		Presentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	PPKN	21	7	75%	25%	25	9	74%	26%
2	Bahasa Indonesia	24	4	86%	14%	30	4	88%	12%
3	IPA	19	9	68%	32%	22	12	65%	35%
4	SBdP	13	15	46%	54%	25	9	74%	26%
5	IPS	8	20	28,6	71,4	15	19	44%	56%

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa belum adanya media pembelajaran yang menarik dan berbasis *IT* merupakan permasalahan yang mendasar. Salah satu peranan penting media dalam pembelajaran dikarenakan media mampu menunjang kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa, selain itu penggunaan media dalam dunia pendidikan dapat membantu dalam penyampaian materi kepada siswa, dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak merasa bosan, dan membuat siswa mampu menggali informasi secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2017:162-163) bahwa suatu informasi akan mudah dimengerti apabila sebanyak mungkin melibatkan indera, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Menyikapi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti melihat bahwa perlunya pengembangan suatu media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dengan mengikuti perkembangan zaman dan didukung dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa merasa senang dalam pembelajaran. Maka pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *iSpring* yang dipadukan dengan beberapa

software pendukung sehingga menghasilkan suatu media yang memberikan tampilan yang menarik dengan disertai audio visual dan dilengkapi dengan soal-soal evaluasi yang melibatkan interaksi antar siswa sehingga tidak membuat bosan dan akan lebih mudah dalam menangkap dan memahami muatan pelajaran IPS materi Peristiwa Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia. Melalui media ini siswa akan lebih mudah untuk mengenal dan memahami sejarah tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi saat bangsa Eropa datang ke Indonesia karena materi akan disajikan dalam bentuk teks, gambar, animasi dan audio maupun video. Sehingga materi yang mulanya dianggap sulit dapat berubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Dalam hal ini, media yang digunakan adalah powerpoint yang interaktif dan dengan menggunakan aplikasi iSpring presenter sebagai pendukungnya. Dengan menggunakan aplikasi ini, nantinya dapat di convert menjadi video, flash, dll. Media dan aplikasi tersebut dapat dikatakan sebagai ICT (Information and Communication Technology atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)). Media iSpring memiliki fitur yang dapat menerapkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena di dalamnya dapat memuat video, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan power point sehingga dirasa mampu meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam materi Peristiwa Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia. Dalam pembuatan media, peneliti memfokuskan media yang dapat digunakan sebagai pembelajaran sehingga format luaran yang dihasilkan oleh media berupa *executable file* (.exe) yang berbentuk program aplikasi di dekstop (komputer/laptop).

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu dengan pendekatan saintifik. Hal ini didukung oleh Shoimin (2014:16) yang menyatakan bahwa ketercapaian tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat terjadi karena tiga hal, yaitu (1) proses pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan fakta yang ada sekarang; (2) adanya pendekatan, metode, dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi; (3) sarana prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan pernyataan Shoimin tersebut

maka selain media pembelajaran, model pembelajaran juga mempunyai peran penting terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Soekamto dalam Shoimin (2014:23) model pembelajaran adalah kerangka atau rancangan pembelajaran yang berupa prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu model yang dimaksud adalah model pembelajaran *Group Investigation (GI)*.

Menurut Maryani dan Fatmawati (dalam Putri, Henny,dkk, 2019:117) menyatakan bahwa model *Group Investigation (GI)* merupakan salah satu model pembelajaran yang menerapkan sistem kooperatif. Pada model ini, siswa diarahkan untuk melakukan suatu investigasi atau suatu penyelidikan tentang suatu objek yang berhubungan dengan topik yang dibicarakan dalam pembelajaran. Model ini merupakan salah satu model yang cocok untuk mengembangkan kreatifitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok serta dapat digunakan untuk mengatasi kelemahan pembelajaran kompetitif dan individualis (Rusman, 2012:222).

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nury Yuniasih, Ririn Nur Aini, Retno Widowati pada tahun 2018 dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol.8 No.2 dengan judul "*Pengembangan Media Interaktif Berbasis iSpring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SD Ciptomulyo 3 Kota Malang*". Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran serta menunjukkan hasil yang efektif dibandingkan pengajaran secara konvensional.

Penelitian lain dilakukan oleh Widi Widayat, Kasmui dan Sri Sukaesih dalam Unnes Science Educational Journal Vo.3 No. 2 tahun 2014 yang berjudul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia*". Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang mendukung dan relevan ialah penelitian yang dilakukan oleh Kd. Mita Irmayanti dan kawan-kawannya pada tahun 2017 dalam jurnal *Mimbar PGSD Vol.5 No. 2* dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Kearifan Lokal Tri Kaya Parisudha Terhadap Hasil Belajar IPS*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Group Investigation (GI)* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji melalui penelitian pengembangan *Research and Development* dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring dengan Model Pembelajaran GI pada Mupel IPS Kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya media pembelajaran yang menarik dan berbasis *IT*;
2. Kurangnya sumber ajar di sekolah yang hanya terpaku pada buku guru dan buku siswa;
3. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru yaitu dengan metode ceramah;
4. Belum dikembangkannya model-model pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa;
5. Ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan IPS yang relatif rendah dibanding muatan pelajaran lain

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan mengacu pada masalah dasar dari penelitian ini yaitu belum adanya media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan *IT* serta menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan pendekatan saintifik di Kurikulum 2013. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media

pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* yang dikemas secara menarik untuk membantu siswa memahami muatan pelajaran IPS kelas V, Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan), Subtema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan), pembelajaran 1, KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan nya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada Mupel IPS kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada Mupel IPS di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada Mupel IPS di kelas SDN Karanganyar 02 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada muatan pembelajaran IPS di kelas SDN Karanganyar 02 Semarang
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada muatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada muatan pembelajaran IPS di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *Group Investigation (GI)* dapat menjadi solusi dan referensi pilihan media pembelajaran yang layak untuk pembelajaran muatan IPS materi Peristiwa Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi pendukung teori yang dikembangkan dari para ahli untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Diharapkan mampu mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran, menambah wawasan siswa dalam belajar, memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, serta memberikan gambaran konsep untuk membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.

1.6.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis *IT (Information Technology)*. Selain itu juga memberikan alternatif kepada guru untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dengan model pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah serta mendorong sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti karena menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk terjun dalam dunia pendidikan. Penelitian ini juga sebagai suatu wujud pengaplikasian teori-teori dan ilmu yang di dapat selama belajar di Universitas Negeri Semarang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

Pengembangan dibuat menggunakan aplikasi pada pembelajaran IPS materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia.

- a) Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* diterapkan dengan model Pembelajaran *GI (Group Inveestigation)* pada muatan pelajaran IPS kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang dengan materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia.
- b) Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* merupakan media pembelajaran yang didesain dengan kombinasi beberapa media berupa teks, gambar, animasi, video dan audio menggunakan aplikasi *Power Point* dengan *Add-Ins iSpring* agar dapat menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran muatan IPS.
- c) Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi dengan output *.exe* yang dioperasikan menggunakan laptop/komputer sehingga mempermudah guru dalam pembelajaran dan menarik perhatian siswa.
- d) Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* dilengkapi dengan berbagai pilihan menu profil, petunjuk penggunaan, KD dan Indikator, peta konsep, materi, video, kuis dan soal-soal evaluasi yang dijalankan dengan berbagai tombol seperti lanjut, kembali ke materi, kembali ke menu dan sebagainya.

1.8 Kebaharuan

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat menggabungkan berbagai macam media seperti teks, gambar, audio, video
2. Media pembelajaran berbasis *iSpring* dilengkapi dengan soal evaluasi yang menggunakan sistem CBT (Computer based test) sehingga memudahkan guru dalam memberikan penilaian

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian pengembangan

Penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah suatu langkah sistematis yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata N.S., 2013:164). Menurut Sugiyono (2015: 407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) adalah “metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu”. Produk yang dikembangkan dapat berupa: 1) perangkat keras (hardware), seperti: buku, modul, peralatan laboratorium; 2) perangkat lunak (software), seperti: program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran kelas, pelatihan, bimbingan, evaluasi, dan lain sebagainya; 3) dan metode, seperti metode mengajar dan program pendidikan

Penelitian pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Selanjutnya Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015:31) menyatakan “*one way to bridge the gap between research and practice in education is to Research and Development*”. Hal tersebut berarti bahwa penelitian dan pengembangan sering disebut “jembatan” atau penghubung antara penelitian dasar (basic research) dengan penelitian terapan (*applied research*).

2.1.2 Hakikat Media Pembelajaran

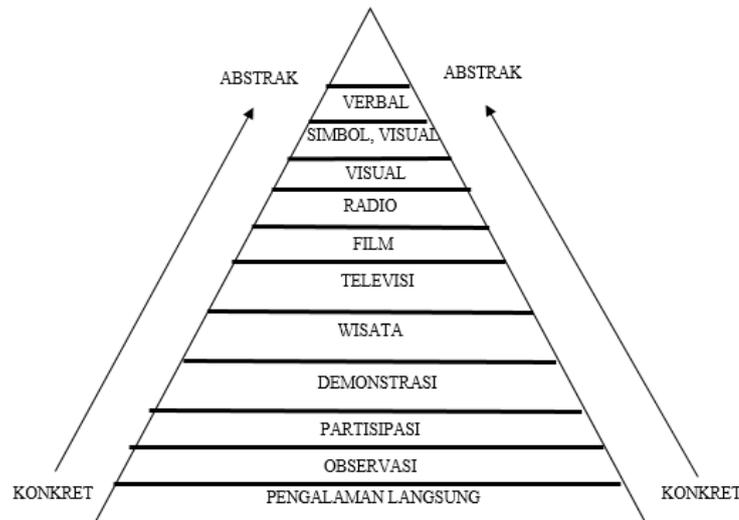
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran (Rusman, 2013:162).

Arsyad (2017:10) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam

proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Edgar Dale (Rusman, 2012:15-16) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu Dale's Cone of Experience atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dalam kerucut pengalaman, media memiliki tingkatan yang berbeda, sesuai tahap perkembangan siswa. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkat ketiga dari atas, yaitu berupa lambang kata, lambang visual, gambar diam, dan rekaman audio yang berupa Media Pembelajaran Interaktif.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa, serta dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2.1.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2017:29) menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) memperjelas penyampaian materi pelajaran, mempermudah daya serap siswa serta meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Ahmadi, dkk (2017) juga menerangkan media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yakni sebagai penyalur, penyampai, atau penghubung. Selain fungsi tersebut, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi lain untuk mendukung pembelajaran.

Manfaat media dalam bidang pendidikan tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran dikelas. Beberapa ahli mengemukakan manfaat media pembelajaran. Menurut Aqib (2014:51) manfaat umum dari media pembelajaran yaitu:

- a. menyeragamkan penyampaian materi;
- b. pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- c. proses pembelajaran lebih bersifat interaktif;
- d. adanya efisiensi waktu dan tenaga;
- e. meningkatkan kualitas pembelajaran;
- f. memungkinkan belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja; menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar;

Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan pembelajaran yang sebelumnya bersifat terpusat kepada guru (*teacher centered*) menjadi terpusat kepada peserta didik (*student centered*) karena peserta didik akan terlibat secara aktif memanfaatkan media dalam pembelajaran. (Fachrur Rozie, dkk:2015)

Dari pendapat tersebut, maka manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu untuk menyeragamkan pengalaman siswa tentang konsep peristiwa-peristiwa di sekitar mereka, meningkatkan motivasi belajar dan mengarahkan perhatian, mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan

waktu, selain itu dengan penggunaan media, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan menarik.

Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara seragam. Selain itu materi dalam media pembelajaran ini akan disajikan secara menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran.

2.1.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Dalam perkembangannya terdapat beragam jenis dan format media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat digolongkan berdasarkan kriteria tertentu.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:3-4) jenis media pengajaran terbagi menjadi empat meliputi media dua dimensi, media tiga dimensi, media proyeksi, lingkungan. Media dua dimensi meliputi grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, dan kartun, komik dan lain-lain. Media tiga dimensi berupa bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama, dll. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Lingkungan dapat digunakan sebagai media pengajaran seperti lingkungan kelas, lingkungan, maupun lingkungan tempat tinggal siswa.

Sedangkan Rusman (2012:63) dalam bukunya menggolongkan jenis media menjadi lima jenis yaitu media visual, media audio, media audio-visual, kelompok media penyaji, dan media objek dan media interaktif berbasis komputer.

Selain media tersebut juga terdapat media pembelajaran multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media, teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

2.1.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Komsiyah (2012:73) menyebutkan kriteria yang menjadi fokus dalam pemilihan media pembelajaran yaitu :

1. Karakteristik siswa, pola perilaku yang ada di dalam diri siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya
2. Tujuan belajar, mencakup tiga hal yaitu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap
3. Sifat bahan ajar, setiap isi dari bahan ajar memiliki kategori pembelajaran yang akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sehingga akan berpengaruh juga terhadap media pembelajaran yang akan digunakan
4. Pengadaan media, menurut Sadiman (dalam Komsiyah, 2012:81) membagi media menjadi dua macam berdasarkan pengadaannya yaitu media pembelajaran yang diperdagangkan dan media yang dibuat secara khusus oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran
5. Sifat pemanfaatan media, dibagi menjadi dua macam yaitu media primer yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas dan media sekunder yang dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa baik secara mandiri maupun kelompok.

Sedangkan Arsyad (2017:74-76) menyatakan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor;
2. Tepat dan harus selaras dengan kebutuhan tugas pembelajaran yang harus dicapai siswadan kemampuan mental mereka;
3. Praktis, luwes dan bertahan sehingga media dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan dapat digunakan lebih dari satu kali;
4. Guru terampil menggunakannya karena nilai dan manfaat media yang sudah dibuatatau dipilih sangat bergantung bagaimana guru mampu menggunakannya secara maksimal;

5. Pengelompokan sasaran, maksudnya media sesuai untuk digunakan untuk individu atau kelompok;
6. Mutu teknis, pengembangan visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai pembelajaran yang optimal, maka diperlukannya media dengan mempertimbangkan kriteria utama yaitu sesuai dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu media pembelajaran harus memperhatikan faktor tepat guna, tepat waktu, tepat biaya dan tepat tenaga sehingga media dapat berfungsi secara maksimal. Media interaktif berbasis *iSpring* dikembangkan pada materi Peristiwa Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia dengan mempertimbangkan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai. Media ini bersifat multimedia karena terdapat beberapa unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks dan grafis yang dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga bersikap aktif dalam proses pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Multimedia Interaktif

2.1.3.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Hakim dan Windaya (2015:74) menyatakan bahwa komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan informasi materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami. zMultimedia dalam pembelajaran merupakan berbagai macam kombinasi dari grafik, teks, suara, video dan animasi yang menjadi satu kesatuan dan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Dalam kombinasi ini membutuhkan beberapa jenis peralatan perangkat keras yang tetap menjalankan fungsi utamanya masing-masing dan komputer yang menjadi pengendali seluruh peralatan tersebut. Informasi yang ditampilkan melalui multimedia akan bersifat lebih hidup saat dilihat di layar monitor karena dapat

didengar suaranya dan dilihat gerakannya melalui video atau animasi. (Arsyad,2017:162).

Menurut Daryanto (2013: 51-53), multimedia dibagi menjadi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang berjalan sekuensial (berurutan). Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih sendiri menu yang diperlukan. Lebih lanjut Daryanto menyebutkan karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons pengguna; (3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa unsur media yang di dalamnya terdapat kombinasi antara grafik, teks, suara, video, atau animasi yang dikemas di dalam satu program. Multimedia pembelajaran adalah multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran memiliki karakteristik, yaitu memiliki lebih dari satu media, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri. Media interaktif berbasis *iSpring* terdiri dari gabungan sound, animasi, video, teks, grafis dan dilengkapi dengan tombol navigasi yang dapat dioperasikan oleh siswa sehingga bersifat interaktif.

2.1.3.2 Kelebihan Multimedia Interaktif

Hakim dan Windaya (2015:74) menyatakan bahwa komputer merupakan salah satu media berbasis teknologi yang dapat membantu menyampaikan informasi materi melalui program-program yang ada di dalamnya. Program dalam komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang menarik dan aplikasi yang mudah dipahami.

Di era globalisasi ini, komputer sudah tidak hanya menjadi konsumsi mereka yang bergerak di bidang bisnis atau dunia kerja, melainkan juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Rusman (2012:64) mengungkapkan bahwa media interaktif berbasis komputer merupakan media terbaik yang dapat digunakan dalam pendidikan karena memiliki karakter bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Interaksi yang pertama ialah interaksi siswa dengan program, lalu interaksi dengan media komputer, dan mengatur interaksi siswa secara teratur.

Menurut Arsyad (2017:162) Proses pembelajaran dengan bantuan komputer salah satunya adalah menggunakan multimedia. Multimedia dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Daryanto (2013: 52) secara umum, manfaat penggunaan multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, electron, dan bakteri;
- b. memperkecil benda yang sangat besar dan tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti rumah, gajah, jerapah, dan gunung;
- c. menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan mekarnya bunga;
- d. menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan bintang, dan salju;
- e. menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun;
- f. meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa .

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan berbagai keunggulannya, multimedia sangat cocok apabila digunakan dalam bidang pendidikan di era modern ini. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berfungsi untuk menyalurkan informasi pembelajaran. Multimedia juga dapat menarik perhatian, dan motivasi belajar siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat memadukan beberapa jenis media yaitu sound, teks, gambar, animasi, video, grafis sehingga penggunaannya dalam pembelajaran akan memberikan keragaman bagi guru untuk mengelola dan mengendalikan kegiatan belajar siswa secara optimal karena multimedia pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yaitu proses pembelajaran lebih menarik, mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, menyeragamkan konsep materi, dan memotivasi siswa untuk belajar.

2.1.3.3 Manfaat Pembelajaran Multimedia

Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dengan menggunakan pembelajaran multimedia yang dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi proses pembelajaran yang berlangsung baik bagi siswa maupun guru.

Secara umum, manfaat yang bisa didapatkan dari penggunaan pembelajaran multimedia adalah pembelajaran akan menjadi lebih menarik, interaktif, proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, antusiasme siswa dan kualitas pembelajaran meningkat sehingga dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Musfiqon (2015:189) terdapat 4 kelebihan pengaplikasian pembelajaran berbasis multimedia, yaitu:

1. lebih menarik minat siswa
2. lebih efektif dan efisien
3. lebih praktis
4. materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai dengan modalitas belajarnya.

2.1.3.4 Karakteristik Media Dalam Pembelajaran Multimedia

Sebagai komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Daryanto (2013: 71) menyebutkan ada beberapa karakteristik media dalam pembelajaran multimedia sebagai berikut:

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

Menurut Musfion (2015:187), pembelajaran berbasis multimedia memiliki karakteristik lebih sesuai dengan konteks materi yang akan dipelajari. Selain itu, pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulus otak anak untuk memahami materi pembelajaran. Konsep pembelajaran ini juga identik dengan pembelajaran realitis, yaitu pembelajaran yang menggunakan media di kehidupan sehari-hari anak.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran multimedia adalah media yang didalamnya terkandung lebih dari satu media yang digunakan untuk pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat interaktif dan menstimulus siswa untuk memahami materi serta dapat digunakan secara mandiri sesuai dengan materi yang hendak dipelajari.

2.1.4 *iSpring*

2.1.4.1 Pengertian *iSpring*

Media dapat memudahkan Guru dalam proses mengajar. Dengan adanya media siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi suksesnya proses belajar dan mengajar di kelas. Dalam hal ini, media yang digunakan adalah *powerpoint* yang interaktif dan dengan menggunakan aplikasi *iSpring presenter*

sebagai pendukungnya. Aplikasi *iSpring* dapat mengubah *Ms. Power Point* menjadi video, flash, dll. Media dan aplikasi tersebut dapat dikatakan sebagai ICT (*Information and Communication Technology* atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)).(Ahmad Afandi, 2017)

Bauman (2016) menyatakan *iSpring* adalah adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada power point yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *iSpring* dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point HTML5, execution, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile.

Menurut Hermawati, (dalam Agna, 2019) mendefinisikan *iSpring* merupakan salah satu program animasi yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* (salah satu jenis video) dan bentuk SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*), yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning* LMS (*Learning management System*) yang dapat membantu siswa secara mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *iSpring* merupakan program animasi yang dapat mengubah file *PowerPoint* menjadi berbentuk *execution* sehingga media yang dihasilkan akan menjadi lebih menarik. *iSpring* memiliki banyak jenis, yaitu (1) *iSpring* 3.1 (2) *iSpring* 5.6 (3) *iSpring* 6.1 (4) *iSpring* 6.2 (5) *iSpring* 6.3 (6) *iSpring* 7.0. (7) *iSpring* 8.0. Dari beberapa jenis *iSpring*, dalam menyusun media pembelajaran interaktif pada penelitian ini penulis menggunakan Program *iSpring* 8.0. Hal ini dikarenakan fitur yang terdapat pada *iSpring* 8.0 lebih lengkap daripada versi sebelumnya.

Media *iSpring* memiliki fitur yang dapat menerapkan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran karena di dalamnya dapat memuat video presenter, animasi, dan beragam fitur evaluasi yang dapat digabung dengan power point sehingga dirasa mampu memahami kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam pembuatan media, peneliti memfokuskan media dengan format luaran yang dihasilkan oleh media berupa executable (.exe).

2.1.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan *iSpring*

iSpring bekerja sebagai *add-ins Microsoft PowerPoint* sehingga penempatan *iSpring* ada di dalam *microsoft power point* dengan kata lain peneliti juga menggunakan *microsoft power point* sebagai dasar pemberian materi-materi garis besarnya saja karena mengingat apabila menggunakan *power point* saja dirasa masih kurang interaktif. Software *iSpring* sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang pemasaran, video simulasi, interaksi kursus, hingga pada pembelajaran di kelas. Hal ini dikarenakan proses pembuatannya yang mudah tetapi dapat menciptakan karya yang inovatif dan menarik.

Menurut Hermawati (dalam Nury Yuniasih : 2018), *iSpring* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft powerpoint* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Beberapa fitur *iSpring* adalah sebagai berikut:

1. *iSpring* menjadikan file *PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbasis *flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau *platform*.
2. Dikembangkan untuk mendukung *e-learning*. *iSpring* dapat menyisipkan berbagai bentuk media, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik, diantaranya adalah dapat merekam dan sinkronisasi video *presenter*, menambahkan *flash* dan video *YouTube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo perusahaan, serta membuat navigasi dan desain yang unik.
3. Dapat membuat kuis dengan beragam jenis pertanyaan/soal yang menarik, seperti : True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text.
4. Mudah didistribusikan dalam format *flash*, yang dapat digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web.

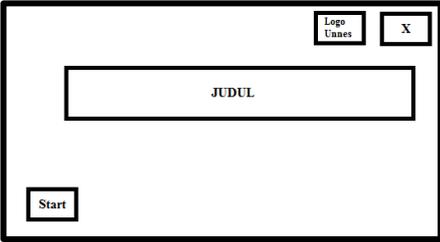
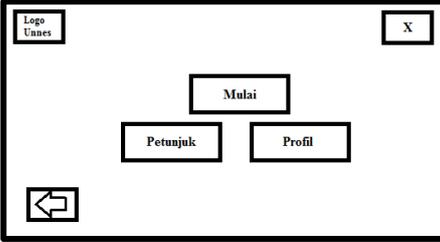
Selain memiliki keunggulan, program *iSpring* juga memiliki kelemahan, antara lain sebagai berikut :

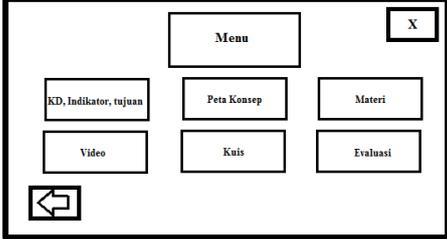
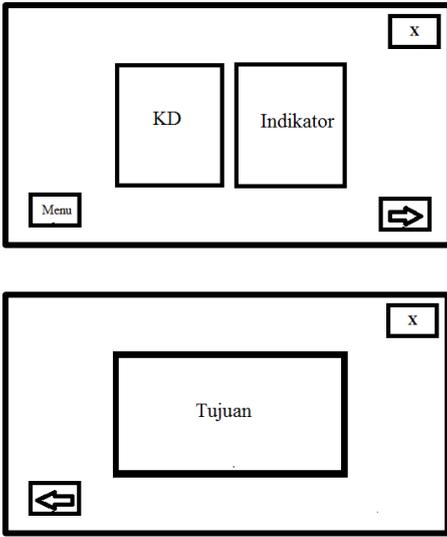
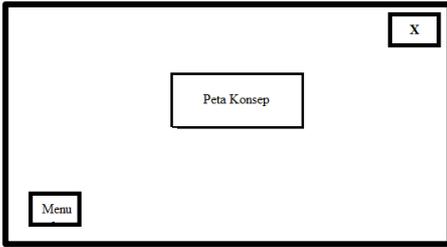
1. Tidak semua materi dapat disajikan dalam *iSpring 8.0*.
2. Membutuhkan keterampilan yang khusus.

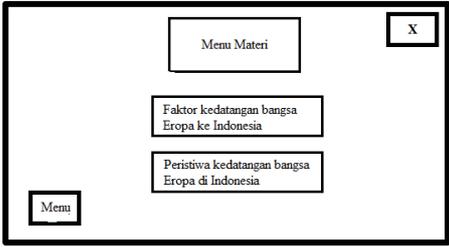
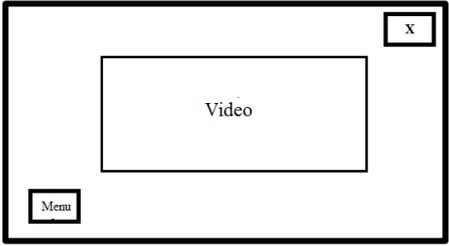
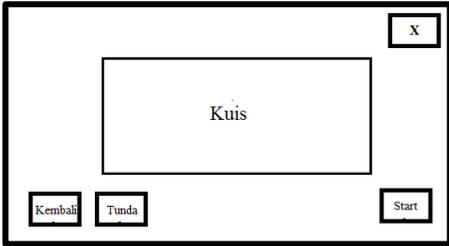
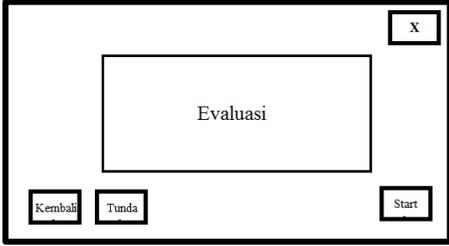
2.1.4.3 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring*

Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point* dengan *Add-ins iSpring*. Berikut rancangan media yang dimaksud:

Tabel 2. 1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring*

Halaman	Desain	Keterangan
Opening		<p>Tampilan Opening yaitu dengan judul materi “Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tombol “Start” digunakan untuk memulai penggunaan media • Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program
Welcome Page		<ul style="list-style-type: none"> • Menu “mulai” untuk masuk ke menu utama • Menu “Petunjuk” digunakan untuk melihat daftar simbol/menu dan fungsinya • Menu “Profil” untuk melihat identitas pengembang media • Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program • Tombol dengan tanda panah kekiri untuk kembali ke tampilan sebelumnya.
Menu Utama		<p>Menu utama yang berisi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • KD, Indikator dan Tujuan • Peta Konsep • Materi • Video

		<ul style="list-style-type: none"> • Kuis • Evaluasi <p>Tombol dengan tanda panah kekiri untuk kembali ke tampilan sebelumnya. Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program</p>
<p>Menu KD, Indikator, Tujuan</p>		<p>Menu “KD, Indikator dan tujuan” untuk melihat KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. KD dan Indikator disusun berdampingan.</p> <p>Tombol dengan tanda panah ke kanan untuk melanjutkan ke halaman tujuan. Tombol “menu” digunakan untuk kembali ke menu utama. Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program.</p>
<p>Menu Peta Konsep</p>		<p>Menu “Peta Konsep” untuk melihat konsep materi dalam media. Peta konsep ini di wujudkan dalam bentuk bagan untuk memudahkan pengguna memahami alur materi dalam media.</p> <p>Tombol “menu” digunakan untuk kembali ke menu utama. Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program.</p>
<p>Menu Materi</p>		<p>Tampilan menu materi, terdapat pilihan sub materi yang akan dipelajari mengenai Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia.</p>

		<p>Tombol “menu” digunakan untuk kembali ke menu utama. Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program.</p>
<p>Menu Video</p>		<p>Menu “Video” untuk menayangkan video tentang materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia.</p> <p>Tombol “menu” digunakan untuk kembali ke menu utama. Tombol dengan tanda X untuk keluar dari program.</p>
<p>Menu Kuis</p>		<p>Menu kuis terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat yang harus dijawab oleh siswa.</p> <p>Menu “kembali” untuk kembali ke menu utama. Menu “Tunda” untuk menunda kuis. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya.</p>
<p>Menu Evaluasi</p>		<p>Menu Evaluasi terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa untuk mengukur kemampuan siswa. Menu “kembali” untuk kembali ke menu utama. Menu “Tunda” untuk menunda kuis. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya.</p>

2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Yenni Fitra (Jurnal Unnes, 2017:13) Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran seharusnya model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan salah satunya yaitu pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan siswa belajar dengan cara bekerjasama dengan dibagi menjadi kelompok kecil yang heterogen Rusman (2012:202). Menurut Tatang solehan (Jurnal unnes 2014:88) Pembelajaran kooperatif suatu bentuk pembelajaran dengan siswa bekerja pada kelompok dan berkelaborasi dengan anggotanya yang heterogen. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya.

Cooperative learning merupakan pengelompokan siswa bekerja pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari beberapa siswa 4-5 orang, belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. Menurut Ni Nyoman Sakasih (Jurnal Unnes ,2018:226) selain menggunakan model kooperatif learning dalam pembelajaran juga membutuhkan alat peraga media agar belajar lebih bermakna sehingga konsep akan melekat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menggunakan model kooperatif karena dengan model kooperatif dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan kerja sama siswa melatih keaktifan siswa dalam kelas.

2.1.5.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson dalam Rusman (2012:2012) ada 5 unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut :

1. Prinsip ketergantungan positif, yaitu pembelajaran kooperatif, dapat menyelesaikan tugas dengan cepat dan setiap kelompok ditentukan dengan kinerja kelompok masing-masing.

2. Tanggung jawab perseorangan, yaitu setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab sendiri
3. Interaksi tatap muka, yaitu interaksi dan diskusi
4. Partisipasi dan komunikasi, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

2.1.5.3 Pengertian Model *GI*

Dalam Jurnal yang ditulis Anggi Meyla,dkk(2017) mengemukakan bahwa Model *Group Investigation(GI)* adalah model pembelajaran yang menuntut semua anggota kelompok untuk merencanakan suatu penelitian beserta perencanaan pemecahan masalah yang dihadapi. Kelompok menentukan apa saja yang akan dikerjakan dan siapa saja yang akan melaksanakannya serta bagaimana perencanaan penyajian di depan kelas.

Arifin dan Afandi (2015) mengungkapkan bahwa *Group Investigation (GI)* merupakan pembelajaran dimana siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik/sub topik maupun cara untuk pembelajaran secara investigasi dan model ini menuntut para siswa memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik. *Group Investigation (GI)* dapat melatih siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran.

Sedangkan menurut Mafune (Rusman, 2012:222), model pembelajaran tipe *Group Investigation (GI)* dapat digunakan guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok.

Menurut Erlisnawati & Hendri (dalam Ardesta Angga,dkk, 2018) *Group investigation* adalah salah satu jenis model pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari penyelesaian dan guru lebih bersifat sebagai pendamping pembelajaran dan motivator.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Group Investigation (GI)* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam

berpikir kritis, kreatif, efektif, dan menumbuhkan rasa sosial yang tinggi dan dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri. Melalui model ini, suasana belajar terasa lebih efektif, kerjasama dalam kelompok ini dapat membangkitkan semangat siswa untuk memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat dan berbagi informasi dengan teman lainnya dalam membahas materi pembelajaran. Model ini mengurangi rasa bosan, kantuk dan kepasifan siswa karena model ini menuntut siswa secara aktif terlibat dalam seluruh pembelajaran.

2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model GI

Menurut Shoimin (dalam Siti Khoirunisyah, 2016) Kelebihan model pembelajaran *group investigation* yaitu memberi semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif serta dapat belajar untuk memecahkan dan menangani suatu masalah.

Shoimin (2014: 81) menyatakan bahwa Kelebihan pembelajaran *Group Investigation*, yaitu:

- (a) Dalam proses belajarnya siswa dapat bekerja secara bebas
- (b) Memberi siswa semangat untuk berinisiatif, kreatif, dan aktif
- (c) Membuat rasa percaya diri siswa lebih meningkat
- (d) Dapat belajar untuk memecahkan dan menangani suatu masalah
- (e) Mengembangkan antusiasme dan rasa pada fisik
- (f) Meningkatkan belajar bekerja sama
- (g) Belajar berkomunikasi baik dengan teman dan guru

Sedangkan menurut Zingaro (dalam Perwitasari, 2016) Kelebihan pembelajaran *Group Investigation*, yaitu:

- a. siswa menampilkan pertanyaan-pertanyaan tingkat tinggi dan elaborasi dalam merespon permasalahan;
- b. model ini tidak memiliki dampak yang merugikan pada *low-level question (information retrieval)*, yang mengejutkan mengingat kekurangan dari penyampaian informasi satu arah dari guru;
- c. siswa lebih kooperatif dan mementingkan kebutuhan orang lain, meskipun ketika mereka berinteraksi dengan siswa di luar kelompok mereka atau dalam situasi di luar kelas;

- d. dalam ranah afektif, model ini meningkatkan kesenangan interpersonal, kepercayaan, dan perilaku lebih positif terhadap sekolah dan pembelajaran;
- e. model ini meningkatkan interaksi verbal dan memungkinkan siswa menjadi narasumber untuk siswa lain; dan
- f. konflik interpersonal antaranggota dengan latar belakang yang berbeda akan berkurang dalam kelas yang melaksanakan model ini

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *kelebihan* model pembelajaran ini adalah:

1. Dapat memadukan antara siswa yang berbeda kemampuan melalui kelompok heterogen.
2. Melatih siswa untuk meningkatkan kerjasama dalam kelompok
3. Melatih siswa untuk mempertanggungjawabkan sebab ia diberi tugas untuk diselesaikan dalam kelompok
4. Siswa dilatih untuk menentukan hal-hal baru dari hasil investigasi kelompok yang dilakukan
5. Melatih siswa untuk mengeluarkan ide dan gagasan baru melalui penemuan yang ditemukannya

Sedangkan *kekurangan* dari model ini ialah:

1. Dalam berdiskusi biasanya hanya beberapa siswa yang aktif
2. Siswa sulit menemukan hal yang baru sebab ia belum terbiasa untuk melakukan investigasi
3. Bahan yang tersedia untuk melakukan penemuan kurang lengkap.

2.1.5.5 Langkah-langkah Model GI

Aqib (2014:26) menuliskan langkah-langkah dari model pembelajaran *Group Investigation*, yaitu:

1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen.
2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok.
3. Guru memanggil ketua-ketua untuk satu materi tugas sehingga satu kelompok mendapat tugas satu materi/tugas yang berbeda dari kelompok lain.

4. Masing-masing kelompok membahas materi yang sudah ada secara kooperatif berisi penemuan.
5. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil diskusi kelompok didepan kelas.
6. Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus memberi kesimpulan.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

Berdasarkan langkah tersebut dapat diketahui bahwa sintak model *GI* adalah:

- 1) *Grouping*
- 2) *Investigation*
- 3) *Organizing*
- 4) *Presenting*
- 5) *Evaluating*

2.1.6 Hakikat Belajar dan pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Belajar

Pakar psikologi menyatakan bahwa belajar merupakan proses psikologis seseorang dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami. Sedangkan menurut pakar pendidikan, perilaku belajar adalah suatu proses psikologis-pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi antara individu dengan lingkungan belajar yang secara sengaja diciptakan (Winataputra, dkk, 2016:1.5).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2016:4)

Sedangkan menurut Gagne dalam Susanto (2016:2) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan tingkah laku sehingga suatu organisme berubah perilakunya akibat pengalaman.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses sepanjang hayat yang dilakukan oleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, kebiasaan, dan pengalaman sehingga terjadi perubahan tingkah laku.

2.1.6.2 Teori Belajar

Tujuan teori belajar yaitu menjelaskan proses belajar. Teori belajar menekankan bagaimana seseorang seharusnya belajar. (Suyono dan Haryanto, 2014:28). Teori belajar terbagi menjadi 3 aliran yaitu behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme.

1. Teori Behaviorisme

Teori belajar behavioristik sangat menekankan pada hasil belajar yang diperoleh si pembelajar, yaitu proses perubahan tingkah laku yang dapat dilihat setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh dari proses penguatan atas respon yang muncul terhadap stimulus yang bervariasi (Winataputra, dkk, 2016:216).Aspek penting menurut teori behaviorisme adalah hasil belajar bukan disebabkan oleh kemampuan internal manusia, melainkan karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Maka dari itu, agar aktivitas siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah diterima atau direspon siswa. Belajar merupakan suatu proses sehingga kegiatan belajar memerlukan waktu sampai mencapai hasil belajar yang berupa perubahan perilaku yang lebih sempurna dibandingkan perilaku sebelum melakukan aktivitas belajar (Rifa'i & Anni 2012: 90).

Teori behaviorisme dalam penelitian ini memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu siswa akan diberikan stimulus melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga siswa akan memperoleh pengalaman baru dari kegiatan belajarnya.

2. Teori Kognitivisme

Rifa'i dan Anni (2012:106) menyatakan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada cara seseorang menggunakan pikirannya untuk belajar,

mengingat, dan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh dan disimpan didalam pikirannya secara efektif.

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Menurut Piaget (dalam Rifa'i dan Anni: 32) tahap-tahap perkembangan kognitif mencakup tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (7-15 tahun).

- 1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera dengan gerakan motorik.
- 2) Tahap praoperasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif (4-7 tahun) memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.
- 3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
- 4) tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Kaitannya dengan penelitian ini, teori belajar kognitif menekankan pada aktivitas belajar siswa yaitu berupa proses berpikir dalam memahami ilmu pengetahuan yang di dapat sesuai dengan tahap perkembangannya masing-masing. Pada usia sekolah dasar siswa sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit dimana siswa mampu mengoperasikan logikanya dalam situasi yang konkrit. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak agar menjadi lebih konkrit bagi siswa . Sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan

baru tentang apa yang tidak dapat ia lakukan atau lihat secara langsung, yang kemudian pengetahuan tersebut akan disimpan dalam memorinya.

3. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang belajar sebagai proses membangun atau membentuk pengetahuan melalui pengalaman. Prinsip belajar dalam teori konstruktivisme bahwa seseorang membangun suatu reaktivitas berdasarkan pengetahuan dan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan melalui pemecahan masalah. Ki Hajar Dewantara menjelaskan tentang pendekatan pendidikan yang sejalan dengan teori konstruktivisme yaitu melalui tiga prinsip utama peran pendidik yaitu *ing ngarso sung tuladha ing madya mangun karsa tut wuri handayani*. Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa sebenarnya siswalah yang mempunyai peranan penting dalam belajar, sedangkan guru secara fleksibel menempatkan diri sebagaimana diperlukan oleh siswa (Winataputra, dkk,2016:6.12-6.13).

Kaitannya dengan penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa, bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, guru mendorong siswa untuk dapat membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa.

2.1.6.3 Pengertian Pembelajaran

Menurut UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 dalam Susanto (2016:19) pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Bantuan ini diberikan oleh guru dalam proses belajar yang dilakukan oleh siswa secara optimal, agar tujuan pembelajaran dan hasil belajar tercapai sesuai yang diharapkan. Di dalam pembelajaran, guru harus mampu menarik perhatian dan minat siswa agar dapat mencurahkan seluruh kemampuannya sehingga dapat melakukan aktivitas belajar dengan optimal (Susanto 2016:18).

Menurut Gagne dalam Rifa'I dan Anni (2012: 157) pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses

internal belajar. Winataputra (2016:1.18) berpendapat bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan secara sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas kualitas belajar pada diri siswa .

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dilaksanakan secara sistematis guna membantu siswa meningkatkan kualitas belajar dan tercapainya hasil belajar secara optimal.

2.1.6.4 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 159) komponen pembelajaran terdiri dari:

a. Tujuan

Tujuan secara eksplisit diupayakan pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang bersifat spesifik dan operasional.

b. Subyek belajar

Subyek belajar merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena berperan sebagai subyek sekaligus obyek. Siswa merupakan subyek dalam pembelajaran melakukan proses belajar mengajar. Sedangkan sebagai obyek, diharapkan siswa dapat mencapai perubahan perilaku.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan Sumber belajar. Maka pendidik hendaknya dapat memilih materi yang dibutuhkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara intensif.

d. Strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penerapan strategi pembelajaran pendidik perlu memilih model-model, metode, dan teknik yang tepat juga mempertimbangkan tujuan, karakteristik siswa, dan materi pelajaran agar strategi pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa.

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan sebagainya.

2.1.6.5 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip-prinsip pembelajaran dapat menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Prinsip pembelajaran menurut Susanto (2016:86-89) adalah sebagai berikut.

- 1) Prinsip motivasi yaitu upaya guru memberikan dorongan belajar, baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa;
- 2) Prinsip latar belakang yaitu usaha yang dilakukan guru dalam memahami pengetahuan, keterampilan, dan ikap anak sehingga tidak terjadi pengulangan yang membosankan;
- 3) Prinsip pemusatan perhatian yaitu upaya guru memfokuskan perhatian anak dengan cara menetapkan satu masalah lalu mengarahkan siswa untuk bersama-sama mencari jalan keluar masalah tersebut berkaitan dengan usaha mencapai tujuan pembelajaran;
- 4) Prinsip keterpaduan yaitu kemampuan guru untuk memadukan dan menghubungkan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain;
- 5) Prinsip memecahkan masalah adalah kemampuan siswa dalam mencari solusi dari masalah yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dalam hal ini siswa diarahkan supaya dapat memilih, mencari, dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa;
- 6) Prinsip belajar sambil bekerja merupakan aktivitas yang dilakukan berdasar pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman belajar baru melalui kegiatan fisik;
- 7) Prinsip belajar sambil bermain adalah penciptaan kegiatan belajar yang menyenangkan melalui aktivitas permainan atau games pengetahuan.

Dibutuhkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mengelola games menjadi model pembelajaran yang aktif dan segar;

- 8) Prinsip perbedaan individu yaitu tidak semua siswa dianggap memiliki kecerdasan, latar belakang, kemampuan, dan sifat yang sama. Setiap individu merupakan organisme yang unik, memiliki perbedaan dengan individu lainnya sehingga guru dituntut untuk dapat memahami setiap karakteristik siswa;
- 9) Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pertumbuhan anak dalam interaksinya dengan lingkungan sosial. Kegiatan belajar dilakukan dengancara berkelompok untuk merangsang sikap sosial siswa (interaksi) dengan siswa lain.

2.1.7 Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Kunandar (2007) dalam I Wayan Subagia dan I G. L. Wiratma (2016:43) menyebutkan hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan

Menurut achmad Rifai (2016: 71) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Kingsley dalam buku Susanto (2016: 3) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak didik setelah melalui proses kegiatan belajar. Sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, guru menetapkan tujuan

belajar. Anak yang berhasil dalam belajar yaitu anak yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional sesuai dengan ketetapan guru.

Taksonomi Bloom memusatkan terhadap kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif semakna dengan pengetahuan, mengetahui, berpikir. Afektif semakna dengan perasaan, emosi, dan perilaku. Psikomotor semakna dengan aturan dan keterampilan fisik, terampil dalam melakukan sesuatu.

Penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Menurut Bloom dalam Achamad Rifa'i (2016: 72) ranah kognitif yang menekankan aspek intelektual kemampuan kognitif merupakan kemampuan berfikir secara hirarkis yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mengkreasi. Kurikulum 2013 mengembangkan keenam kategori Bloom yang sesuai dengan tuntutan jaman dan tingkat kemampuan siswa untuk mempersiapkan manusia yang seutuhnya. Keenam pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel berikut: (Permendikbud, 2014:8)

Tabel 2. 2 Kemampuan Berfikir Ranah Kognitif

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan

	kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan.
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria.
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2.1.7.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dikelompokkan menjadi dua golongan. Dua golongan tersebut adalah faktor yang terdapat dalam diri individu (faktor intern) dan faktor yang terdapat di luar individu (faktor ekstern).

a. Faktor Internal

Faktor intern dipengaruhi oleh faktor yang terdapat dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor tersebut meliputi:

- 1) faktor jasmaniah yang meliputi kesehatan dan cacat tubuh. Seorang siswa yang sehat maka ia dapat melakukan aktivitas belajar lebih optimal dibandingkan dengan mereka yang memiliki cacat tubuh;
- 2) faktor psikologis yang meliputi: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan yang dimiliki siswa sebelum, saat, dan sesudah belajar;
- 3) faktor kelelahan yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar seseorang. Faktor-faktor tersebut meliputi:

- 1) faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar-anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran,

waktu sekolah, standar pelajaran di atas umum, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

- 3) faktor masyarakat yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan siswa dalam melakukan proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor yang berasal dari diri siswa sendiri (internal), dan dari luar atau lingkungan sekitar siswa (eksternal). Faktor internal yang berpengaruh terhadap belajar siswa seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat, cara belajar, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor-faktor tersebut mempunyai peranan penting dalam proses belajar yang dilakukan siswa . Oleh karena itu, guru harus memperhatikan faktor-faktor tersebut khususnya terkait dengan lingkungan sekolah seperti sarana prasarana belajar karena berhubungan dengan proses belajar siswa . Dengan alat pelajaran atau yang disebut dengan media pembelajaran, maka akan mempermudah siswa dalam menerima pelajaran atau materi yang sedang dipelajari.

2.1.8 Hakikat IPS

2.1.8.1 Pengertian IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hakikat untuk mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan mengenai kondisi sosial yang terdapat pada lingkungan siswa, sehingga dengan diberikannya pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik serta memiliki tanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya (Susanto, 2016:138

IPS merupakan muatan yang mengalami pembauran dari bidang atau ilmu lain tetapi dalam ruang lingkup yang sama yaitu sosial yang dipadukan dari setiap bidang satu ilmu itu sehingga menjadi satu muatan (Ansori & Fithri, 2019).

Menurut Suhada (2017:28-29) konsep pokok dari ilmu-ilmu sosial, meliputi kajian antara lain :

1. Geografi : berkaitan dengan bentang alam dan kenampakan bumi seperti lokasi, ruang, kawasan, interaksi, keruangan, perbedaan daerah, lingkungan,

asosiasi areal, SDA, demografi, topografi, daerah iklim, migrasi, habitat, urbanisasi, konservasi, ekologi dan lingkungan, benua, polusi, ekosistem dan sebagainya

2. Sejarah : peristiwa yang terjadi di masa lalu berkaitan dengan kausalita, waktu, kronologi, objektivitas relativitas, evolusi, revolusi, nasionalisme, internasionalisme, peradaban, konflik, tradisi, humanisme, dan sebagainya
3. Psikologi sosial : berkaitan dengan perilaku individu/kelompok
4. Sosiologi : berkaitan dengan hubungan yang ada di dalam masyarakat, seperti peranan sosial, status sosial, kelompok, norma, pranata/ lembaga, masyarakat dan komunitas dan sebagainya
5. Antropologi : berkaitan dengan budaya dan kebudayaan di lingkungan masyarakat seperti unsur-unsur budaya, daerah kebudayaan, akulturasi, adat istiadat, evolusi, dan sebagainya
6. Politik : berkaitan dengan negara dan kekuasaan seperti demokrasi, partai politik, pemilu, republik, sistem politik, dan lain sebagainya
7. Ekonomi meliputi produksi, distribusi, pertukaran, konsumsi, barang dan jasa, kelangkaan, pendapatan, keuntungan, pembagian kerja, dan lain sebagainya
8. Filsafat berupa hakikat hidup dan nilai.

Berdasarkan uraian diatas,dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial serta berbagai kegiatan yang berhubungan dengan manusia. Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan kegiatan pendidikan yang memiliki keterkaitan dengan lingkungan dan masyarakat serta materi IPS merupakan hasil perpaduan kajian disiplin ilmu-ilmu sosial yang tidak dapat saling dipisahkan antara satu konsep dengan konsep yang lainnya, ilmu-ilmu sosial tersebut terdiri dari geografi, sejarah, psikologi sosial, sosiologi, antropologi, politik, ekonomi dan filsafat.

2.1.8.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang diajarkan di semua jenjang satuan pendidikan bertujuan untuk menambah wawasan serta menanamkan nilai dan sikap sosial yang baik bagi siswa untuk diterapkan di dalam kehidupan

lingkungan masyarakat. Pola pengajaran IPS di sekolah tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep dengan teknik hafalan saja, melainkan siswa dapat menerapkan konsep yang telah dipelajarinya di lingkungan kehidupan masyarakat dan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, oleh karena itu peran guru dalam mengembangkan materi IPS harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa agar pembelajaran IPS lebih bermakna (Solihatin dan Raharjo, 2011:15).

Sedangkan menurut Yustisia dalam Munisah, Arini dkk (2018:191) tujuan utama IPS yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah lingkungan yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat dan lingkungan.

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar, karena siswa berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Melalui pengajaran IPS siswa dapat mengenal tentang bagaimana cara menjalin hubungan sosial dengan masyarakat dan lingkungan yang ada di sekitar siswa, selain itu siswa dapat mengetahui berbagai macam masalah-masalah sosial yang ada di sekitar lingkungannya serta cara penyelesaiannya, sehingga dengan pengajaran IPS siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap dan kepekaan untuk menghadapi masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya (Taneo, 2008: 12-13). Adapun menurut Gross (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011:14) tujuan dari pendidikan IPS yaitu mempersiapkan menjadi warga negara yang baik serta dapat dengan bijak mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan kehidupan masyarakat. Susanto (2016:146) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan IPS meliputi empat hal yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude*, dan *value*. *Knowledge* memiliki arti bahwa tujuan pendidikan IPS yaitu untuk membantu siswa mengenal dirinya sendiri dan lingkungan sosial yang ada di sekitar siswa; *skill* meliputi keterampilan kognitif atau keterampilan berfikir; *attitude* berkaitan dengan pembentukan tingkah laku berpikir dan sosial; *value* merupakan nilai-nilai yang diperoleh dari interaksi dengan masyarakat yang ada di lingkungannya maupun

lembaga pemerintah, termasuk nilai kepercayaan, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu mendorong siswa untuk peka terhadap kondisi lingkungan yang ada di sekitarnya dan membekali siswa pengetahuan, ketrampilan, nilai, dan sikap sosial sehingga siswa dapat mengenali masalah-masalah sosial yang sedang terjadi di lingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial tersebut dengan baik, selain itu tujuan IPS yaitu untuk melakukan interaksi dengan lingkungan kehidupan masyarakatnya sehingga dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik.

2.1.8.3 Karakteristik Pembelajaran IPS

Menurut Sapriya (2017:7) karakteristik IPS dapat berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat, sehingga IPS memiliki sifat yang dinamis. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Pembelajaran IPS pada tingkat pendidikan dasar mulai diajarkan dari kelas IV sampai kelas VI. Permendikbud RI No 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan ruang lingkup materi IPS untuk SD antara lain: (1) manusia, tempat, serta lingkungan (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan (3) sistem sosial dan budaya (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ahmad (2016:21) mengemukakan lima karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD, yaitu:

- 1) Ilmu pengetahuan sosial yaitu gabungan dari unsur-unsur ilmu murni antara lain geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan ilmu dalam bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Kompetensi dasar IPS merupakan kompetensi dasar dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga dapat menjadi pokok bahasan atau tema tertentu.
- 3) Kompetensi dasar IPS juga berhubungan dengan berbagai permasalahan sosial yang dirumuskan melalui pendekatan interdisipliner.

- 4) Kompetensi dasar IPS dapat mnyangkut situasi, peristiwa, atau perubahan dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan prinsip sebab-akibat, wilayah, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, permasalahan sosial serta upaya pemenuhan kehidupan.
- 5) Kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi untuk mengkaji dan memahami fenomena sosial atau permasalahan sosial serta manusia secara menyeluruh.

2.1.8.4 Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS disusun secara berurutan, dimulai dari siswa dikenalkan konsep tentang ilmu sosial dengan mengaitkan pada lingkungan yang ada disekitarnya, setelah itu siswa di dorong untuk mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya menuju ke arah ruang lingkup yang lebih luas. Sehingga pengetahuan ilmu sosial yang diperoleh siswa tidak hanya terbatas pada ruang lingkup lingkungan kecil tetapi dengan cakupan pengetahuan yang lebih luas. Strategi penyampaian pengajaran IPS tersebut dapat membuat siswa akan mengalami proses pembelajaran yang bermakna karena peserta didik mengkontruksi pengetahuan yang dimilikinya sesuai dengan apa yang mereka peroleh.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS bersifat dinamis yaitu dapat berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Karena pada hakekatnya IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan disiplin ilmu sosial dengan kajian materi berkaitan dengan kehidupan masyarakat. Karakteristik IPS dapat dilihat dari materi IPS yang disajikan dan strategi penyampaian pengajaran IPS yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.8.5 Ruang Lingkup IPS di SD

Ruang Lingkup IPS menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi dinyatakan bahwa ruang lingkup materi dalam muatan pelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar terdiri (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; Sistem sosial dan budaya; 3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Selanjutnya berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018

menjelaskan bahwa Ruang lingkup materi untuk kelas V dalam muatan pelajaran IPS meliputi (1) karakteristik geografis Indonesia; (2) Interaksi manusia dengan lingkungan ; (3) Peran Ekonomi; (4) Faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Susanto (2016:160) merumuskan ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik, sebagai berikut :

1. Soemantri (dalam Susanto, 2016:160) menjelaskan tentang ilmu pengetahuan sosial merupakan perpaduan dari unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, dan di bidang humaniora, pendidikan dan agama
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dipadukan menjadi satu kesatuan sehingga menjadi sebuah tema tertentu
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS terkait dengan masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Daldjoeni (dalam Susanto, 2016:161) standar kompetensi dan kompetensi dasar menyangkut peristiwa di dalam kehidupan masyarakat yang berkaitan dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi yang mengkaji dan memahami peristiwa sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan

Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS memiliki ruang lingkup meliputi manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian materi kelas V yaitu peristiwa kedatangan bangsa eropa di Indonesia.

2.1.8.6 Keterampilan Dasar IPS

Keterampilan dasar IPS menurut Taneo (2008:149-158) yaitu.

- a) *Keterampilan Mental*, meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap. Sikap mental yang mendorong keterampilan IPS yaitu memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, mampu menyatakan dan menghargai pendapat orang lain.
- b) *Keterampilan Personal*, karena biologik maupun kondisi kehidupan yang dimiliki tiap orang berbeda, maka dapat dikatakan tidak ada dua orang yang memiliki kepribadian yang sama. Dengan bekal pengetahuan IPS, akan memberi ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian.
- c) *Keterampilan Sosial*, dengan bekal pengetahuan IPS, seseorang akan berperan aktif melibatkan diri dengan anggota masyarakat lainnya untuk meningkatkan taraf hidup dan membantu mencari jalan pemecahan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat.
- d) *Keterampilan Motorik*, keterampilan ini dapat dikembangkan dengan berlatih dan koordinasi indera serta anggota badan. Proses pembelajaran IPS yang menggali kenyataan hidup dengan menggunakan berbagai media pengajaran, merupakan sarana yang baik untuk melatih keterampilan motorik siswa
- e) *Keterampilan Intelektual*, dikembangkan dalam pengajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPS meliputi keterampilan mental, personal, sosial, motorik dan intelektual.

2.1.8.7 Pembelajaran IPS di SD

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan menjelaskan bahwa untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, siswa harus mencapai kualifikasi dari standar kompetensi lulusan yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas V sebagai berikut:

Tabel 2. 3 KI dan KD IPS Kelas V

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Inti 4 (Ketrampilan)
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	
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 alam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan 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 dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya

Berdasarkan tabel KI dan KD IPS kelas V di atas, materi yang akan diteliti yaitu pada KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Tabel 2. 4 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	<p>3.4.1 Menjelaskan faktor penyebab kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia</p> <p>3.4.2 Menyebutkan rute perjalanan bangsa Eropa ke Indonesia</p> <p>3.4.3 Menganalisis peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia</p>

4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenaifaktor-faktor penting penyebab penjajahan mbangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Menyajikan hasil analisis peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia
--	--

Pembelajaran IPS di SD pada materi Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia dengan model Pembelajaran *GI* memuat langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Pembelajaran IPS materi Kedatangan bangsa Eropa di Indonesia

Kegiatan	Langkah dalam pembelajaran IPS
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam, menanyakan kabar dan dilanjut mengecek kehadiran siswa. Siswa diingatkan selalu bersyukur telah diberi kesehatan. (beriman, bertaqwa) 2. Berdoa bersama-sama menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa diingatkan pentingnya berdoa. (beriman, bertaqwa) 3. Siswa menyanyikan lagu “Indonesia Raya” dan dilanjutkan tepuk PPK. Siswa diingatkan pentingnya sifat cinta tanah air dan selalu menerapkan karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas dalam kehidupan sehari-hari. 4. Pembiasaan literasi selama 5 menit. (disiplin) Siswa menuliskan 5 nama pahlawan nasional Indonesia 5. Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri yang baik, mengoreksi kerapian temannya, dan kebersihan kelas. (disiplin) 6. Siswa diberikan apersepsi dengan bertanya jawab tentang bangsa-bangsa yang pernah menjajah Indonesia (disiplin, cinta tanah air) 7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. (disiplin, kerja sama, kreatif)
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok heterogen. 2. Guru menjelaskan maksud pembelajaran dan tugas kelompok. 3. Guru memanggil ketua kelompok untuk mengambil tugas tiap kelompok

	<p>Kelompok 1 dan 5: mengidentifikasi peristiwa kedatangan bangsa portugis</p> <p>Kelompok 2 dan 6: mengidentifikasi peristiwa kedatangan bangsa spanyol</p> <p>Kelompok 3 dan 7: mengidentifikasi peristiwa kedatangan bangsa Belanda</p> <p>Kelompok 4 dan 8: mengidentifikasi peristiwa kedatangan bangsa Inggris</p> <p>4. Masing-masing kelompok menganalisis/menginvestigasi tentang kedatangan bangsa eropa dari buku, media dan berbagai sumber yang ada.</p> <p>5. Setelah selesai diskusi, lewat juru bicara, ketua menyampaikan hasil diskusi kelompok didepan kelas.</p>
Penutup	<p>6. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan mengenai peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia.</p> <p>7. Evaluasi.</p> <p>8. Penutup</p>

2.2 Kajian Empiris

Penelitian yang relevan ditunjukkan sebagai pedoman dalam penelitian yang akan dilakukan sehingga peneliti mendapatkan hubungan yang sinkron terhadap penelitian terdahulu. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya adalah:

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Nisaul Jamilah, Guntur, dan Amiruddin pada tahun 2019 dalam Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, Vol.5 No. 1 dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint iSpring Presenter Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur*". Dari penelitian tersebut, respon peserta didik terhadap media pembelajaran mendapat presentase sebesar 86,5% dengan kriteria interpretasi yang dicapai yaitu "Sangat Menarik". Hal ini dikarenakan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk interaktif merupakan hal baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut membuktikan bahwa

Power Point dan *iSpring Presenter* mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Firka Yulanda Deputra pada tahun 2017 dalam Jurnal Pendidikan Biologi (BIOEDUKASI) Vol.8 No.2 berjudul “*Pengaruh Penggunaan Animasi Macromedia Flash Berbasis iSpring Suite Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMPN 1 Kotagajah pada Materi Sistem Pencernaan*” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *animasi macromedia flash* berbasis *iSpring suite* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pencernaan pada manusia lebih besar 16,15% dibanding dengan tanpa penggunaan *animasi macromedia flash* berbasis *iSpring suite*. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan animasi *flash Macromedia* berbasis *iSpring suite* berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Aldi Sugari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Surabaya. Jurnal tersebut berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan*”. Pada penelitian ini dipilih pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengukur daya rangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.

Penelitian yang keempat adalah penelitian yang dilakukan oleh Evi Novianti Sastrakusumah, Uman Suherman, Deni Darmawan, Jamilah pada tahun 2018 dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 1 yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi iSpring Presenter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*” menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *iSpring Presenter* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang kelima adalah Penelitian yang dilakukan oleh Rudy Alfiyansah pada tahun 2016 dalam Jurnal Ilmu Pendidikan yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan*

Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi". Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran presenter *iSpring*, dapat meningkat secara signifikan motivasi dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang keenam adalah Penelitian yang dilakukan oleh Rosmari Ginting,S.Pd pada tahun 2016 dalam Jurnal Saintech Vol. 6 No.4 yang berjudul "*Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Group Investigation di Kelas V A SD Negeri Sei Mencirim*" menunjukkan bahwa Model *Group Investigation* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian yang ketujuh adalah Penelitian yang dilakukan oleh Nova Irwan pada tahun 2015 dalam Jurnal Pendidikan Fisika Vol.4 No.1 yang berjudul "*Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation dan Teamwork Skills Terhadap Hasil Belajar Fisika*". Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang kedelapan adalah penelitian yang dilakukan oleh Iskandar Lubis pada tahun 2017 dalam Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan Vol.4 No.2 yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*". Hasil penelitian diperoleh yaitu hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang dibelajarkan dengan media interaktif *iSpring Suite* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan media *microsoft office power point 2013*.

Penelitian yang kesembilan adalah penelitian yang dilakukan oleh Pradika Adi Wijayanto, Sugeng Utaya dan I Komang Astina pada tahun 2017 dalam *International Journal of Social Sciences and Management Vol.4* yang berjudul "*Increasing Student's Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by iSpring Suite*" menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *iSpring* dapat memberikan motivasi dan berpengaruh baik dalam pembelajaran.

Penelitian yang kesepuluh adalah penelitian yang dilakukan oleh Yhona Arinda, Insih Wilujeng, Heru Kuswanto pada tahun 2018 dalam *International Journal of Educational Research Review* dengan judul “*The Application Group Investigation (GI) Learning Model assisted Phet to Facilitate Student Scientific Work Skills*”. Hasil yang disebutkan pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa belajar menggunakan model *Group Investigation (GI)* membuat keterampilan kerja ilmiah siswa dalam kategori Baik.

Penelitian yang kesebelas adalah Penelitian yang dilakukan oleh Yenni Anas, Hardeli, Azwir Anhar, Ramadhan Sumarmin pada tahun 2018 dalam *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)* dengan judul “*Application of Type Cooperative Learning Models Group Investigation (GI) in Improving Competence Learning Biology Student School*”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kompetensi belajar biologi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Group Investigation (GI)*.

Penelitian yang keduabelas adalah Penelitian yang dilakukan oleh Widya Karmila Sari Achmad, Patta Bundu, Suradi, Muh.Jufri pada tahun 2018 dalam *IOSR Journal of Research & Method in Education Vol.8* dengan judul “*Application of Group Investigation (GI) Learning Model in Pendidikan IPS SD Course, To Improve Students’ Critical Thinking Skills At Pgsd Universitas Negeri Makassar*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Group Investigation (GI)* telah memberikan efek positif terhadap kemampuan berpikir siswa secara kritis.

Penelitian yang ketigabelas adalah penelitian yang dilakukan oleh Pande Putu Yustika Dewi, IB Surya Manuaba , Ni Wayan Suniasih pada tahun 2017 dalam *International Journal of Elementary Education Vol.1 (4)* yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran Koopertif Tipe *GI* berbasis proyek dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas IV SD Gugus 1 Abiansemal. Berdasarkan paparan tersebut, dapat dikatakan bahwa model

pembelajaran Kooperatif tipe *GI* berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Gugus 1 Abiansemal Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang keempatbelas adalah penelitian yang dilakukan oleh Budi Astuti pada tahun 2017 dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar Vol 4(3) yang berjudul “*Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD melalui Model Group Investigation*”. Dalam penelitian ini, rata-rata ulangan pada kondisi awal ke kondisi akhir yaitu dari rata-rata 60,92 menjadi 74,70 meningkat sebesar 22,61 %, sedangkan ketuntasannya dari 47,06 % menjadi 82,35 % atau meningkat sebesar 75 %. Disamping itu motivasi belajar anak juga meningkat dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari kategori cukup baik menjadi kategori baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Group Investigation* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS tentang kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga bagi siswa kelas VI SDN 2 Tutup Kecamatan Tunjungan Kabupaten Blora semester 1 tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang kelimabelas adalah penelitian yang dilakukan oleh Marina Putriyani, Tjandrakirana, Eko Haryono pada tahun 2019 dalam International Journal of Innovative Science and Research Technology Volume 4 dengan judul “*Development Science Learning Media Based on iSpring Suite 8 to Increase Scientific Literacy at Primary School*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan respon yang baik dari siswa saat pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa Media *iSpring Suite 8* dapat meningkatkan literasi sains siswa Sekolah Dasar.

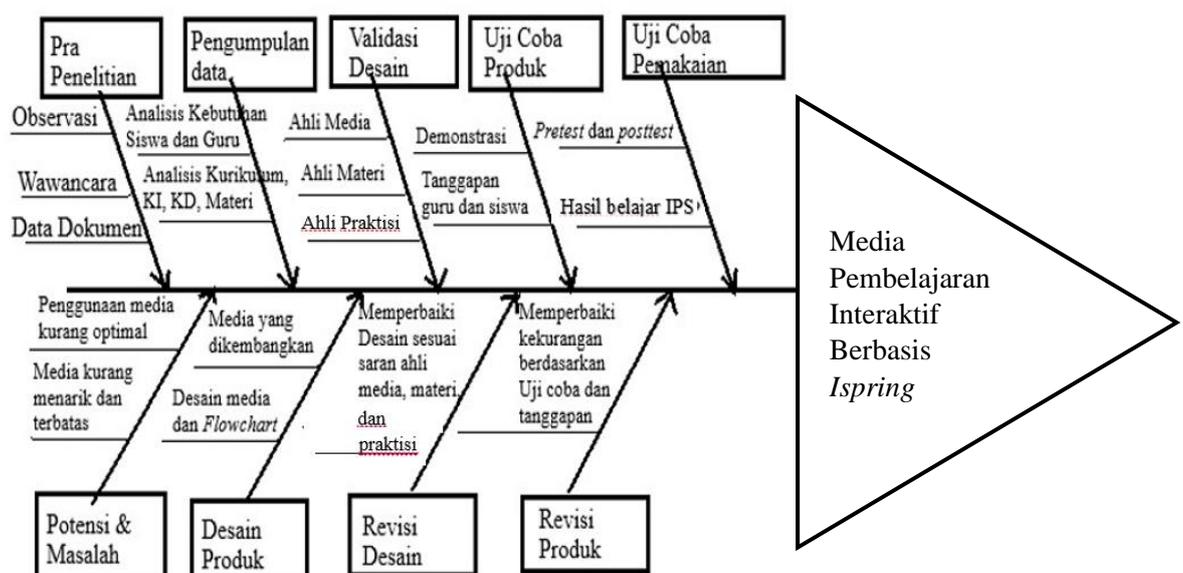
Berdasarkan penelitian-penelitian yang relevan dengan pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model *GI* memang diperlukan dalam proses pembelajaran karena dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model *GI* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya hasil belajar pada muatan pelajaran IPS materi Peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2016:90-91) menjelaskan bahwa kerangka berpikir merupakan penjelasan secara teoritis hubungan antar variabel, kemudian di analisis secara kritis dan sistematis sehingga dirumuskan sintesa hubungan antar variabel yang akan diteliti. Kerangka berpikir penelitian ini diawali dari permasalahan dalam proses pembelajaran IPS kelas V di SDN Karanganyar 02 Kota Semarang belum berjalan secara maksimal sehingga tujuan pembelajaran IPS belum tercapai secara optimal. Kondisi tersebut disebabkan karena guru kurang memaksimalkan pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar Penilaian Akhir Semester I siswa kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang pada muatan pembelajaran IPS masih rendah.

Salah satu upaya untuk mengoptimalkan hasil belajar IPS pada muatan pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model *GI* ini maka digunakan langkah-langkah penggunaan metode Research and Development (R&D) menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2015: 409) yaitu meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

Pada pra-penelitian, peneliti melakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan data dokumen untuk mendapatkans informasi mengenai pembelajaran khususnya muatan IPS di kelas V SDN Karanganyar 02 Semarang. Setelah melaksanakan pra-penelitian, peneliti menemukan potensi dan masalah yaitu dalam pembelajaran penggunaan media kurang optimal dan belum menggunakan pembelajaran berbasis *IT* sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data-data dan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan instrument angket yang kemudian dilanjutkan analisis KI, KD, dan materi pembelajaran muatan IPS.

Tahap selanjutnya yaitu peneliti membuat desain media yang akan dikembangkan. Desain media merupakan konsep penyajian media yang meliputi *flowchart* dan *prototype*. *Flowchart* dan *prototype* yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi produk yang dibuat menggunakan aplikasi *iSpring* dengan memadukan komponen media berupa teks, gambar, animasi, video dan audio. Setelah produk media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model *GI* sudah siap, kemudian peneliti harus melakukan validasi untuk menilai kelayakan rancangan produk. Validasi dilakukan oleh tim validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan praktisi. Selanjutnya dilaksanakan revisi desainsesuai saran ahli sehingga media menjadi lebih baik.

Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim validator ahli, kemudian di uji coba kan pada kelompok kecil untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis *iSpring* dengan model *GI*. Tahap selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki kekurangan berdasarkan uji coba dan tanggapan. Setelah produk direvisi selanjutnya dilaksanakan uji coba pemakaian produk pada pembelajaran muatan IPS untuk kelompok besar. Uji coba pemakaian produk kelompok besar diterapkan pada subjek penelitian agar mengetahui keefektifan penggunaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Keefektifan ini dapat dilihat melalui hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta didukung data angket tanggapan guru dan siswa. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertahap agar media yang

telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia muatan IPS kelas V SD SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, bersifat sementara karena jawaban tersebut hanya dikaitkan dengan teori yang relevan saja belum pada fakta-fakta empiris di lapangan (Sugiyono, 2016:96). Berdasarkan uraian kajian teori dan kerangka berpikir, maka dapat diperoleh hipotesis bahwa :

- Ho : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *GI* kurang layak dan kurang efektif digunakan pada muatan IPS kelas V SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.
- Ha : Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model Pembelajaran *GI* layak dan efektif digunakan pada muatan IPS kelas V SD SDN Karanganyar 02 Kota Semarang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *Group Investigation (GI)* pada muatan IPS kelas V materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dilakukan dengan langkah-langkah penelitian berpedoman pada Sugiyono (2016) yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, serta disesuaikan dengan analisis kebutuhan guru dan siswa kelas V SDN Karanganyar 02.
- 2) Tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *GI* diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan dari guru dan siswa. Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan hasil yang sempurna yaitu persentase sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *GI* dinyatakan sangat layak diujicobakan dan tanpa revisi. Hasil tanggapan pada kelompok kecil dari guru dan siswa kelas V SDN Tugurejo 03 setelah menggunakan media tersebut mendapat persentase sebesar 88% dan 97% dengan kriteria “sangat layak”, serta pada uji kelompok besar mendapat nilai 97% dari guru dan 98% dari siswa kelas V SDN Karanganyar 02. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *GI* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif muatan pelajaran IPS materi peristiwa kedatangan bangsa Eropa di Indonesia kelas V SDN Karanganyar 02. Dalam uji *N-gain*, peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil sebesar 0,59 dengan kriteria sedang dan pada kelompok besar nilai *N-gain* adalah 0,39 termasuk dalam kriteria sedang. Dari uji *t-test paired sample test* pada kelompok kecil hasil penghitungan diperoleh *t* hitung sebesar 9,452 dengan *t* tabel adalah 2,109 yang berarti bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, sedangkan pada kelompok besar diperoleh *t* hitung sebesar 7,622 dengan *t* tabel adalah 2,051 yang berarti bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dengan model pembelajaran *GI* sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring* dapat digunakan guru dalam pembelajaran sebagai variasi dan inovasi baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti dapat memberikan sumbangan yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang menarik serta menggunakan model pembelajaran yang inovatif sebagai pendukung penyampaian materi pelajaran kepada siswa, agar siswa termotivasi dan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.
- 3) Pihak sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *iSpring*, sehingga tingkat kebermaknaan dalam penggunaan media semakin meningkat dengan inovasi baru yang disesuaikan pada kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Widya Karmila Sari., dkk. 2018. Application of Group Investigation (GI) Learning Model in Pendidikan IPS SD Course, To Improve Students' Critical Thinking Skills At Pgsd Universitas Negeri Makassar. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 8(2), 41-46.
- Alfiyansah, Rudy., 2016. Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 363-369.
- Ahmadi, Farid. 2017. Guru SD di Era Digital (Pendekatan, media, inovasi). Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127-136.
- Anas, Yenni., dkk. 2018. Application of Type Cooperative Learning Models Group Investigation (GI) in Improving Competence Learning Biology Student School. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 6(2), 380-387.
- Ansori, I., & Fithri. (2019). Hubungan Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Muatan Pembelajaran IPS. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA UNNES*, 1152-1156.
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin dan Afandi. 2015. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation dan Strategi Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK di Kota Kediri . *Nusantara of Research*, 02 (1), 10-25
- Arinda, Yhona., dkk. 2018. The Application Group Investigation (GI) Learning Model assisted Phet to Facilitate Student Scientific Work Skills. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 254-261.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, Budi. 2017. Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD melalui Model *Group Investigation*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(3), 264-271
- Cahyanti, Agna Deka, dkk. 2019. Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes *Online/Offline* Matematika Dengan *Ispring Suite 8*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(3), 363-371.
- Dewi, Pande Putu Yustika., dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 264-271.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Estiastuti, A., Nurharini, A., Bektiningsih, K., & Munisah. (2019). Cultural Heritage to Build History for Life in Social Science Learning at Primary Schools. *ICET*, 382(5), 310–317.
- Hakim.Arif Rahman., & Windaya, Husen. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar SD.*EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2): 69-81
- Indartiwi, Asih., dkk. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. 28-30.
- Irmayanti, Kd. Mita.,dkk. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbasis Kearifan Lokal *tri Kaya Parisudha* Terhadap Hasil Belajar IPS. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2),1-10.
- Irwan, Nova, dan Ridwan Abdullah Sani. 2015. Efek Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* dan *Teamwork Skills* Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 41-48.
- Jamilah, Nisaul., Guntur, dan Amiruddin. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point Ispring Presenter* Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *al Mahāra Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 141-150.
- Khoirunisyah,Siti., Eko Purwanti, Puteri Yanuarita. 2016. Keefektifan Model Pembelajaran *Group Investigation* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kreatif*, 73-79.
- Komsiyah, Indah. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : Teras.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Lubis, Iskandar. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. 04(2), 168-178.
- Munisah.,dkk. (2018). Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Project Based Learning dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*, 8(2):180-190
- Musfiqon. 2015 . Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran. Mataram : Prestasi Pustaka
- Mustofa, Ardesta Angga Adien., dkk. 2018. Penerapan Model *Group Investigation* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD. *Kalam Cendeki*, 6(2.1), 26-31.
- Nury Yuniasih. 2018. Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Ispring* Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2). 85-94.
- Putriyani, Marina., dkk. 2019. Development Science Learning Media Based on Ispring Suite 8 to Increase Scientific Literacy at Primary School. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(7).511-516.

- Peraturan Pemerintah. Nomor 13 tahun 2015. Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Perwitasari, Valeriana Rasweda., Dkk. 2016. Pengaruh *Group Investigation* Berbasis *Outdoor Study* Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 01(3), 87-93.
- Purwanto. 2016. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Putri, Yossy Aprisita, dkk. 2019. Peningkatan Motivasi Belajar Tema 1 Indahnya Kebersamaan Melalui Model Pembelajaran *Group Investigation* Pada Siswa Kelas 4 SDN 1 Sukorejo. *Jurnal Tematik*,09(2), 115-120.
- Rifa'I, Achmad & Catharina Tri Anni. 2015. Psikologi Pendidikan. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Rozie, Fachrur , dan Andika Adinanda Siswoyo. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Interaktif Materi Tata Surya di SDN Banyuajuh Kamal Madura. *Jurnal Ilmiah Rekayasa*, 8(2), 129-136.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers
- Sapriya. 2017. Pendidikan IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sastrakusumah, Evi Novianti,dkk. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Ispring Presenter* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 03(1), 462-485.
- Saraswati, Anggi Meylia., Abdul Aziz Saefudin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation* dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Himpunan. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 6 (1), 89-99.
- Subagia, I Wayan., & I G. L. Wiratma. 2016. Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (1).
- Sugari, Aldi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Mantup Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*,03(1),261-266
- Suhada. 2017. Konsep Dasar IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana. 2005. Metode Statistika: Bandung: Tarsito.
- Sudjana,Nana. Dan Achmad Rifa'i. 2017. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susanto, Ahmad. 2016. Pengembangan Pembelajaran IPS di SD. Jakarta: Kencana.
- Sulistiyorini, S., Harmanto, Abidin, Z., & Jaino. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dan Literasi Siswa SD di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif*, 8(4), 138–147.
- Suyono dan Hariyanto. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taneo S.P. 2008. Kajian IPS. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.

- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utomo, S. S. 2018. Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. 1(1), 1–13.
- _____. 2016. Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Widayat, Widi., dkk. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 3 (2).
- Wijayanto, Pradika Adi., dkk. 2017. Increasing Student’s Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by *ISpring Suite*. *International Journal of Social Science and Management*, 4 (4), 240-247.
- Winataputra, Udin S. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yulanda, Firka. 2017. Pengaruh Penggunaan *Animasi Macromedia Flash* Berbasis *Ispring Suite* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas VIII di SMPN 1 Kotagajah Pada Materi Sistem Pencernaan. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 8(2), 134-141.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23.