PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SDN PURWOYOSO 03 SEMARANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Rovi Ramandhani
1401416011

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang", karya

Nama : Rovi Ramandhani

NIM : 1401416011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 15 Juni 2020

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Dosen Pembimbing,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.
NIP 195607041982032002

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang", karya

Nama : Rovi Ramandhani

NIM : 1401416011

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendiikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, tanggal 2 Juli 2020.

Semarang, 2 Juli 2020

Panitia ujian

Ketua,

Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekertaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji I,

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

Penguji II,

Farid Ahmadi, M.Kom., Ph.D.
NIP. 197701262008121003

Penguji III

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

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Rovi Ramandhani

NIM : 1401416011

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

judul : "Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang".

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya saya 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, 14 Juni 2020

Peneliti,

METERAI TEMPEL 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Rovi Ramandhani

NIM 1401416011

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Dan berencanalah kalian, Allah membuat rencana. Dan Allah sebaik-baik perencana.” (Ali Imran:54)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua dengan doa terbaik mereka. Terutama ibu yang penuh dengan kesabaran.

ABSTRAK

Ramandhani, Rovi, 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.* Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dra Florentina Widihastrini, M. Pd. Halaman 179.

Berdasarkan data pra penelitian yang dilakukan di SDN Purwoyoso 03 Semarang melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas IV terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS terkait media pembelajaran yang digunakan terbatas yaitu berupa media gambar dan benda-benda sekitar seperti gambar peta tanpa ada media pendukung lainnya. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana desain, kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model *Borg & Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono dengan dibatasi hanya sampai pada langkah ke-8 yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; 4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni tes, angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dan analisis data akhir. Analisis data akhir menggunakan rumus *t-test* untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif dan rumus *N-Gain.*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi, sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian oleh ahli media sebesar 82,81%, kelayakan isi oleh ahli materi sebesar 96,87%, dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa sebesar 82,81%. Keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi ditunjukkan pada hasil uji perbedaan rata-rata menggunakan uji t dengan perolehan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 < 0,050 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan rata-rata (*N-gain)* hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,385 yang termasuk dalam katerogri sedang.

Simpulannya yaitu media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konervasi layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Saran penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada materi lain dengan memperbaiki desain dan komponen agar lebih lengkap serta menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif *Adobe Flash*, IPS, Konservasi

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 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;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Penguji I;
5. Farid Ahmadi, M.Kom., Ph.D., Penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Penguji III;
7. Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd., Validator Media;
8. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Validator Materi;
9. Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd., Validator Bahasa;
10. Supireno, S.Pd.K., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 04;
11. Hj. Sunarti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Purwoyoso 03;
12. Seliana Crisni Jayanti, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang;
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Semarang, 15 Juni 2020

Peneliti,

Rovi Ramandhani

1401416011

DAFTAR ISI

SAMPUL ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**

MOTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

PRAKATA ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 9

1.3 Pembatasan Masalah 9

1.4 Rumusan Masalah 10

1.5 Tujuan Penelitian 10

1.6 Manfaat Penelitian 11

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 12

BAB II KAJIAN PUSTAKA **14**

2.1 Kajian Teoritis 14

2.1.1 Teori Belajar 14

2.1.2 Hakikat Belajar 18

2.1.3 Hakikat Pembelajaran 25

2.1.4 Hasil Belajar 29

2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS di SD 32

2.1.6 Hakikat Sumber Belajar 39

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran 44

2.1.8 Konservasi 60

2.1.9 Rancangan Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash berbasis Konservasi 67
2.2 Kajian Empiris 74
2.3 Kerangka Berpikir 80
BAB III METODE PENELITIAN 83
3.1 Desain Penelitian 83
3.1.1 Pendekatan Penelitian 83
3.1.2 Jenis Penelitian 84
3.1.3 Prosedur Penelitian 86
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 93
3.2.1 Tempat Penelitian 93
3.2.2 Waktu Penelitian 94
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian 94
3.3.1 Data 94
3.3.2 Sumber Data 95
3.4 Variabel Penelitian 96
3.5 Definisi Operasional Variabel 97
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 100
3.6.1 Teknik Tes 100
3.6.2 Teknik Non Tes 101
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reabilitas 105
3.7.1 Uji Kelayakan 105
3.7.2 Uji Validitas 106
3.7.3 Uji Realibilitas 109
3.7.4 Taraf Kesukaran 111
3.7.5 Daya Beda 112
3.8 Teknik Analisis Data 115
3.8.1 Analisis Data Produk 115
3.8.2 Analisis Data Awal 117
3.8.3 Analisis Data Akhir 118
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 121

4.1 Hasil Penelitian 121
4.1.2 Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 138
4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa 146
4.1.4 Keefektifan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 152
4.2 Pembahasan 157
4.2.1 Pemaknaan Temuan 157
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian 169
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 172
5.1 Simpulan 172
5.2 Saran 173
DAFTAR PUSTAKA 174

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD Ranah Kognitif dan Psikomotorik 39
Tabel 2.2 Rancangan Awal Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 67
Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1 70
Tabel 2.4. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2 70
Tabel 2.5. Kriteria Penilaian Kelayakan Isi 72
Tabel 2.6. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan 73
Tabel 2.7 Diagram *Fishbone* Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 82
Tabel 3.1 Waktu Penelitian 94
Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel 98
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media 106
Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba 109
Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba 111
Tabel 3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba 112
Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda 113
Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda 114
Tabel 3.9 Hasil Analisis Soal Layak 115
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media 116
Tabel 3.11 Interprestasi Indeks Gain 120
Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 122
Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi 125
Tabel 4.3 *Prototype* Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi .. 127
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Peniliaian Tahap I 139
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Penilaian Tahap II Komponen Kelayakan Isi, Penyajian, dan Kebahasaan 140

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Multimedia Inetraktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 140
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 141
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 142
Tabel 4.9 Hasil Revisi Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi 143
Tabel 4.10 Tampilan multimedia interaktif sebelum dan sesudah revisi 144
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk..... 147
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 149
Tabel 4.13 Hasil Belajar Kognitif *Pretest* dan *Posttest*..... 152
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*..... 153
Tabel 4.15 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* 154
Tabel 4.16 Hasil Uji Rata-Rata (*N-gain*)..... 155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 5

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale 46

Gambar 3.1 Pengembangan Borg and Gall 85

Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan 86

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal Media 131

Gambar 4.2 Tampilan Menu Awal Multimedia Interaktif..... 132

Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk Multimedia Interaktif 133

Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 133

Gambar 4.5 Tampilan Materi Multimedia Interaktif 135

Gambar 4.6 Tampilan Kuis Multinedia Interaktif..... 136

Gambar 4.7 Tampilan Menu Nilai-Nilai Konservasi Multimedia Interaktif..... 137

Gambar 4.8 Tampilan Profil Pengembang Multimedia Interaktif 137

Gambar 4.9 Tampilan Referensi Multimedia Interaktif 138

Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen 143

Gambar 4.11 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 149

Gambar 4.12 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk..... 151

Gambar 4.13 Diagram Garis Pneingkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* .. 156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media..... 183

Lampiran 2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru..... 186

Lampiran 3 Instrumen Angket Kebutuhan Guru..... 188

Lampiran 4 Kisi – Kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa..... 191

Lampiran 5 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa..... 192

Lampiran 6 Instrumen Validasi Penilaian Desain Dan Komponen..... 194

Lampiran 7 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Penyajian 196

Lampiran 8 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Isi..... 199

Lampiran 9 Instrumen Validasi Penilaian Komponen Kelayakan Kebahasaan. 202

Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru..... 205

Lampiran 11 Instrumen Angket Tanggapan Guru..... 206

Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa 209

Lampiran 13 Instrumen Angket Tanggapan Siswa 210

Lampiran 14 Desain Media Pembelajaran Mutlimedia Interaktif..... 212

Lampiran 15 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba 218

Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba 223

Lampiran 17 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba..... 243

Lampiran 18 Pedoman Penskoran Tes Uji Coba..... 244

Lampiran 19 Penggalan Silabus Pembelajaran Pertemuan I..... 245

Lampiran 20 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Pertemuan I..... 253

Lampiran 21 Penggalan Silabus Sd Kelas 4 Pertemuan 2 325

Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Pertemuan 2 333

Lampiran 23 Analisis Uji Validitas, Reliabilitas, Taraf Kesukaran, Dan Daya Beda Soal Uji Coba 387
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba 401
Lampiran 25 Soal *Pretest* Dan *Posttest* 405
Lampiran 26 Kunci Jawaban Soal *Pretest* Dan *Posttest* 418
Lampiran 27 Pedoman Penilaian Soal *Pretest* Dan *Posttest* 419
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal 420
Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Uji Pemakaian 421
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Guru 422
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Siswa 426
Lampiran 32 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Media 429
Lampiran 33 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Materi 434
Lampiran 34 Lembar Validasi Penilaian Komponen Ahli Bahasa 437
Lampiran 35 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Kelayakan 440
Lampiran 36 Rekapitulasi Instrumen Penilaian Kelayakan Media 441
Lampiran 37 Lembar Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 443
Lampiran 38 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk 445
Lampiran 39 Lembar Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 446
Lampiran 40 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk 448
Lampiran 41 Hasil Belajar Tes Uji Coba 450
Lampiran 42 Hasil Belajar *Pretest* 451
Lampiran 43 Hasil Belajar *Posttest* 453
Lampiran 44 Rekapitulasi Hasil Belajar *Pretest* 455

Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Belajar *Posttest* 456

Lampiran 46 Uji Normalitas *Pretest* Dan *Posttest* 457

Lampiran 47 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest* 458

Lampiran 48 Uji Peningkatan Rata-Rata (N-Gain) 459

Lampiran 49 Surat Penelitian Ristek Dan Pendidikan Strata S1..... 461

Lampiran 50 Surat Keterangan Melakukan Penelitian Uji Coba Soal 462

Lampiran 51 Dokumentasi 463

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Penyelenggaraan proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangakan potensi dan kemampuan peserta didik. Guna mengoptimalkan proses pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 peserta didik harus mencapai kompetensi yang telah diatur pada Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu meliputi (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya mencerminkan jati diri bangsa Indonesia, (2) mengenal konsep waktu, ruang, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi, (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia, (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat, (5) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab, (6) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia.

Proses pembelajaran yang optimal juga ditunjukkan dengan diterapkannya kegiatan belajar mengajar sesuai dengan pedoman yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian,

sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran sehingga akan tercapai kompetensi kelulusan.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam kurikulum memiliki tujuan yang telah diatur pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Terdapat empat kompetensi yang harus dicapai peserta didik yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Keempat kompetensi tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.

Pencapaian kompetensi peserta didik pada ranah sikap dalam proses pembelajaran diperkuat dengan menerapkan pendidikan karakter. Berdasarkan Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal menjelaskan bahwa pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di jenjang pedidikan dasar menerapkan nilai-nilai Pancasila yaitu meliputi nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab. Nilai– nilai Pancasila tersebut merupakan perwujudan 5 nilai utama yang saling berkaitan dalam kurikulum, yaitu religiusitas, nasionalisme, kemandirian, gotong-royong, dan integritas.

Peranan IPS sangat penting dalam pengembangan kepribadian peserta didik saat proses pembelajaran. Menurut Sapriya (2017:12) tujuan IPS di tingkat sekolah adalah untuk mempersiapkan para peserta didik menjadi warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan *(knowledge),* keterampilan *(skills),* sikap dan nilai *(attitudes and values)* yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pribadi maupun sosial serta kemampuan untuk mengambil keputusan, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik. Selain itu, menurut Hakim dan Ramli (2019:8) penerapan materi IPS di SD harus sesuai dan berorientasi pada tujuan IPS; materi hendaknya bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan kepribadian peserta didik; serta disesuaikan dengan tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi.

Tujuan dan peran IPS pada kurikulum 2013 telah dirumuskan dan disesuaikan dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataanya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Priyanto (2016:121) dalam Jurnal Mimbar Sekolah Dasar penerapan pembelajaran IPS belum diaktualisasi secara optimal. Hal tersebut dikarenakan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan rendahnya pengetahuan siswa terhadap materi IPS yang disampaikan, dikarenakan guru hanya menjelaskan berdasarkan buku dan guru belum menerapkan media pembelajaran yang interaktif sehingga proses pembelajaran belum menarik perhatian dan antusiasme siswa. Sebagaimana menurut penelitian yang dilakukan oleh Basori (2015:72) pembelajaran IPS selama ini lebih mengutamakan penguasaan materi ajar dan cenderung kurang

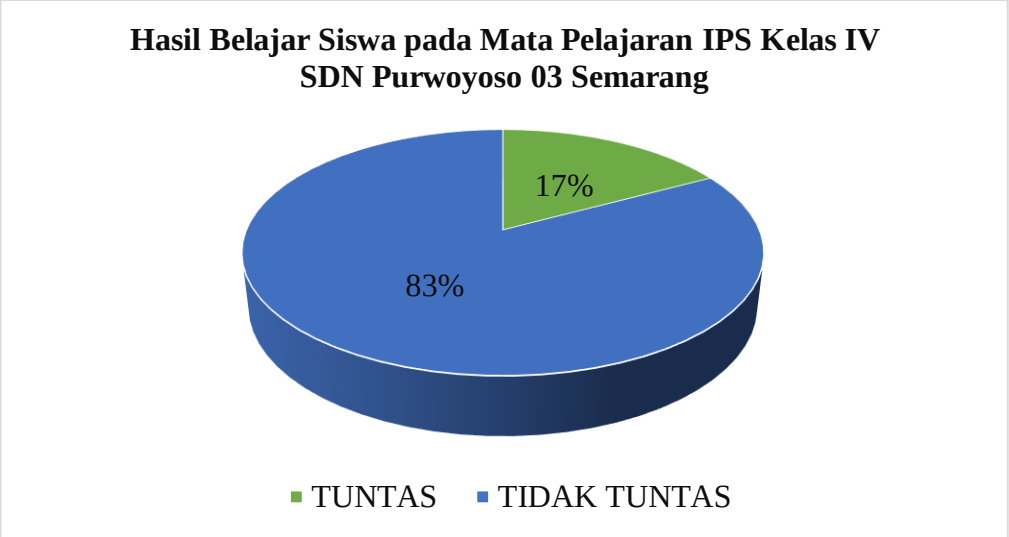
memperhatikan nilai-nilai moral dan pengembangan peserta didik sehingga pembelajaran IPS telah kehilangan ruh dan esensinya sebagai proses pendidikan yang dapat memberikan sumbangsih terhadap pendidikan karakter bangsa yakni untuk membentuk warga negara yang baik, memiliki kearifan, dan keterampilan sosial, serta sadar akan jati dirinya.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di SDN Purwoyoso 03. Berdasarkan hasil pra penelitian yang di lakukan peneliti melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, media yang digunakan berupa gambar dan benda dilingkungan sekitar yaitu seperti gambar peta serta tanaman disekitar sekolah, sumber belajar terbatas, guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang disediakan oleh sekolah, cakupan materi pada buku guru dan buku siswa kurang luas, namun belum ada sumber belajar pendukung lain. Selain itu, Kendala lain adalah siswa kesulitan memahami materi IPS tentang Karakteristik Ruang yang cakupannya luas, siswa dituntut untuk memahami karakteristik lingkungan disekitarnya beserta pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan proses pembelajaran kurang optimal.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data hasil belajar kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 di SDN Purwoyoso 03 pada mata pelajaran IPS yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang telah ditetapkan adalah 75 sedangkan rerata hasil belajar siswa hanya 48,4. Jumlah siswa

kelas IV SDN Purwoyoso 03 sebanyak 35 siswa, 29(83%) diantaranya belum memenuhi KKM dan 6 (17%) siswa sudah memenuhi KKM.

Berikut adalah diagram hasil belajar mata pelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Tahun Pelajaran 2018/2019:



Gambar 1.1 Diagram ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03

Berdasarkan permasalahan tersebut, bahwa media pembelajaran yang digunakan terbatas hanya berupa gambar dan benda-benda sekitar sedangkan materi dalam pembelajaran IPS cakupannya luas sehingga dibutuhkan media inovatif yang dapat memuat materi secara keseluruhan. Sebagai salah satu usaha dalam pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di satuan pendidikan dibutuhkan media yang memuat nilai-nilai karakter. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi sebagai media pembelajaran tambahan dan sumber belajar muatan IPS di kelas IV SDN Purwoyoso 03 untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal. Pengembangan multimedia interaktif memudahkan siswa dalam belajar karena

media pembelajaran yang dikemas inovatif menggunakan aplikasi *adobe flash* dapat menarik perhatian siswa. Media memuat nilai-nilai karakter konservasi yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila dalam kurikulum. Nilai- nilai yang dimuat dalam multimedia adalah nilai religius, jujur, cinta tanah air, toleran, santun, tanggung jawab, dan peduli. Nilai-nilai karakter konservasi yang disajikan dalam bentuk video animasi berdurasi pendek dapat mempermudah siswa memahami nilai karakter yang harus ditanamkan. Video animasi disesuaikan dengan masing-masing nilai karakter konservasi. Menyajikan video animasi juga dapat menarik antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih mudah dalam memperoleh pengetahuan mereka sehingga proses pembelajaran akan lebih optimal.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membantu guru menyalurkan informasi yang ingin disampaikan. Suryani (2018) menjelaskan media adalah segala bentuk penyaluran pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran yang banyak digunakan yaitu multimedia. Menurut Armansyah (2019:225) multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media yang dipresentasikan menggunakan komputer dan media ini merupakan solusi dalam memudahkan siswa memahami materi dibandingkan dengan buku teks/ *e-book* yang monoton. Aplikasi populer yang mendukung untuk membuat multimedia adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash*

adalah *software* yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara (Rahmaibu, Ahmadi, & Prasetyaningsih, 2016). *Adobe Flash* dalam dunia pendidikan dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang memudahkan guru menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa, untuk penerapannya adalah menggunakan komputer dan LCD Proyektor (Sugiarto, Sutantyo, & Prasetyo, 2018). *Adobe flash* dikenal populer dan sudah diakui kecanggihannya oleh sebab itu diharapkan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Kusumaningrum, Fajriyah, & Royana, 2018).

Salah satu upaya untuk memperkuat karakter peserta didik di sekolah dasar adalah dengan menerapkan nilai-nilai karakter konservasi yang memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai pancasila. Nilai-nilai karakter konservasi dimuat dalam multimedia interaktif. Menurut Hardati (2016:61) konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan dengan mempertahankan keberadaan setiap komponen yang ada sehingga tetap memperoleh manfaat untuk masa depan. Salah satu wujud konservasi adalah dengan penghijauan, pengelolaan sampah dan limbah, termasuk juga nirkertas. Sedangkan nilai karakter konservasi menurut Martien (2015:73) yaitu nilai religius, jujur, adil, cinta tanah air, cerdas, toleran, demokratis, santun, tanggung jawab, peduli, dan tangguh.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang berjudul "Pengembangan *Adobe Flash* pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis *Scientific Approach* Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah" oleh Prasetyo dan Prasojo tahun 2016. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *software*

multimedia interaktif yang dikembangkan layak dan efektif untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Dapat dilihat dari penilaian hasil validasi multimedia oleh ahli materi memperoleh rerata 4,4, hasil validasi oleh ahli media memperoleh rerata 3,9, sedangkan keefektifan multimedia ini dapat dilihat dari rerata persentase peningkatan nilai antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 43,7% sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Widodo, Harmanto, dan Prasetyaningtyas tahun 2017 dengan judul "Inovasi Model Pembelajaran melalui Pengembangan Strategi *Reflection Thinking, Reinforcement* & *Habituation* (R2H) Berbasis Nilai-Nilai Konservasi dalam Mata Kuliah Pengembangan PKn Sekolah Dasar". Berdasarkan uji kelayakan dari validator menunjukkan bahwa rancangan model dapat diujikan di kelas *treatment* dengan pola *one group pretest posttest design* menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan hasil belajar dari 45,88% menjadi 88,95% jika dihitung dengan rumus *N-Gain* mendapatkan hasil 0,79 yang berarti terjadi peningkatan dalam kategori tinggi, sedangkan melalui angket kefektifan inovasi model menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keefektifan pembelajaran sebelum dna sesudah menggunakan inovasi model pembelajaran terjadi peningkatan dari 53,29% menjadi 89,31%.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian engan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi sebagai Media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarakan permasalahan yang ditemukan di SDN Purwoyoso 03 Semarang dapat ditetapkan beberapa akar pemasalahannya yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pada proses pembelajaran guru cenderung menggunkan media gambar dan benda-benda di lingkungan sekitar.
2. Sumber belajar yang digunakan terbatas,yaitu hanya menggunakan buku guru dan buku siswa tanpa menggunakan buku pendukung lainnya.
3. Hasil belajar IPS di kelas IV masih rendah. Rerata hasil belajar siswa hanya 48,4 dari 35 siswa 29 (83%) siswa diantaranya belum memenuhi KKM.
4. Siswa kesulitan memahami materi karena cakupannya terlalu luas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah peneliti membatasi masalah terkait media pembelajaran. Media yang digunakan guru sebatas menggunakan media gambar dan benda-benda dilingkungan sekitar seperti gambar peta serta tanaman disekitar sekolah tanpa ada media pendukung lainnya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi sebagai media pembelajaran muatan IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03. Kebaruan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter konservasi. Nilai –nilai karakter konservasi yang dimaksud adalah nilai-nilai yang berkaitan dengan nilai-nilai pancasila dalam kurikulum.

Nilai-nilai karakter tersebut disajikan dalam bentuk video animasi berdurasi pendek yang terletak pada menu utama multimedia interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.
2 Menguji kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.
3 Menguji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan serta dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPS. Serta sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan yang lain.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini dan bersifat praktis dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat praktis ini ditunjukkan untuk berbagai pihak yang terkait antara lain, guru, sekolah, dan peneliti.

1.6.2.1 Siswa

Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, diantaranya yaitu: mendapatkan pengalaman belajar menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi; membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang terdapat dalam multimedia interaktif; meningkatkan daya tarik siswa terhadap mata pelajaran IPS; membantu siswa untuk berpikir lebih aktif dan kreatif; meningkatkan hasil belajar siswa; serta meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi.

1.6.2.2 Guru

Manfaat pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi bagi guru antara lain: memudahkan guru menyampaikan materi dengan bantuan multimedia interaktif*adobe flash* berbasis konservasi; memotivasi para

guru agar dapat melakukan pembelajaran inovatif sehingga suasana pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan mneyenangkan; meningkatkan kualitas pembelajaran IPS; menambah keilmuan dan menjadi bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

1.6.2.3 Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi diharapkan dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pembelajaran di sekolah; menambah pengetahuan bagi guru-guru lain tentang pengembangan media pembelajaran; hasil dari penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru lain.

1.6.2.4 Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan; memberikan pengetahuan dan wawasan dalam bidang penelitian pengembangan; dan meningkatkan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk adalah gambaran atau deskripsi suatu produk yang dibuat (Sugiyono, 2015:401). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Produk yang dihasilkan dari pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1.7.1 Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi merupakan media pembelajaran tambahan untuk mempermudah siswa memahami materi

karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dalam mata pelajaran IPS Kelas IV.

1.7.2 Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *adobe flash* yang berisi materi disertai gambar yang sesuai agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam, kuis interaktif untuk mengasah pemahaman siswa, serta video animasi tentang nilai-nilai konservasi agar siswa memahami pentingnya nilai karakter tersebut.

1.7.3 Media pembelajaran ini dioperasikan dengan komputer atau laptop dan didesain agar dapat digunakan siswa baik secara mandiri ataupun bersamaan.

1.7.4 Aplikasi utama yang digunakan untuk pembuatan Media Pembelajaran ini adalah *Adobe Flash.* Hasil akhir produk disimpan dalam format *.exe* dan produk ini dapat digunakan tanpa ada jaringan internet.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Teori Belajar

Teori belajar merupakan suatu teori yang menjelaskan hal kaitannya dengan belajar dari berbagai pandangan. Teori belajar terdapat tata cara penerapan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan dikelas maupun diluar kelas. Teori belajar yang menjadi landasan penelitian ini adalah teori belajar kognitivisme, teori belajar kontruktivisme, dan teori belajar behaviorisme, akan dikaji sebagai berikut.

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Faqih (2019:68) menjelaskan teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Tidak sekedar melibatkan hubungan stimulus dengan respons, tetapi juga proses berfikir yang sangat kompleks. Hal yang penting dalam teori belajar kognitif adalah individu harus aktif, konstruktif, dan berencana, tidak pasif menerima stimulus dari lingkungan. Terdapat beberapa pakar yang mengemukakan teori belajar kognitif. Salah satunya adalah Jean Piaget. Piaget dalam Abdurakhman (2017) menurut teorinya yang disebut "*Cognitive Developmental"* proses berfikir merupakan aktivitas gradual dari fungsi intelektual dari konkret menuju abstrak. Terdapat empat tahap perkembangan kognitif yang diklasifikasikan oleh Piaget:

1. Tahap *sensory-motor* (0-2 tahun)

   Identik dengan kegiatan motorik dan presepsi yang masih sederhana.

2. Tahap *pre-operational* (2-7 tahun)

   Identik dengan mulai digunakannya simbol atau bahasa tanda, dan telah mendapatkan pengetahuan berdasar kesan yang agak abstrak.

3. Tahap *concrete-operational* (7-11 tahun)

   Ciri-cirinya yaitu anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif.

4. Tahap *formal-operational* (11-15 tahun)

   Anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola pikir "kemungkinan".

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan teori belajar kognitif adalah teori belajar yang menekankan pada proses belajar yang sesuai dengan pemikiran anak dan tidak menekankan pada hasil belajar. Belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, guru yang berperan sebagai fasilitator harus memahami setiap proses perkembangan yang dialami oleh siswa sehingga siswa dapat mengembangkan potensi kognitif dalam dirinya secara optimal. Teori belajar kognitif pada penelitian ini siswa diajak untuk befikir, memahami, dan mengingat pengetahuan yang telah mereka pelajari. Siswa yang menjadi objek penelitian merupakan siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Penelitian ini menggunakan pengalaman konkret yaitu dengan bentuk situasi yang nyata melalui media pembelajaran yang menyajikan visualisasi dari mata pelajaran IPS materi karakteristik ruang dan

pemanfaatan sumber daya alam. Materi yang divisualkan melalui gambar-gambar, dan animasi yang dapat membangun pengetahuan siswa menjadi pengetahuan yang mudah diingat.

2.1.1.2 Teori Belajar Kontruktivisme

Menurut Hamdani (2011:64) teori belajar kontruktivisme yaitu siswa belajar secara kontekstual untuk memperoleh informasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat menerapkan informasi dengan luas. Lebih lanjut Budiningsih (2012:58) menjelaskan bahwa berdasarkan teori kontruktivisme, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Aktivitas belajar dipandang pada segi prosesnya. Siswa dianggap telah memiliki kemampuan awal sebelum memelajari sesuatu. Kemampuan tersebut digunakan sebagai dasar dalam membangun pengetahuan baru.

Sadirman (2016:39) menjelaskan bahwa kontruktivisme merupakan filsafat pengetahuan yang menekankan pengetahuan yang dimiliki merupakan kontruksi/bentukan kita sendiri. Pengetahuan bukan gambaran kenyataan. Siswa membangun pengetahuannya sendiri dan mencari makna sendiri dari sesuatu yang dipelajari dalam kegiatan belajar. Siswa harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya. Sedangkan guru sebagai perancang pembelajaran dan pengembang program-program pembelajaran berperan untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya belajar (Sudarsana, 2018:13).

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa teori kontruktivisme menekankan pada aktifitas belajar siswa pada segi proses, yaitu dengan

membangun pengetahuannya sendiri dari kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan baru dengan penyampaiannya melalui media yang menunjang siswa belajar aktif dalam pembelajaran. Siswa lebih mengingat pengetahuan yang diperoleh secara mandiri sehingga pencapaian hasil belajar lebih optimal.

2.1.1.3 Teori Belajar Behavioristime

Menurut Abdurakhman (2017) teori behavioristik merupakan teori belajar yang lebih menekankan pada perubahan tingkah laku serta sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Sejalan dengan Nahar (2016:65) teori belajar behavioristik adalah teori belajar yang menekankan pada perlunya tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati. Berdasarkan aliran behavioristik, belajar hakikatnya adalah pembentukan asosiasi antara kesan yang ditangkap panca indera dengan kecenderungan untuk bertindak atau hubungan stimulus dengan respons. Antara stimulus dan respon dalam teori behavioristik dianggap tidak penting karena tidak dapat diukur, yang dapat diamati adalah stimulus dan respon.

Begitu pula dengan Amsari dan Mudjiran (2018:52) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilalui setiap individu untuk pembentukan pribadi yang lebih baik. Dengan kata lain, pembentukan pribadi ini nantinya berindikasi kepada perubahan tingkah laku yang dianggap sebagai hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang menekankan pada perubahan perilaku atau respon setelah melalui pengalaman interaksi dengan lingkungan. Respon yang

diterima oleh siswa berbeda-beda. Seseorang dianggap telah belajar apabila ia bisa menunjukkan perubahan tingkah lakunya dan perubahan tersebut diketahui dari stimulus dan respon yang telah diamati dan diukur. Perubahan perilaku ada yang tampak dan ada yang tidak tampak. Pada penelitian ini, teori behaviorisme diterapkan, adanya media pembelajaran baru diharapkan memberikan rangsangan bagi siswa untuk lebih tertarik dengan sebuah pembelajaran. Materi yang ditampilkan dalam media juga akan disajikan secara sistematis sesuai dengan teori behaviorisme. Siswa yang diberikan stimulus berupa adanya media yang menarik akan lebih antusias untuk mengikuti sebuah pembelajaran. Stimulus dan respon ini akan membentuk sebuah perilaku belajar siswa.

2.1.2 Hakikat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010:2). Sejalan dengan Fakhrurrazi (2018) belajar adalah usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada setiap individu sebagai hasil dari sebuah pengalaman atau pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan Pane & Dasopang (2017:337) menyimpulkan pengertian belajar yaitu: “Proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman, yang pada mulanya seorang anak tidak dibekali dengan potensi fitrah, kemudian dengan

terjadinya proses belajar makan seorang anak berubah tingkah laku dan pemahamannya bertambah."

Berdasarkan pengertian belajar dari beberapa ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan proses mendapatkan sebuah perubahan tingkah laku secara individu yang berasal dari pengalaman yang dilalui di lingkungannya. Melalui proses belajar seseorang akan mendapatkan pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik.

2.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto (2010:27) :

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar meliputi (1) siswa harus berpartisipasi aktif; (2) belajar harus menimbulkan motivasi kuat pada siswa; (3) perlu lingkungan yang menantang sehingga anak dapat bereksplorasi dan belajar efektif; (4) harus ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Sesuai hakikat belajar yaitu: (1) harus tahap demi tahap menurut perkembangannya; (2) belajar adalah proses adaptasi, organisasi, eksplorasi, dan *discovery*.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari diantaranya (1) harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana; dan (2) harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai tujuan.
4. Syarat keberhasilan belajar meliputi, (1) perlu sarana yang cukup; dan (2) repetisi dalam proses belajar.

Sedangkan prinsip belajar menurut Salamah (2019:376) mengandung beberapa unsur diantaranya: (1) perhatian dan motivasi; (2) keaktifan; (3)

keterlibatan langsung atau pengalaman; (4) pengulangan; (5) tantangan; serta (6) balikan dan penguatan (*law of effect*).

Soekamto dan Winataputra (dalam Baharuddin,2015:10) menyebutkan bahwa dalam sebuah tugas melaksanakan proses belajar menagjar, guru harus memperhatikan prinsip belajar berikut: (1) siswa harus bertindak aktif; (2) siswa belajar sesuai berdasarkan tingkat kemampuannya; (3) siswa belajar dengan baik apabila ada penguatan langsung disetiap prosesnya; (4) penguasaan yang sempurna membuat proses belajar lebih berarti; (5) motivasi belajar siswa meningkat jika siswa diberi kepercayaan dan tanggung jawab penuh atas belajarnya.

Berdasarkan penjabaran prinsip-prinsip yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan sebuah pedoman guru dalam mengajar prinsip tersebut meliputi: keterdekatan, pengulangan dan penguatan hal tersebut juga harus disesuaikan dengan prasyarat belajar, hakikat belajar, materi belajar, dan keberhasilan belajar sehingga proses belajar dapat berhasil. Syarat keberhasilan adalah dengan disertai dengan motivasi, latihan, pembelajaran yang menyenangkan dan kesesuaian materi. Pendidik diharuskan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Materi yang disampaikan harus sesuai dengan tujuan dan perkembangan siswa. Latihan juga diperlukan untuk melihat ketercapaian siswa selama belajar.

2.1.2.3 Ciri- Ciri Belajar

Menurut Slameto (2010:3) ciri-ciri belajar yaitu (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan tersebut bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam

belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan tidak bersifat sementara; (5) perubahan memiliki tujuan dan terarah; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Sedangkan ciri-ciri belajar yang dikemukakan oleh Hamalik (2014:31) meliputi: (1) proses belajar adalah pengalaman yang didapatkan melalui mata pelajaran yang berpusat dengan tujuan; (2) belajar bersumber dari kebutuhan siswa dan tujuan siswa; (3) keefektifan proses belajar berdasar pada kesesuaian pengalaman dan hasil belajar dengan kematangan siswa; (4) belajar yang efektif ada tanpa adanya paksaan. Ciri- ciri belajar yang dikemukakan oleh Baharuddin & Wahyuni (2015:18) meliputi (1) ada perubahan tingkah laku *(change behavior);* (2) perubahan tingkah laku relatif permanen namun tidak terpancang seumur hidup; (3) perubahan tingkah laku tidak harus terlihat saat itu juga (bersifat potensial); (4) perubahan tingkah laku diperoleh dari hasil latihan atau pengalaman; (5) pengalaman tersebut dapat memberi penguatan untuk mengubah tingkah laku.

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

2.1.2.4 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Menurut Baharuddin (2015:23) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang asalanya dari dalam diri individu. Faktor-faktor internal ini meliputi: (1) faktor fisiologis yaitu berhubungan dengan kondisi fisik; (2) faktor psikologis, yaitu keadaan psikologis seperti kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang memengaruhi belajar menurut Syah (dalam Baharuddin, 2015:32) digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Faktor lingkungan sosial di lingkungan sekolah meliputi guru, administrasi, dan teman-teman; pada lingkungan sosial masyarakat seperti lingkungan yang kumuh, banyaj pengangguran dan anak terlantar diyakini dapat memengaruhi aktivitas belajar; dan lingkungan sosial keluarga seperti sifat-sifat orang tua, letak rumah, pengelolaan keluarga, dan hubungan antar anggota keluarga. Sedangkan pada lingkungan nonsoisal faktor-faktor yang memengaruhi adalah (1) lingkungan alamiah, seperti kondisi cuaca; (2) faktor instrumental, yaitu berupa perangkat belajar seperti gedung, lapangan, kurikulum, peraturan sekolah, buku panduan dll; (4) faktor materi pelajaran, yaitu yang diajarkan pada siswa.

Slameto (2010:54) juga menggolongkan faktor-faktor yang memengaruhi belajar menjadi dua yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern yang memengaruhi belajar diantaranya yaitu:

a. Faktor Jasmaniah, yang meliputi (1) kesehatan badan beserta bagian-bagiannya; (2) cacat tubuh seperti buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, lumpuh dll yang dapat menghambat proses belajar.
b. Faktor Psikologis yang memengaruhi belajar adalah: (1) inteligensi, yaitu kecakapan untuk beradaptasi, mengolah konsep abstrak dengan cepat dan efektif, serta memahami relasi dengan cepat; (2) perhatian, yaitu keaktifan jiwa yang hanya tertuju pada suatu objek tertentu; (3) minat, yaitu kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang suatu kegiatan; (4) bakat, yaitu kemampuan untuk belajar dan akan menjadi kemampuan yang nyata apabila berlatih; (5) motif, yaitu pendorong atau penggerak untuk melakukan kegiatan belajar; (6) kematangan yaitu tingkat pertumbuhan pada fase dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk belajar; (7) kesiapan yaitu ketersediaan untuk memberikan timbal balik dalam kegiatan belajar.
c. Faktor Kelelahan yang memengaruhi belajar dibedakan menjadi dua yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan psikis. Kelelahan jasmani ditandai dengan lemah lunglainya tubuh dan kecenderungan untuk berbaring. Sedangkan kelelahan rohani terlihat dengan adanya kelesuan, kebosanan, dan kecenderungan untuk tidak melakukan apapun.

Beberapa faktor ekstern yang memengaruhi belajar antara lain:

1) Faktor Keluarga yang memengaruhi siswa dalam belajar berupa (1) cara orang tua mendidik; (2) hubungan antar anggota keluarga; (3) suasana rumah; (4) keadaan ekonomi keluarga; (5) pengertian dari orang tua; dan (6) latar belakang kebudayaan keluarga.
2) Faktor Sekolah yang memengaruhi bejalar yaitu mencakup metode mengajar, hubungan guru dengan siswa, kurikulum yang diterapkan, hubungan siswa dengan siswa lainnya, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3) Faktor Masyarakat yang memengaruhi yaitu kegiatan siswa dalam bermasyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan menurut Kristin (2016:97) faktor penentu keberhasilan belajar disebutkan sebagai berikut: (1) latar belakang daerah asal siswa; (2) tingkat kemampuan setiap siswa; (3) kondisi kesehatan siswa saat belajar; (4) penerapan kurikulum yang berbeda pada setiap penyelenggara pendidikan; (5) penggunaan model pembelajaran yang sama namun dengan penerapan yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi kegiatan belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasalah dari dalam diri peserta didik seperti, kondisi fisik, psikis, dan sosial. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar atau lingkungan siswa seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dari berbagai faktor tersebut sangat penting bagi guru untuk memperhatikan setiap faktornya karena mempunyai peran penting dalam sebuah proses belajar, salah satunya terkait dengan lingkungan sekolah seperti media pembelajaran karena berkaitan dengan bagaimana siswa

belajar. Dengan mengetahui faktor internal dan faktor eksternal dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Pembelajaran

Pane & Dasopang (2017:339) menjelaskan hakikat pembelajaran yakni: "Kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana orang melakukan tindakan penyempaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar."

Susanto (2016:19) memberikan penjelasan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar terjadi proses mendapatkan ilmu, penguasaan, kemahiran, tabiat dan pembentukan sikap serta keyakinan. Sejalan dengan Yamin (2017:83) bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan tersebut ditunjukkan dengan adanya kemampuan baru yang berlaku dalam jangka waktu relatif lama karena adanya sebuah usaha.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mendukung proses siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang harus dikuasasi siswa.

Seperangkat peristiwa tersebut adalah interaksi antara guru dan siswa dengan mengubah stimulus menjadi berbagai informasi yang menyebabkan hasil belajar. Proses interaksi siswa dengan guru dengan mengubah dari lingkungan ke dalam beberapa informasi akan menghasilkan ingatan jangka panjang pada siswa.

2.1.3.2 Komponen-komponen Pembelajaran

Menurut Sudjana (2012: 13) komponen pembelajaran meliputi:

1. Tujuan, yaitu rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki setiap siswa setelah melakukan kegiataan pembelajaran.
2. Bahan, adalah bahan pelajaran yang diharapkan dapat mewarnai tujuan, mendukung tercapainya tujuan dan tingkah laku yang dimiliki siswa.
3. Metode dan alat, yang digunakan dalam pembelajaran dipilih atas dasar tujuan dan bahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode dan alat berfungsi sebagai jembatan atau media transformasi pelajaran terhadap tujuan yang akan dicapai.
4. Penilaian, yaitu alat untuk menentukan apakah tujuan telah tercapai.

Menurut Rifa'i (2016:92) komponen-komponen pembelajaran apabila ditinjau dari pendekatan sistem yaitu:

a. Tujuan

Tujuan diupayakan secara eksplisit melalui kegiatan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan, dan keterampilan atau sikap yang telah dirumuskan secara spesifik. Setelah melalui proses belajar mengajar siswa akan memperoleh apa yang telah ditetapkan pada tujuan. Hasilnya bisa berupa kesadaran akan sifat pengetahuan, tenggang rasa, kecermatan dalam berbahasa dan sebagainya. Tujuan

harus terukur dan dapat diamati ketercapaiannya serta berpusat pada perubahan tingkah laku peserta didik.

b. Subjek Belajar

Subjek belajar merupakan komponen utama yang berperan sebagai subjek sekaligus objek. Artinya sebagai subjek peserta didik merupakan individu yang melakukan proses belajar-belajar; sebagai objek kegiatan pembelajaran diharapkan dapat mencapai perubahan perilaku pada diri subjek belajar. Oleh karena itu, peserta harus berperan aktif dalam pembelajaran. Dan sebagai pendidik harus memahami bagaimana menganalisis kesulitan belajar dan analisis tugas agar tercipta perencanaan pembelajaran yang efektif.

c. Materi pelajaran

Materi pelajaran juga merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran, karena materi akan dipelajari dalam kegiatan pembelajaran. Materi pelajaran dalam sistem pembelajaran berada dalam Silabus, RPP, dan buku sumber belajar.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus bisa menentukan model-model, metode mengajar yang tepat agar strategi pembelajaran tersebut berfungsi secara maksimal.

e. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat/wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran dalam penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran

berfungsi untuk meningkatkan peran strategi pembelajaran. Media digunakan karena mempunyai peranan dalam proses belajar yaitu meliputi: (1) menghindari terjadinya verbalisme; (2) membangkitkan minat atau motivasi; (3) menarik perhatian; (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran; (5) mengaktifkan siswa dalam belajar; dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar (Tafonao, 2018:110).

f. Penunjang

Komponen penunjang yang dimaksud dalam hal ini adalah fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan sebagainya. Fungsi dari komponen penunjang disini adalah untuk memperlancar, melengkapi, dan mempermudah, terjadinya proses pembelajaran.

Sejalan dengan Sugandi (dalam Hamdani, 2011:48) komponen pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) tujuan; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; dan (6) penunjang.

Dari uraian tentang komponen-komponen pembelajaran tersebut, dapat diketahui bahwa dalam serangkaian kegiatan pembelajaran pasti melibatkan komponen-komponen yang saling berinteraksi satu sama lain. Komponen tersebut yaitu adanya tujuan belajar yang akan dicapai, subjek belajar, materi pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Agar pembelajaran efektif komponen-komponen tersebut harus saling terkait. Tugas guru adalah memanfaatkan komponen tersebut agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan yang telah direncanakan.

2.1.4 Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Husamah, Pantiwati, Restian , & Sumarsono, 2016). Sejalan dengan Suprihatin (2017:90) yang menyimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan kognitif, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Sudjana (2017:3) hasil belajar mencerminkan tujuan pada tingkat tertentu yang berhasil dicapai oleh peserta didik yang dinyatakan dengan angka atau huruf. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai kemampuan siswa setelah evaluasi sebagai perwujudan upaya yang telah dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku setelah melalui proses belajar. Hasil belajar berguna untuk mengetahui seberapa jauh siswa mencapai tingkatan kompetensi selama pembelajaran dapat dinyatakan dengan angka atau huruf. Hal tersebut digunakan guru untuk menemukan kekurangan siswa dalam pembelajaran dan memperbaikinya. Hasil belajar dapat berupa kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

2.1.4.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional merumuskan tujuan pendidikan dengan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Widodo & Widayanti, 2015:34). Klasifikasi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotor diuraikan oleh Susanto (2016:6) sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep (Aspek Kognitif)

Pemahaman adalah seberapa besar siswa mampu menyerap, menerima, memahami, pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa mampu memahami serta mengerti yang dibaca, dilihat, dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide gagasan, metode, atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut (Santoso dan Muliatna, 2019:113). Hasil belajar kognitif yang berupa pemahaman konsep diukur dengan evaluasi berbagai macam tes lisan atau tertulis.

2. Keterampilan Proses (Aspek Psikomotor)

Keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (kognitif/psikomotorik) yang digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, dan teori. Terdapat enam aspek dalam keterampilan proses, yaitu observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan

penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen.

3. Sikap (Aspek Afektif)

Sikap adalah kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan yang tercermin. Aspek afektif berkaitan dengan watak perilaku dan nilai seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi (Santoso, 2019).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada peserta didik yang dapat diukur melalui ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar pada ranah kognitif dengan indikator sebagai berikut: (1) menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.; (2) menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar; (3) membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar; (4) menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar; (5) menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar; (6) menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia

2.1.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS di SD

2.1.5.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah disiplin ilmu yang berinduk pada ilmu-ilmu sosial berisi konsep-konsep dan prinsip yang ada dan berlaku pada ilmu-ilmu sosial ,dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial (Taneo, 2010).

Sedangkan menurut Sapriya (2017:20) pengertian IPS berbeda pada setiap jenjang pendidikan, di SD IPS merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains dan berbagai isu masalah sosial kehidupan.

Adapun menurut Mana'a, Saneba, & Palimbong (2015:3) Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial adalah telaah tentang manusia dan dunianya.manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Tak lepas dari kehidupan manusia, ternyata kehidupan itu banyak aspeknya. Antara lain aspek hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, dan sebagainya.

Materi IPS pada jenjang SD/MI seperti yang telah dijelaskan Rahmat, Sumantri, & Deasyanti (2018:2) meliputi pemahaman lingkungan sosial, kejadian sosial, interaksi sosial, perekonomian, serta kondisi ruang dan daerah. Materi IPS juga terdiri dari fakta, konsep, generalisasi, dan teori yang dikembangkan dari disiplin ilmu sosial dan dipilih berdasarkan keterkaitannya dengan tujuan yang akan dicapai (Endayani, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS merupakan bidang studi yang terintergasi dari ilmu-ilmu sosial secara utuh dan

tidak terpisah-pisah yang menelaaah tentang manusia dan dunianya. Pembelajaran IPS mengkaji peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan keadaan sosial, manusia, dan masyarakat yang bertujuan untuk membentuk manusia yang demokratis, bertanggung jawab, dan warga yang cinta damai. Pembelajaran IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan siswa sesuai dengan usianya karena setiap perkembangan anak mempunyai kemampuan intelektual yang berbeda pada tingkatan konkret operasional.

2.1.5.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial di Indonesia mempunyai tujuan untuk memberikan pengetahuan berupa kemampuan untuk mengingat atau mengenal kembali ide-ide penemuan yang telah dilalui dalam bentuk yang sama atau dialami sebelumnya (Taneo ,2010). Lebih lanjut Wibowo (2015:159) menjelaskan bahwa Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membantu siswa mencapai keberhasilan dalam bermasyarakat sedangkan untuk pembelajaran IPS yang komprehensif mencakup empat dimensi yaitu (1) pengetahuan, (2) keterampiran, (3) sikap dan nilai serta (4) tindakan. Keempat dimensi tersebut dijabarkan lagi oleh Surahman (2017:5), pengetahuan adalah kemahiran dan pemahaman terhadap berbagai informasi dan ide. Tujuan dari pengetahuan ini adalah untuk membantu siswa agar belajar lebih banyak tentang dirinya, fisiknya, dan dunia sosial. Keterampilan adalah pengembangan kemampuan tertentu yang dimiliki oleh siswa. Sikap adalah kemahiran siswa mengembangkan dan menerima keyakinan-keyakinan, interes, pandangan-pandangan, dan kecenderungan tertentu. Sedangkan nilai adalah

kemahiran memgang sejumlah komitmen, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat.

Sapriya (2017:12) menjabarkan tujuan IPS sebagai berikut: IPS di tingkat sekolah memiliki tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik menjadi warga negara yang menguasai ilmu pengetahuan *(knowledge)*, keterampilan *(skills)*, sikap dan nilai *(attitudes and values)* yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pribadi maupun sosial serta kemampuan untuk mengambil keputusan, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik.

IPS juga mempunyai misi yang esensial dan strategis yaitu membentuk, mengembangkan, dan melatih siswa menjadi warga negara yang mempunyai pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang komprehensif sosial, sehingga mampu menjalani kehidupan masyarakat modern dan tataran kehidupan masyarakat global. Selain itu, ips diharapkan siswa diarahkan untuk menjadi manusia yang berjiwa sosial tinggi, memiliki kemandirian, kreatif dan demokratis (Rahmat, Sumantri, & Deasyanti, 2018)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS mempunyai tujuan untuk menyiapkan anak didik yang berpendidikan dapat berfikir dan memposisikan diri dalam masyarakat yang demokratis sebagai warga negara yang baik yaitu manusia yang berjiwa sosial tinggi, mandiri, kreatif dan demokratis. Dengan belajar IPS diharapkan siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang yang bertanggung jawab.

2.1.5.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang saling menyatu atau terpadu. Terpadu dalam IPS mengandung makna bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang disatukan dan tidak akan terpisah dalam kotak disiplin ilmu. Menurut Hidayati (2008:1-26) IPS memiliki karakterisitik yang berbeda dengan bidang studi lainnya yang dapat dilihat dari segi materi dan strategi penyampaiannya.

a. Materi IPS

Menurut Hidayati (2008:1-26) mempelajari IPS pada hakekatnya adalah membahas dan mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari segi kehidupan sehari-hari yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang pada dasarnya masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bagian atau aspek ilmu yang tidak berdasar pada suatu kenyataan. Terdapat 5 macam sumber materi IPS di SD antara lain:

1. Semua hal yang ada dan terjadi pada siswa atau anak dimulai sejak lahir sampai menjadi bagian dari sebuah anggota keluarga, sekolah, desa, kota sampai dengan lingkungan masyarakat yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
2. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.

3. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
4. Kehidupan yang pernah terjadi, dan perkembangannya kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh/pelopor/penggerak dan peristiwa-peristiwa yang besar.
5. Siswa sebagai sumber materi yang mana meliputi berbagai aspek, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pemahaman konsep, teori-teori IPS yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dipadukan/disamaratakan serta dapat uji cobakan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

b. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Menurut Hidayati (2008: 27) strategi dalam penyampaian pengajaran IPS dimulai dari diri anak, keluarga, masyarakat, kota, region, negara, dan dunia. Penyampaian pengajaran IPS dimulai dengan mengenalkan anak dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Kemudian secara bertahap anak dikenalkan dengan lingkungan yang lebih luas dan didorong untuk mengembangkan kemampuannya dalam menghadapi permasalahan yang lebih luas. Strategi penyampaian pengajaran IPS sebagian besar didasarkan pada tradisi tertentu, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat, kota, negara, dan dunia (Sulfemi dan Mayasari, 2019:56).

Pada penelitian ini, media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami lingkungan sekitarnya dan membantu siswa menghadapi permasalahan yang ada sebelum mempelajari lingkungan yang lebih luas untuk mengembangkan kemampuannya dalam memecahkan masalah yang lebih luas.

2.1.5.4 Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

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

Gunawan (2016:51) menyebutkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek berikut:

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

Cristina dan Kristin (2016: 220) menyimpulkan bahwa ruang lingkup IPS adalah manusia sendiri beserta lingkungan, waktu, dan sosial budaya dilinkungannya. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar berbeda pada tiap tingkat kelasnya, dimulai dari ruang lingkup yang paling sederhana pada kelas satu, kemudian meluas ditingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS meliputi (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini ruang lingkup yang berkaitan dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaaan sumber daya alam yang terdapat pada multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi termasuk dalam ruang lingkup IPS manusia, tempat, dan lingkungan.

2.1.5.5 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

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

Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik di setiap tingkatan kelasnya. Kompetensi ini dijadikan acuan dalam merumuskan kompetensi dasar. Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan. Kompetensi inti terdiri atas (1) kompetensi inti sikap spiritual; (2) kompetensi inti sikap sosial; (3) kompetensi inti pengetahuan; dan (4) kompetensi inti keterampilan (Permendikbud No 37 Tahun 2018).

Berikut tabel rincian Kompetensi Inti dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV SD pada ranah pengetahuan dan keterampilan yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD Ranah Kognitif dan Psikomotorik

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	**Kompetensi Inti 4 (Keterampilan)**
3. Memahami pengetahuan faktual 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 faktual 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	**Kompetensi Dasar**
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

(Permendikbud No 37 Tahun 2018)

Berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) tersebut, peneliti melakukan penelitian pada materi tentang Karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam pada tema 6 Cita-Citaku Subtema 3 Giat Berusaha Meraih Cita-cita.

2.1.6 Hakikat Sumber Belajar

2.1.6.1 Pengertian Sumber Belajar

Prastowo (2015:21) menjelaskan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yng bisa menimbulkan proses belajar baik berupa benda, data, fakta, ide,orang, dan lainnya. Contoh sumber belajar yaitu buku paket, modul, LKS, benda

nyata, yang digunakan sebagai sumber belajar, model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya. Sejalan dengan Arsyad (2014:8) bahwa sumber belajar membantu individu belajar dan menunjukkan kemampuan dan kompetensinya. Sumber belajar dan media pembelajaran memiliki sisi kesamaan dan perbedaan yaitu media memiliki definisi yang lebih sempit dari sumber belajar.

Sementara itu, menurut Wahyudi (2017:103) sumber belajar adalah media dalam berbagai bentuk berupa buku teks, media cetak, elektronik, perangkat lunak, atau kombinasi dari berbagai format yang berisikan tentang bahan- bahan yang dimanfaatkan dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa belajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menggunakan sumber belajar beragam dan bervariasi (Wardhani, Nuraini, Okiana, 2015:10).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu baik berupa ide, data, fakta, yang dapat mepermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar. Sumber belajar dan media pembelajaran walaupun terdapat kesamaan namun berbeda sumber belajar adalah segala sesuatu yang ada dan digunakan untuk menunjang proses belajar. Artinya media merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses belajar siswa. Dalam proses pemanfaatan sumber belajar pendidik mempunyai tanggung jawab untuk membantu peserta didik agar dalam belajar dapat mempermudah, memperlancar dan lebih terarah.

2.1.6.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Sanaky, (2013:20) mengkalsifikasikan sumber belajar menjadi beberapa kategori, antara lain (1) sumber berdasarkan manusia, yaitu pengajar, teman sebaya, pakar bidang studi, dan produser media; (2) bahan bercetak, yaitu buku, majalah, jurnal, ensiklopedia, surat kabar, katalog, kamus, buku teks, dll; (3) bahan audio visual, yaitu televisi, OHP, LCD, slide-slide suara, radio, tape recorder, video, VCD, film; (4) sumber berasaskan komputer, yaitu disket, CD, VCD, DVD, *hardware* komputer, program atau *software* komputer, komputer dan internet.

Sedangkan menurut AECT (dalam Asyhar, 2011:9) membedakan sumber belajar menjadi enam jenis yaitu: (1) pesan, baik formal seperti peraturan perundang-undangan, kurikulum, silabus, rpp, maupun non formal seperti cerita-cerita rakyat, legenda, prasasti, relief-relief pada candi, modul, buku, dll; (2) orang, sebagai sumber belajar orang dibagi dua yaitu orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar seperti guru, konselor, dan orang yang berprofesi selain dilingkungan pendidikan seperti polisi, pengusaha, tokoh masyarakat dll; (3) bahan dan program, biasanya digunakan sebagai program pendukung untuk menyimpan pesan pembelajarans seperti modul, program video, audio, film, program slide, alat peraga dsb; (4) alat, yaitu benda- benda secara fisik sering disebut *hardware* seperti multimedia, proyetor, OHP, film, tape recorder, dsb; (5) metode, yaitu langkah-langkah yang digunakan guru dalam mengajar, (6) latar, yaitu situasi dan kondisi lingkungan belajar.

Klasifikasi sumber belajar mneurut Rivai dna Sudjana (2013:80) ada 5 yaitu (1) sumber belajar cetak, seperti buku, koran, majalah, brosur, denah, ensiklopedia,

kamus, dan lain-lain; (2) sumber belajar non cetak, seperti video, model, film, slide, *audiocassette*, obyek dan lain-lain; (3) sumber belajar berbentuk fasiltas seperti, perpusatakaan, ruangan belajar, studio, lapangan olahraga dan lain-lain; (4) sumber belajar berupa kegiatan, seperti wawancara, observasi, kerja kelompok, simulasi, permainan, dan lain-lain; (5) sumber belajar berupa lingkungan di masyarakat seperti, taman, terminal, pasar, toko, pabrik, museum, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli dapat disimpilkan bahwa menurut bentuknya sumber belajar dibedakan menjadi beberapa macam antara tempat atau lingkungan alam sekitar, benda, bahan, orang, buku, dan fakta. Penelitian ini sumber belajar yang diteliti yaitu sumber belajar berupa sumber belajar non cetak atau sumber belajar yang memanfaatkan teknologi komputer/laptop.

2.1.6.3 Fungsi dan Peran Sumber Belajar

Supriadi (2015:132) menyebutkan bahwa penggunaan sumber belajar didalam proses pembelajaran memiliki sebagai berikut:

1. Meningkatkan efektifitas pembelajaran dengan membantu guru memaksimalkan waktu, memudahkan dalam menyajikan informasi sehingga dapat merangsang motivasi untuk belajar;
2. Memberikan kesempatan untuk siswa berkembang sesuai potensinya;
3. Memberikan dasar ilmiah dalam pembelajaran dengan program rancangan yang sistematis dan pengembangan yang dilandasi penelitian;
4. Memantapkan pembelajaran dengan meningkatkan kemampuan sumber belajar dan penyajian yang lebih konkret;
5. Mengurangi pembelajaran secara verbal dengan realita yang sifatnya konkret.

2.1.6.4 Komponen-Komponen Sumber Belajar

Rivai dan Sudjana (2013:81) menyebutkan komponen-komponen yang selalu ada dalam sumber belajar, yakni:

1. Tujuan, Misi, atau Fungsi Sumber Belajar

Sumber belajar selalu mempunyai tujuan baik itu secara eksplisit maupun implisit. Tujuan tersebut sangat dipengaruhi oleh sifat dan bentuk sumber belajar itu sendiri.

2. Bentuk, Format atau Keadaan Fisik Sumber Belajar.

Setiap sumber belajar memiliki bentuk secara fisik yang berbeda-beda. Keadaan fisik dari sebuah sumber belajar adalah penting. Jadi, dalam penggunaan dan pemanfaatannya hendaknya diperhitungkan baik dari segi waktu, biaya, dan sebagainya.

3. Pesan yang Dibawa oleh Sumber Belajar.

Sumber belajar memiliki pesan yang dapat dimanfaatkan atau dipelajari. Hal-hal yang perlu diperhatikan pesan dalam sumber belajar, yaitu: isi pesan harus sederhana, cukup jelas, lengkap, dan mudah disimak atau dipahami maknanya. Sehingga perlu pengelolaan yang sistematis.

4. Tingkat Kesulitan atau Kompleksitas Pemakaian Sumber Belajar

Kompleksitas pemakaian sumber belajar berkaitan dengan keadaan fisik dan pesan sumber belajar. Sejauh mana kompleksitasnya perlu diketahui untuk menentukan sumber belajar itu masih dapat dipergunakan, mengingat waktu dan biaya yang terbatas.

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Heinich (dalam Tarigan & Siagian, 2015) mengartikan media sebagai komunikasi seperti film televisi, radio, audio, rekaman, foto diproyeksikan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Pada dasarnya semua dianggap media pembelajaran jika digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Mualimah, Praherdhiono, dan adi (2019:204) menjabarkan bahwa media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana untuk siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Pengertian media menurut Arsyad (2014:2) adalah suatu bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pendidikan secara umum dan secara khususnya pada sekolah. Suryani (2018:5) menyimpulkan dalam bukunya pengertian media pembelajaran yaitu segala bentuk saran penyampaian informasi yang dibuat atau digunakan sesuai teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan merangsang pikiran perasaa perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali. Pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung (Lesmana, 2018:62). Lebih lanjut Ahmadi (2017:128) pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran juga harus direncanakan dengan baik pula. Media yang selaras dan disesuaikan dengan kebutuhan serta kemampuan mental siswa akan membantu pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran

tersebut yang mengharapkan agar siswa mengalami perubahan kemampuan secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Jika hal tersebut merupakan tujuan yang ingin dicapai maka seharusnya tugas seorang guru yaitu harus mampu menguasai serta menerapkan media pembelajaran yang tepat (Sugiyono, 2017:109).

Sehingga dapat disimpulkan definisi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dan merangsang siswa dalam proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dalam pembelajaran, pembelajaran akan lebih menarik dan kondusif. Berkaitan dengan penelitian ini, pengembangan multimedia interkatif yang digunakan menggunakan media *adobe flash* sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam muatan IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.

2.1.7.2 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemilihan media harus memperhatikan beberapa hal dan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Bruner (dalam Rifa'i & Anni, 2016) meyakini bahwa terdapat tiga tahap perkembangan kognitif yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Ketiga tahapan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Enaktif

Pada tahap ini anak memahami sebuah objek melalui pengalaman secara langsung. Anak memahami objek sepeda berdasarkan yang dilakukannya, seperti menyentuh, memukul, mendorong dan sebagainya. Hal tersebut disebabkan pemahaman siswa masih terbatas pada benda yang konkret.

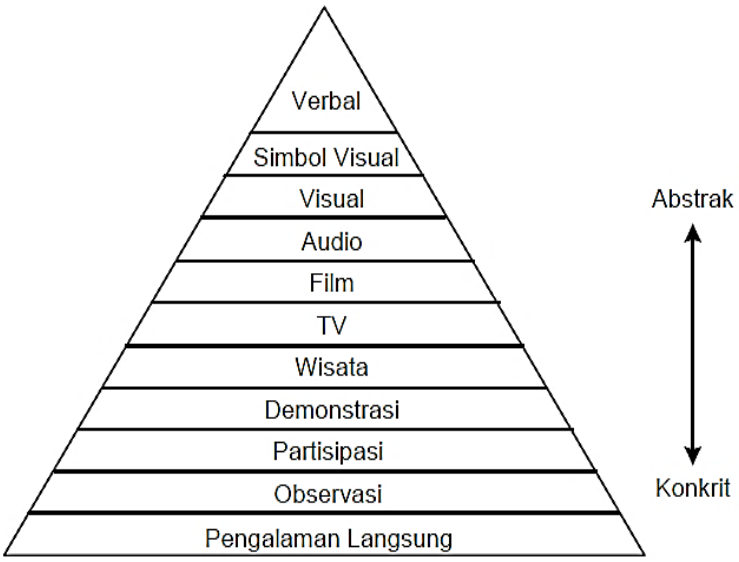
2. Tahap Ikonik

Pada tahap ini informasi atau pengetahuan didapatkan anak melalui imageri. Dari pengamatan pada suatu objek dan karakteristik objek tersebut kemudian dikembangkan oleh anak melalui memori visual.

3. Tahap Simbolik

Pada tahap ini pemahaman perseptual anak telah bekembang, dimana bahasa, logika, dan matematika yang memegang peranan penting. Anak dapat menyusun sebuah gagasan sendiri menggunakan gambar-gambar yang dikaitkan.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar yang disebutkan Bruner digambarkan oleh Dale (1969) dalam (Arsyad, 2014) sebagai sebuah proses komunikasi. Salah satu gambaran yang dijadikan acuan dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale).



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut Pengalaman Dale tersebut menunjukkan tingkatan belajar dan pemahaman siswa yang dimulai dari pemahaman konsep yang konkret menuju

konsep yang abstrak. Semakin ke atas di puncak kerucut maka semakin abstrak media yang digunakan untuk menyempaikan pesan tersebut. Apabila pesan yang disampaikan dituangkan melalui bagan, tabel, grafik atau kata maka tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi. Urutan tersebut menunjukkan dimana jenis pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2014:13).

Landasan teori tersebut memperkuat perlunya penggunaan media pembelajaran. Sehingga pesan dalam materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa berdasarkan karakteristiknya. Dalam penelitian ini juga berlandaskan kemampuan siswa dalam memahami atau mendapatkan pemahaman berdasarkan karakteristiknya yaitu pada tahap perkembangan yang membutuhkan sesuatu yang lebih konkret. Berdasarkan kerucut pengalaman tersebut, multimedia interaktif *adobe flash* mencakup gambar diam, simbol visual, dan kalimat yang memperjelas isi materi. Siswa juga memperoleh pengalaman langsung dengan mengamati, menggunakan dan mengoperasikan multimedia interaktif tersebut sehingga tertanam konsep pemahaman terhadap materi IPS.

2.1.7.3 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa untuk konsentasi dengan pelajaran; fungsi afektif yaitu siswa merasa tergugah emosinya dengan ditampilkan gambar atau lambang visual; fungsi kognitif yaitu berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa lambang visual atau

gambar memperlancar tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat informasi; fungsi kompensatoris yaitu media memberikan akomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima memahami informasi yang disajikan.

Sejalan dengan Arsyad (2018) bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa sehingga pembelajaran terjadi. Materi harus dirancang sistematis dan psikologis serta harus memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Menurut Sadiman (dalam Tarigan, 2015) fungsi atau kegunaan media antara lain: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat vervalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, (3) dapat mengatasi sikap pasif pada anak, (4) dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda dapat diatasi dengan media.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam sebuah proses pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa agar siswa lebih berkonsentrasi pada materi yang diajarkan. Penggunaan media sangat penting karena media memiliki manfaat untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media multimedia interaktif *adobe flash* dalam penelitian ini berfungsi untuk memusatkan perhatian siswa dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran yang bersifat abstrak agar lebih konkret.

2.1.7.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan seperti hambatan komunikasi yang sering terjadi melalui penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat menimbulkan beberapa hal

seperti berikut: kegairahan belajar siswa, interaksi lebih langsung antara anak dengan lingkungan dengan kenyataan, anak belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya, serta menolong guru untuk memberikan presepsi yang sama dalam keseragaman kurikulum (Samura, 2015:72).

Arsyad (2014:29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak yang dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih antara siswa dengan lingungannya, dan kemunginan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
    a. Objek atau benda yang terlalu besar dapat diganti dengan gambar foto slide, realita, film, radio, atau model;
    b. Objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
    c. Kejadian langka dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal;
    d. Objek yang rumit dapa ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer seperti peredaran darah;
    e. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti video, komputer, dan film.

f. Peristiwa letusan gunung atau proses yang memakan waktu lama disajikan dengan teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Memberikan kesamaan pengalaman pada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misal dengan karya wisata, kunjungan museum, atau kebun binatang.

Sedangkan Suryani (2018:14) mengklasifikasikan manfaat media untuk guru dan untuk siswa sebagai berikut:

1. Manfaat media pembelajaran bagi guru:
   a. Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa belajar
   b. Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
   c. Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian
   d. Membantu menyajikan materi lebih konkret
   e. Memiliki variasi metode dan media agar tidak membosankan dalam pembelajaran
   f. Menciptakan suasana yang menyenangkan tanpa tekanan
   g. Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi dengan sistematik
   h. Membangkitkan rasa percaya diri
2. Manfaat media pembelajaran bagi siswa
   a. Merangsang rasa ingin tahu dalam belajar
   b. Memotivasi untuk belajar dikelas maupun mandiri

c. Memudahkan siswa memahami materi

d. Memberikan suasana yang menyenangkan

e. Memberikan siswa kesadaran

Sejalan menurut Sumiati (dalam Tarigan, 2015) mengemukakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran di sekolah yaitu: (1) menjelaskan materi pembelajaran objek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata), (2) memberikan pengalaman langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, (3) mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang, (4) memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau objek, (4) menarik perhatian siswa, (5) membantu siswa belajar secara individual, kelompok dan klasikal, (6) materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat, (7) mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengeti dan memahami, (8) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indra.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran secara ringkas yaitu:

1) Memperjelas objek yang terlalu besar atau terlalu kecil
2) Menarik perhatian dan merangsang rasa ingin tahu siswa
3) Menampilkan sesuatu yang mustahil untuk dibawa dalam proses pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan manfaat yang berarti untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media dapat mengurangi

penyampaian materi secara verbalistik, sehingga siswa yang terlibat akan lebih tertarik dan meningkatkan motivasi belajar yang diharapkan akan meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini multimedia interaktif *adobe flash* dimanfaatkan untuk menampilkan kenampakan alam dan sumber daya alam dengan ilustrasi gambar melalui tampilan yang menarik akan menarik perhatian siswa dan akan menumbuhkan rasa ingin tahu; dan memperjelas tampilan.

2.1.7.5 Jenis Media Pembelajaran

Seels & Richey (dalam Arsyad, 2018:31) mengelompokkan media ke dalam empat kelompok, yaitu "(1) Teknologi cetak, yaitu sebuah cara untuk menyampaikan materi seperti buku hasil dari teknologi cetak bisa berupa teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi; (2) Teknologi audio-visual, yaitu cara menyampaikan materi dengan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan audio dan visual; (3) Teknologi yang berdasarkan komputer, untuk menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroposesor. dan (4) Teknologi gabungan, menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Disisi lain Asyhar (2012) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi yang dikelompokkan menjadi 4 yaitu media visual, media audio, audio-visual, dan multimedia.

1. Media visual adalah media yang hanya sebatas melibatkan indera penglihatan. Contohnya media cetak, prototipe, serta media realitas alam sekiar;

2. Media audio adalah media yang hanya sebatas melibatkan indera pendengaran. Contohya *tape recorder*, *CD Player*, Radio;
3. Media audio-visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan dan juga indera pendengaran. Contohnya televisi, video, film;
4. Media Multimedia merupakan jenis media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi, komunikasi. Menurut (Armansyah, 2019:225) multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media yang dipresentasikan menggunakan komputer dan media ini merupakan solusi dalam memudahkan siswa memahami materi dibandingkan dengan buku teks/ *e-book* yang monoton.

Berdasarkan penggolongan media tersebut dapat disimpulkan bahwa media dikelompokkan dalam empat jenis yaitu, visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Media visual meliputi media cetak, media grafis, dan tiga dimensi. Media audio-visual dapat berbentuk media proyeksi atau lingkungan sekitar. Sedangkan multimedia dapat berupa hasil perpaduan dari teknologi cetak dan komputer dan hasil dari teknologi komputer. Berdasarkan jenis media yang beragam penggunaanya pun harus disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan juga disesuaikan ketepatannya dengan materi yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini jenis media yang dipilih adalah jenis media berbasis multimedia yang merupakan perpaduan dari berbagai jenis media yang ada. Peneliti mengembangkan multimedia interaktif dengan *adobe flash* sebagai aplikasi pembuatnya.

2.1.7.6 Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media sebagai sumber belajar harus mempertimbangkan beberapa hal, media yang digunakan harus sesuai dengan: (1) tujuan pengajaran, (2) bahan pelajaran, (3) metode mengajar, (4) tersedia alat yang dibutuhkan, (5) pribadi mengajar, (6) kondisi siswa, minat, dan kemampuan pembelajar, (7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung (Sanaky, 2014:6).

Menurut Asyhar (2011:81) kriteria pemilihan media yang baik harus memperhatikan, antara lain: (1) jelas dan rapi, dalam penyajiannya mencakup layout, suara, tulisan dan ilustrasi gambar (2) bersih dan menarik, artinya tidak ada gangguan yang tidak perlu pada media, (3) cocok dengan sasaran, karena media yang efektif untuk kelompok kecil belum tentu efektif untuk kelompok besar dan sebaliknya, (4) relevan dengan topik yang diajarkan, yaitu sesuai dengan karakteristik isi, (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengacu pada aspek kognitif, afektif , atau psikomotorik, (6) praktis, luwes, dan tahan, seyogyanya media yang digunakan mudah diperoleh dan mudah dibuat, (7) berkualitas baik, dan (8) ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Bates (dalam Suryani, 2018) telah mengidentifikasi tiga karakteristik penentuan media yang perlu diperhatikan yaitu:

1) Disiarkan (satu arah) atau komunikatif (dua arah)

Artinya dalam menentukan media harus memperhatikan media tersebut dapat digunakan secara dua arah atau hanya disiarkan. Penting untuk media yang komunikatif karena akan memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan guru.

2) Sinkron (live/langsung) atau asinkron (direkam sebelumnya)

Teknologi sinkron akan mengharuskan adanya partisipasi setiap orang meskipun tidak berada ditempat yang sama. Sedangkan teknologi yang asinkron memungkinkan peserta untuk mengakses informasi dengan waktu yang beragam.

3) Media tunggal atau media kaya (multimedia)

Perlu diperhatikan pada penggunaan media tunggal ataupun media kaya. Penggunaanya disesuaikan, biasanya penggunaanya dari media yang sederhana terlebih dulu namun jika media yang sederhana kurang mampu mengakomodasi dalam menyampaikan materi maka bisa menggunakan media yang lebih kompleks.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa dalam memilih media harus mempertimbangkan kriteria pemilihan media diantaranya: media harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, media harus bisa menarik minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran, media harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Berkaitan dengan penelitian ini multimedia interaktif *adobe flash* disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Multimedia interaktif dilengkapi dengan teks dan gambar serta tombol navigasi sebagai pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa.

2.1.7.7 Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran menururt Mukminan (2008) hendaknya memenuhi prinsip VISUALS dalam perencanaan sistematik untuk penggunaan media yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

Visual : mudah dilihat

Interesting : menarik

Simple : sederhana

Useful : isinya berguna/bermanfaat

Accurate : benar (dapat dipertanggungjawabkan

Legitimate : masuk akal/sah

Structured : terstruktur/tersusun dengan baik

Beberapa media sederhana yang dapat dikembangkan oleh guru apabila media yang sesuai belum tersedia dan dapat dikerjakan sendiri oleh guru menurut Arsyad (2014:101) yaitu:

1. Media berbasis visual

Media yang dikembangkan dapat berupa foto, gambar/ilustrasi, grafik, bagan, sketsa, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Keberhasilan penggunaan media visual ini dapat ditentukan oleh kualitas dna efektifitas bahan-bahan visual dan grafik. Dalam mengembangkan media ini harus memperhatikan prinsip-prinsip desain antara lain, prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur visual yang juga perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan media yaitu bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.

2. Media berbasis audio-visual

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Contohnya seperti *tape recorder*, ataupun kombinasi slide dan suara.

3. Media berbasis komputer

Komputer dijadikan media pembelajaran yaitu untuk menyajikan isi pelajaran dalam bentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan.

4. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video

Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Informasi yang disajikan dalam multimedia ini berbentuk dokumen hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar, dapat di dengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Tujuan menampilkan berbagai bentuk kombinasi adalah agar informasi yang disajikan memberikan kesenangan, menarik perhatian, mudah dimengerti, dan jelas. Multimedia berbasis komputer pada saat ini penggunaanya sangat menjanjikan dalam dunia pendidikan. Walaupun penggunaan multimedia berbasis komputer ini masih dianggap mahal.

5. Media *Microsoft Powerpoint*

Media ini merupakan salah satu media yang banyak digunakan orang untuk mempresentasikan slidenya.

6. Media internet

Pesatnya dunia internet dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, seperti pembelajaran secara *online*.

Sedangkan berdasarkan pengelompokkan media yang dikembangkan dengan memanfaatkan *software* komputer menurut Putria (2018:77) dijabarkan sebagai berikut:

a. Media presentasi

Beberapa *software* yang digunakan untuk menyampaikan ide/gagasan, laporan/informasi mengenai apasaja kepada orang lain yaitu: *microsoft power point* dan *prezi*.

b. Media video

Beberapa *sofware* yang digunakan untuk membuat media video yaitu *VideoScribe* dan *Windows movie maker. VideoScribe* digunakan untuk membuat desain animasi yang berlatar putih dengan mudah. *Windows movie maker*: program editing sederhana yang memiliki desain menarik dengan menggabungkan unsur-unsur, seperti video, gambar, musik, animasi, dan teks yang dijadikan satu menjadi video.

c. Media buku digital

Software yang digunakan untuk media buku digital yaitu: *Adobe PDF, Sigil, ePUB, Kvisoft Flipbook Maker Pro*

d. Media interaktif

Terdapat beberapa *software* yang digunakan untuk membuat media interaktif antara lain yaitu : *Adobe Flash Player, Lectora Inspire,* dan *Edmodo. Adobe Flash Player* adalah *software* yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil yang bersifat *offline.* Dengan *software adobe flash* ini kita dapat membuat atau mengembangkan *game,* media pembelajaran atau bahan ajar interaktif, kuis, *banner* iklan dan lain-lain. Lebih lanjut (Windiartha, 2017:48) Adobe Flash biasa digunakan untuk membuat vektor dan gambar animasi. *File* yang dihasilkan dari perangkat lunak ini memiliki eksistensi file .swf dan dapat diputar pada browser atau web yang sudah menginstal *Adobe Flash Player.*

(Bintaro, 2017:195): *"One of the programs that can pack multiple media into the learning multimedia is Adibe Flash. Adobe Flash is the software that has the*

capacities of drawing and animating; this software is very easy to learn. Adobe Flash is not only operated in the design of an animation but also in other needs such as the design of game, the design of web, the design of learning process, and even the design of movies."

"Salah satu program yang dapat mengemas beberapa media ke dalam multi media pembelajaran adalah *Adobe Flash. Adobe Flash* adalah perangkat lunak yang memiliki kapasitas menggambar dan membuat animasi; perangkat lunak ini sangat mudah dipelajar. *Adobe Flash* tidak hanya untuk mengoperasikan animasi, tetapi juga dalam kebutuhan lain seperti desain *game,* desain web, desain proses pembelajaran, dan bahkan desain film."

Adobe Flash mempunyai beberapa manfaat dan kegunaan, diantaranya: (1) cocok digunakan untuk membuat animasi, contohnya: kartu ucapan yang bergerak, iklan gerak, kartun, dll (2) digunakan untuk membuat *game* dua dimensi, (3) *User Interface,* aplikasi *software Adobe Flash* dapat digunakan untuk membangun *flash* aplikasi. Biasanya berbentuk *web* yang nantinya dilengkapi dengan navigasi-navigasi sederhana, (4) *flexible Messaging Area,* dapat digunakan untuk membuat dan menampilkan pesan di dalam *web page.*

Selain *Adobe flash*, *Lectora inspire* juga merupakan *software* yang menyediakan beragam *template* yang siap diisi dengan materi pembelajaran. Ada juga *Edmodo* yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. Edmodo adalah jaringan pendidikan global yang memiliki tujuan untuk menghubungkan semua peserta didik dengan sumber belajar.

e. Media berbasis aplikasi android

Terdapat beberapa aplikasi andorid yang bisa digunakan guru dan siswa untuk penyampaian informasi yaitu *Appsgeyser* dan *AppyPie*. Menurut Warsita (dalam Hidayati, 2017:170) kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran adalah (1) fleksibel; (2) *self-pacing* artinya melayani kecepatan belajar individu*;* (3) *content-rich*, artinya menyediakan isi informasi yang cukup banyak; (4) interaktif; (5) individual.

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yaitu menggunakan *software Adobe Flash Player*. Menggunakan *software adobe flash* peneliti menampilkan video animasi dalam media yang memuat nilai- nilai konservasi. Media interaktif menggunakan *Adobe Flash* mampu memberikan tampilan yang menarik dan dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas IV SDN Purwoyoso 03.

2.1.8 Konservasi

2.1.8.1 Pengertian Konservasi

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) Konservasi diartikan sebagai pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan; pengawetan; pelestarian. Setyawan & Laelasari (2015:88) menjelaskan bahwa konservasi merupakan upaya mengelola perubahan menuju pelestarian nilai dan warisan budaya yang lebih baik dan berkesinambungan dengan kata lain dalam konservasi terdapat alur

memperbaharui keembali *(renew)*, memanfaatkan kembali *(reuse)*, mengurangi *(reduce)*, mendaur ulang kembali *(recycle)*, dan menguangkan kembali *(refund)*.

Konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan alam dengan memperhatikan manfaat yang dapat diperoleh dengan tetap mempertahankan unsur-unsur yang ada sebagai tabungan masa depan. Salah satu contoh perwujudan konservasi adalah konservasi sumber daya alam, yaitu upaya pengelolaan sumber daya alam dengan memperhatikan manfaatnya, sementara sumber daya yang terbaharui berguna untuk menjamin kesinambungan ketersediaannya diimbangi pemeliharaan yang baik dan meningkatkan kualitasnya (Hardati, 2016:9).

Sejalan dengan Syarah, Yetti, & Fridani (2018:235) Konservasi adalah pengelolaan sumber daya alam hayati yang pemanfaatannya dilakukan secara bijaksana dengan tujuan untuk menjamin kesinambungan ketersediaanya dan tetap memelihara serta meningkatkan kualitas keanekaragaman dan nilainya. Salah satu Universitas yang menjunjung prinsip-prinsip konservasi atau pelestarian alam dan budaya adalah Universitas Negeri Semarang.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa konservasi merupakan sebuah upaya dalam pelestarian alam dengan memperhatikan segala unsur yang ada didalamnya untuk memperoleh manfaat dari ketersediaannya secara berkesinambungan dengan diimbangi dengan pemeliharaan yang baik dan meningkatkan kualitasnya.

2.1.8.2 Tujuan Konservasi

Menurut Setyawan (2015:87) tujuan konservasi adalah sebagai berikut: (1) mewujudkan kelestarian sumber daya alam hayati serta keseimbangan

ekosistemnya, sehingga lebih mendukung upaya peningkatan kesejahteraan dan mutu kehidupan manusia; (2) melestarikan kemampuan dan pemanfaatan sumber daya alam hayati dan ekosistemnyasecara serasi dan seimbang. Selain itu konservasi, merupakan salah satu upaya mempertahankan kelestarian satwa. Tanpa konservasi akan menyebabkan rusaknya habitat alami satwa. Rusaknya habitat alami satwa ini telah menyebabkan konflik manusia dan satwa.

Hardati (2016:8) menyebutkan tujuan upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup adalah sebagai berikut: (1) menlindungi wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dari pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup; (2) menjamin keselamatan, kesehatan, dan kehidupan manusia; (3) menjamin kelangsungan kehidupan makhluk hidup dan kelestarian ekosistem; (4) menjaga kelestarian fungsi lingkungan hidup; (5) mencapai keserasian, keselarasan, dan keseimbangan lingkungan hidup; (6) menjamin terpenuhinya keadilan generasi masa kini dan masa depan; (7) menjamin pemenuhan dan perlindungan hak atas lingkungan hidup sebagai bagian dari hak asasi manusia; (8) mengendalikan pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana; (9) mewujudkan pembangunan berkelanjutan; dan (10) mengantisipasi isu lingkungan global.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan konservasi adalah untuk menjaga kelestarian alam dari berbagai macam pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup sehingga dapat dimanfaatkan untuk keberlangsungan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya dimasa mendatang.

2.1.8.3 Pilar Konservasi

Berdasarkan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 7 Tahun 2012 Tentang Tata Kelola Kampus Berbasis Konservasi di Universitas Negeri Semarang menyebutkan bahwa terdapat 7 pilar konservasi yaitu: (1) konservasi keanekaragaman hayati; (2) arsitektur hijau dan sistem transportasi internal; (3) pengelolaan limbah; (4) kebijakan nirkertas; (5) energi bersih; (6) konservasi etika, seni, dan budaya; (7) kaderisasi konservasi. Lebih lanjut dijabarkan oleh Kisworo dan Mu'arifuddin (2015:13):

1. Keanekaragaman hayati (biodiversitas)

Konservasi dalam keanekaragaman hayati dapat dideskripsikan dengan adanya keragaman serta kekayaan spesies yang ada yaitu mencakup flora maupun fauna yang ada.

2. Arsitektur hijau dan sistem transportasi internal

Konservasi arsitektur hijau juga lebih dikenal dengan *green architecture* atau *green buiding*. Berbagai hal mengenai konstruksi bangunan hingga manajemen pengelolaan gedung menjadi ciri-ciri dari arsitektur hijau. Kondisi tersebut diantaranya meliputi: bangunan yang memaksimalkan pencahayaan, pertimbangan desain secara vertikal, ada kolam air disekitar bangunan (tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim), minimalisir penggunaan material baru lokal yang tidak merusak lingkungan, hemat energi listrik, otomatisasi lampu, ventilasi udara, jendela dan atap yang bisa dibuka untuk hawa sejuk, minimalisir penggunaan AC dan lift, interior bangunan dengan bercat cerah tidak menyilaukan.

3. Pengelolaan limbah

Pilar konservasi dalam pengelolaan limbah memberikan gambaran bagaimana organisasi atau manajemen yang jelas untuk mengelola limbah yang ada di kampus, yang bisa meningkatkan kesejahteraan lingkungan masyarakat, melindungi fasilitas sosial, dan sumber daya alam yang ada seperti keberadaan air.

4. Kebijakan nirkertas

Konservasi kebijakan nirkertas lebih sering dipahami dan dikenal dengan *paperless*. Namun tidak hanya meminimalisir penggunaan kertas, kebijakan nirkertas juga mengembangkan sistem aplikasi berbasis web, mengembangkan penerbitan online, meningkatkan sarana pendukung dan mengembangkan organisasi melalui jaringan internet.

5. Energi bersih

Deskripsi konservasi dengan energi bersih yaitu dengan adanya pemenuhan kebutuhan saat ini dan mnedatang tanpa mengancam kelestarian, serta tidak menimbulkan dampak negatif ke masyarakat dan lingkungan selama masa pakai.

6. Konservasi etika, seni, dan budaya

Pilar konservasi etika, seni, dan budaya tersirat bahwa adanya program kegiatan melalui pemeliharaan, pendokumentasian mengenai pendidikan yang ada di kampus, penyebarluasan dan mempromosikan unsur-unsur yang ada. Tujuannya yaitu untuk menjaga, melestarikan, dan mengembangkan etika, seni dan budaya lokal untuk menguatkan jati diri bangsa.

7. Kaderisasi konservasi

Pilar kaderisasi konservasi bertujuan menanamkan nilai- nilai konservasi secara berkelanjutan melalui sosialisasi, pelatihan, pendidikan, dan pelaksanaan kegiatan untuk menguatkan pemahaman, penghayatan, dan tindakan berbasis konservasi.

1.6.7.1 Nilai Karakter Konservasi

Nilai karakter konservasi merupakan salah satu turunan dari pilar konservasi etika, seni dan budaya. Menurut Sari (2018:114) adalah upaya pendidikan untuk mengembangkan nilai- nilai karakter seperti religius, jujur, peduli, toleran, demokratis, santun cerdas, dan tangguh dalam pribadi manusia. Purnomo (2015: 49) menyebutkan nilai-nilai karakter konservasi ada 11 sama halnya dengan Martien (2015:73) yang menyebutkan kesebelas nilai karakter konservasi berikut: religuis, jujur, adil, cinta tanah air, cerdas, toleran, demokratis, santun, tanggung jawab, peduli, dan tangguh.

Menurut Yuniawan (2016:194) Nilai karakter konservasi terdiri dari nilai inspiratif, nilai humanis, nilai peduli, nilai inovatif, nilai sportif, nilai kreatif, nilai kejujuran, dan nilai keadilan. Widodo (2017: 512), menguraikan nilai karakter konservasi sebagai berikut:

1. Inspiratif: memiliki ide atau gagasan untuk bertindak melakukan sesuatuyang secara sengaja maupun tidak sengaja datang ke otak kita tanpa mengenal tempat, waktu, dan kondisi apapun;
2. Humanis: sikap seorang yang menghargai orang lain, mengharapkan dan memperjuangkan terwujudnya pergaulan hidup yang lebih baik berdasarkan asas kemanusiaan;

3. Peduli: kemampuan mengindahkan, memperhatiakan, menghiraukan, peduli lingkungan hidup, lingkungan sosial;
4. Inovatif: kemampuan mendayagunakan pemikiran, imajinasi, stimulan dan lingkungan dalam produk baru (bersifat pembaharuan);
5. Sportif: bersifat kesatria, bersikap adil terhadap lawan, bersedia mengakui keunggulan, kekuatan, kebenaran, kekalahan, kelemahan, kesalahan sendiri;
6. Kreatif: kemampuan berfikir atau bertindak untuk menyelesaikan masalah secara cerdas dan melakukan sesuatu yang menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang dimiliki;
7. Jujur: perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan;
8. Adil: perbuatan yang tidak berpihak, berpihak pada yang benar.

Menurut Suprayogi (2017: 135) nilai-nilai karakter inspiratif, humanis, peduli, inovatif, sportif, kreatif, jujur dan adil merupakan nilai konservasi yang sejalan dengan nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Nilai-nilai pancasila sebagaimana telah disebutkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter yaitu meliputi nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai karakter konservasi sejalan dengan nilai-nilai karakter bangsa yaitu nilai-nilai yang ada dalam pancasila sebagai dasar negara. Dalam penelitian ini media yang

dikembangkan terintegrasi dengan nilai-nilai karakter konservasi sebagai berikut: (1) religius; (2) jujur; (3) cinta tanah air; (4) toleran; (5) santun; (6) tanggung jawab; dan (7) peduli. Nilai-nilai karakter konservasi tersebut diintergrasikan dalam media pada menu utamanya dalam bentuk video animasi yang berdurasi pendek. Setiap video animasi yang disajikan memuat masing-masing nilai karakter konservasi yang berkaitan. Antara video satu dengan yang lain memiliki perbedaan alur cerita dan nilai yang terkandung. Dengan menampilkan video animasi yang bernilai karakter membuat siswa lebih memahami dan mudah menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.9 Rancangan Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Multimedia ini berupa tampilan slide yang mengombinasikan teks, gambar, video, dan animasi dalam *software Adobe Flash*. Multimedia interaktif ini berisi materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV.

2.1.9.1 Rancangan Awal Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Rancangan awal multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi di tampilkan pada tabel berikut.

Tabel 2.2 Rancangan Awal Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Halaman	**Keterangan**
Pada multimedia interaktif terdapat tombol-tombol menu yang terletak dibagian kanan halaman dan tombol navigasi untuk menuju halaman sebelumnya atau berikutnya yang terletak diatas.	
Loading Page	Tulisan "*Loading...*"

Halaman	Keterangan
Halaman Awal	Tulisan nama media "Multimedia Interaktif Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam" dan nama pembuat
Menu Awal	Tombol petunjuk penggunaan, profil, materi, kuis, dan nilai nilai konservasi
Petunjuk Penggunaan	Penjelasan mengenai petunjuk fungsi tombol dan penggunaan tombol dalam media pembelajaran
Profil Pengembang	Foto dan profil pengembang
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Berisi kompetensi inti dan kompetansi dasar **Kompetensi Inti:** Memahami pengetahuan faktual 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. **Kompetensi Dasar:** 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
Indikator dan Tujuan Pembelajaran	Berisi indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai Indikator: 3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar 3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia Tujuan Pembelajaran: 1. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar. 2. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat.

Halaman	Keterangan
	3. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar dengan tepat. 4. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat. 5. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar denganbaik 6. Dengan mnecermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia
Menu Materi	Tombol menuju kemateri Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam, meliputi 1. Karakteristik Ruang 2. Pemnafaatan sumber daya alam
Kuis	Latihan soal pilihan ganda
Menu Nilai- Nilai Konservasi	Berisi nilai- nilai konservasi yang diilustrasikan video animasi berdurasi pendek

2.1.9.2 Aspek Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

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

Masing-masing aspek penilaian dijabarkan sebagai berikut.

1. Kriteria Validasi Penilaian Media

Tabel 2.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Tahap 1

Aspek	Indikator
Komponen penyajian	
Relevan dengan tujuan kurikuler dan sasaran belajar (Arsyad, 2014:227) Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2011:81)	Sesuai dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam.
Guru terampil menggunakan media (Arsyad, 2014:75)	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa.
Praktis, luwes, dan bertahan (Arsyad, 2014:75)	Media praktis digunakan dan tahan lama
Komposisi Isi	
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. (Arsyad 2011:74)	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Kejelasan sajian. (Asyhar 2012:82)	Memuat materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam
Berkualitas baik. (Asyhar 2012:82)	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis
Mutu Teknis	
Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf memenuhi persyaratan teknis. Misal: Visual harus jelas. (Arsyad 2011:76)	Desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas.
Mutu teknis media. (Aqib 2014:54)	Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik.

2. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian

Tabel 2.4. Kriteria Penilaian Komponen Penyajian Media Tahap 2

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81)	Media sesuai dengan KI, KD, indikator,	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran
		2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. Sudjana dan Rivai 2013:4)	dan tujuan pembelajaran.	3. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
		4. Gambar, video, animasi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi sesuai dengan pembahasan materi
Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa(Asyhar 2012: 82). Media yang digunakan harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, misal dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, tata penyajian, serta waktu penggunannya (Anitah 2012: 6.38)	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran
		2. Gambar terlihat jelas dan logis
		3. Video terlihat jelas dan logis
		4. Teks terlihat jelas dan logis
		5. Keseluruhan tampilan media menarik
Praktis, luas, dan bertahan. Guru terampil meng-gunakannya (Arsyad 2017: 75).	Media mudah digunakan guru dan siswa.	1. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
		2. Petunjuk penggunaan media jelas.
		3. Tombol navigasi mudah dioperasikan.
		4. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
Memiliki kemeranikan sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi Karakteristik

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
		Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam
		3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik
		4. Petunjuk penggunaan media jelas.
Memiliki kemeranikan sajian (Daryanto 2013:69) Menarik (Aqib 2014:52)	Desain tampilan visual menarik	1. Desain tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik minat belajar siswa
		2. Penyajian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dilengkapi gambar dan video yang sesuai dengan materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam
		3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik
		4. Teks, gambar, dan video terlihat jelas.

3. Kriteria Kelayakan Isi

Tabel 2.5. Kriteria Penilaian Kelayakan Isi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
Media pembelajaran dalam penggunaanya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9) Relevan dengan topik yang diajarkan. (Asyhar 2012:81) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana dan Rivai 2013:4)	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD
		2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran
		3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran
		4. Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan sumber daya alam telah tercakup secara keseluruhan dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi
		1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
Sesuai dengan taraf berpikir siswa. (Sudjana dan Rivai 2013:5) Kesesuian dengan situasi siswa. (Walker dan Hess dalam Arsyad, 2011:219)	Materi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa
		3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari
		4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya
Memotivasi siswa dalam belajar. (Walker dan Hass dalam Arsyad 2011:220)	Kesesuaian materi dengan soal dalam media pembelajaran IPS.	1. Materi dapat mening-katkan pengetahuan peserta didik.
		2. Materi dapat meinngkatkan sikap positif peserta didik.
		3. Menumbuhkan minat baca peserta didik.
		4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa untuk memecahkan masalah
Isi gambar pendukung materi. Media visual digunakan untuk menekankan infor-masi sasaran. (Arsyad, 2011:89) Gambar menampilkan gaga-san, bagian informasi atau suatu konsep jelas. (Daryanto 2013:112)	Kesesuaian gambar dan video dengan materi.	1. Gambar dan video dalam media pembelajaran berhubungan dengan materi.
		2. Gambar dan video dapat memperjelas isi materi.
		3. Gambar dan video membantu peserta didik memahami materi.
		4. Gambar dan video jelas dan menarik.

5. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan.

Tabel 2.6. Kriteria Penilaian Komponen Kebahasaan

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto 2013: 106).	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.
		2. Menggunakan kalimat yang efektif.
		3. Menggunakan kalimat yang baku.

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
		5. Penyusunan kalimat menggunakan struktur EYD bahasa Indonesia.
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto 2013:106)	Menggunakan kalimat efektif	1. Kalimat yang dipakai memiliki kesatuan gagasan.
		2. Menggunakan kata-kata secara hemat.
		3. Menggunaan ejaan yang tepat
		4. Kalimat mudah dipahami oleh siswa
Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari dan bukan gaya bahasa sastra (Daryanto 2013: 106)	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir kelas IV
		2. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk merespon pesan
		3. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat sosial emosional siswa
		4. Menggunakan bahasa yang biasa didengar di kehidupan sehari-hari
Kalimat yang digunakan harus jelas, singkat dan informatif (Daryanto 2013:106)	Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas.	1. Teks yang disajikan informatif.
		2. Penjelasan kalimat singkat dan jelas
		3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda
		4. Kalimat yang digunakan komunikatif

2.2 Kajian Empiris

Hasil penelitian yang relevan adalah penjabaran sistematis tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Penelitian tersebut relevan dan sesuai dengan substansi yang diteliti. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Dina Ampera pada tahun 2017 dengan judul penelitian *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making.* Penelitian bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif menggunakan *adobe flash cs6* pada pembuatan pola pakaian. Pengembangan Multimedia Interaktif ini melalui beberapa tahap sesuai dengan model Borg and Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari para ahli mendapat skor 86.67(kriteria baik) untuk penilaian media, 89,5%(sangat baik) untuk penilaian materi, dan mendapat tanggapan sebanyak 90.54% (sangat setuju) bahwa multimedia interaktif ini menarik perhatian, menambah minat belajar, memotivasi siswa dan terlihat menarik sehingga dinyatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran tentang *Clothing Pattern Making.*.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rusli pada tahun 2015 dengan judul *The Effect of Presentation Variety of Interctive Multimedia Learning to the Learning Result.* Tujuan penelitian ini adalah untuk menhetahui pengaruh berbagai jenis multimedia interaktif dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menyebutkan bahwa belajar dengan multimedia interkatif (dalam penelitian ini yang digunakan adalah *Adobe Flash)* lebih efektif dibandingkan dengan multimedia yang minim interkasi (media yang digunakan adalah *Power Point* dan *Screencast-O-Matic).* Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil rata-rata setiap perlakuan, pada perlakuan A dan B dengan multimedia yang tinggi interaktif memperoleh hasil rata-rata 2,56 dan 2,49 sedangkan pada perlakuan C dan D yang minim interaksi memperoleh hasil rata-rata 2,33 dan 2,30.

Penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ayu Agung Sri Sasmita Dewi dkk pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali. Penelitian ini bertujuan antara lain untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berorientasi pendidikan karakter; mengetahui validitas media; dan mengetahui efektifitas media. Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yaitu penilaian kebutuhan, desain/perancangan dan pengembangan, dan implementasi. Media yang dikembangkan terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil penilaian ahli desain pembelajaran sebesar 90,7% (sangat baik); ahli isi mata pelajaran sebesar 90% (sangat baik); ahli media sebesar 96% (Sangat baik); hasil tanggapan uji coba kelompok kecel sebesar 94% (sangat baik); dan pada uji coba lapangan sebesar 93,9% (sangat baik).

Penelitian yang dilakukan oleh Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita pada tahun 2018 dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Pengembangan media pembelajaran dinyatakan layak dengan hasil penilaian sebagai berikut: rata-rata dari validasi materi 3,3; ahli media 3,3, dan pengguna 3,4.

Penelitian yang dilakukan oleh M.Zainil pada tahun 2018 dengan judul *Mathematics learning through* Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) *approach and Adobe Flash CS6.* Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu

pengaruh pendekatan PMRI pada media *Adobe Flash* CS6 muatan pembelajaran matematika kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan pendekatan PMRI dan media *adobe flash* dalam pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Ditunjukkan dengan hasil kelas eksperimen yang memperoleh skor rata-rata 80,16, sedangkan untuk kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 71,33. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menghasilkan tingkat signifikan = 0,05 menggunakan pendekatan PMRI dan media *adobe flash* yang artinya dipengaruhi secara signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Suprayogi, Noorochmat Isdaryanto, dan Eta Yuni pada tahun 2017 dengan judul Pendidikan Karakter berbasis Nilai- Nilai Konservasi Sosial melalui Pembelajaran Mata Kuliah bersama di Fakultas Ilmu Sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berusaha memahami dan menganalisis penanaman nilai-nilai konservasi sosial dalam pembelajaran MKB di Fakultas Ilmu Sosial UNNES. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai konservasi yang dikembangkan sesuai dengan karakter dari FIS yaitu peduli. Nilai peduli dikembangkan melalui kegiatan pengajaran dengan memberlakukan Mata Kuliah Bersama.

Penelitian yang dilakukan oleh Susilo, Harmanto, dan Fitria pada tahun 2017 dengan judul Inovasi Model Pembelajaran melalui Pengembangan Strategi *Reflection Thinking, Reinforcement& Habituation (R2H)* Berbasis Nilai-nilai Konservasi dalam Mata Kuliah Pengembangan PKn Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan strategi *Reflection Thinking, Reinforcement & Habituation* berbasis Nilai-nilai konservasi. Hasil penelitian

menunjukan bahwa terjadi peningkatan keefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan inovasi model pembelajaran. Uji kelayakan dari validator menunjukkan bahwa rancangan model dapat diujikan dikelas treatment, hasil uji dikelas *treatment* dengan pola *one group pretest posttest design* menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan hasil belajar dari 45,88% menjadi 88,95%, jika dihitung dengan rumus *N-Gain* mendapatkan hasil 0,79 (tinggi), sedangkan melalui angket kefektifan inovasi model menunjukan bahwa terjadi peningkatan kefektifan yaitu dari 53,29% menjadi 89,31%.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Hasan Rahmaibu pada tahun 2016 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, melihat kelayakan, dan membandingkan perbedaan belajar sebelum dan sesudah menggunakan multimedia berbasis *Adobe Flash*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran layak digunakan dengan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Berdasarkan evaluasi oleh ahli materi, produk memperoleh kelayakan sebesar 90% yang berarti sangat layak tetapi ada saran/revisi dan oleh ahli media mendapat skor kelayakan dengan persentase 80% yang berarti layak tetapi ada saran/revisi. Berdasarkan hasil ekperimen di kelas sampel, rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media) adalah 71,75, sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *Adobe Flash*.

Penelitian yang dilakukan oleh Toto Sugiarto, Ary Sutantyo, dam Singgih Adhi Prasetyo pada tahun 2018 dengan judul Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Flash* pada Model Pembelajaran Inkuiri kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *adobe flash* dan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran IPA materi daur air dan kegiatan manusia yang mempengaruhinya . Berdasarkan analisis hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *adobe flash* dan model pembelajaran inkuri dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V materi Daur Air dan Kegiatan Manusia yang Memengaruhinya dari 75,45 menjadi 90,45 dan kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Arya Pangestu, Guntur Prabawa, dan Ferra Arik pada tahun 2016 dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Kerajaan Hindu-Budha untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia(Studi Kasus: SDN 5&6 Buah Batu Utara). Penelitian ini bertujuan untuk menangani permasalahan tentang media dengan membangun aplikasi pembelajaran kerajaan Hindhu- Buddha secara interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut. Hasil penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi. Aplikasi ini menyediakan aplikasi yang menyediakan materi tentang kerajaan Hindu-Budha dalam kajian yang berupa pemilihan warna yang variatif, terdapat suara latar, tampilan yang interaktif serta didukung dengan animasi berupa karakter yang berfungsi sebagai narator. 2. Menghadirkan contoh yang lebih dinamis dengan dukungan multimedia seperti suara, warna, dan animasi. 3. Pada aplikasi ini memiliki fitur kuis untuk melatih

kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga guru bisa menguji sejauh mana pemahaman mereka tentang materi hindu-budha.

2.3 Kerangka Berpikir

Tercapainya tujuan pembelajaran sangat bergantung kepada proses belajar dan hasil belajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa atau bahkan seluruh siswa terlibat secara aktif didalamnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa antusias dan percaya diri siswa tinggi dalam pembelajaran. Hasil belajar yang dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku pada diri siswa ke arah yang positif. Jika proses belajar dan hasil belajar berhasil maka akan tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang direncanakan. Terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS di SDN Purwoyoso 03 yaitu media pembelajaran yang terbatas dan hasil belajar IPS masih rendah.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu berdasarkan data pra-penelitian berupa wawancara, observasi, dan data dokumentasi, maka peneliti merencanakan untuk membuat media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Multimedia adalah gabungan berbagai macam grafik, teks, suara, video, dan animasi menjadi satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran (Arsyad, 2014). *Software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini adalah *adobe flash player* yaitu *software* untuk membuat dan mengolah animasi atau gambar dengan vektor untuk skala ukuran kecil yang bersifat *offline.* Adanya multimedia interaktif

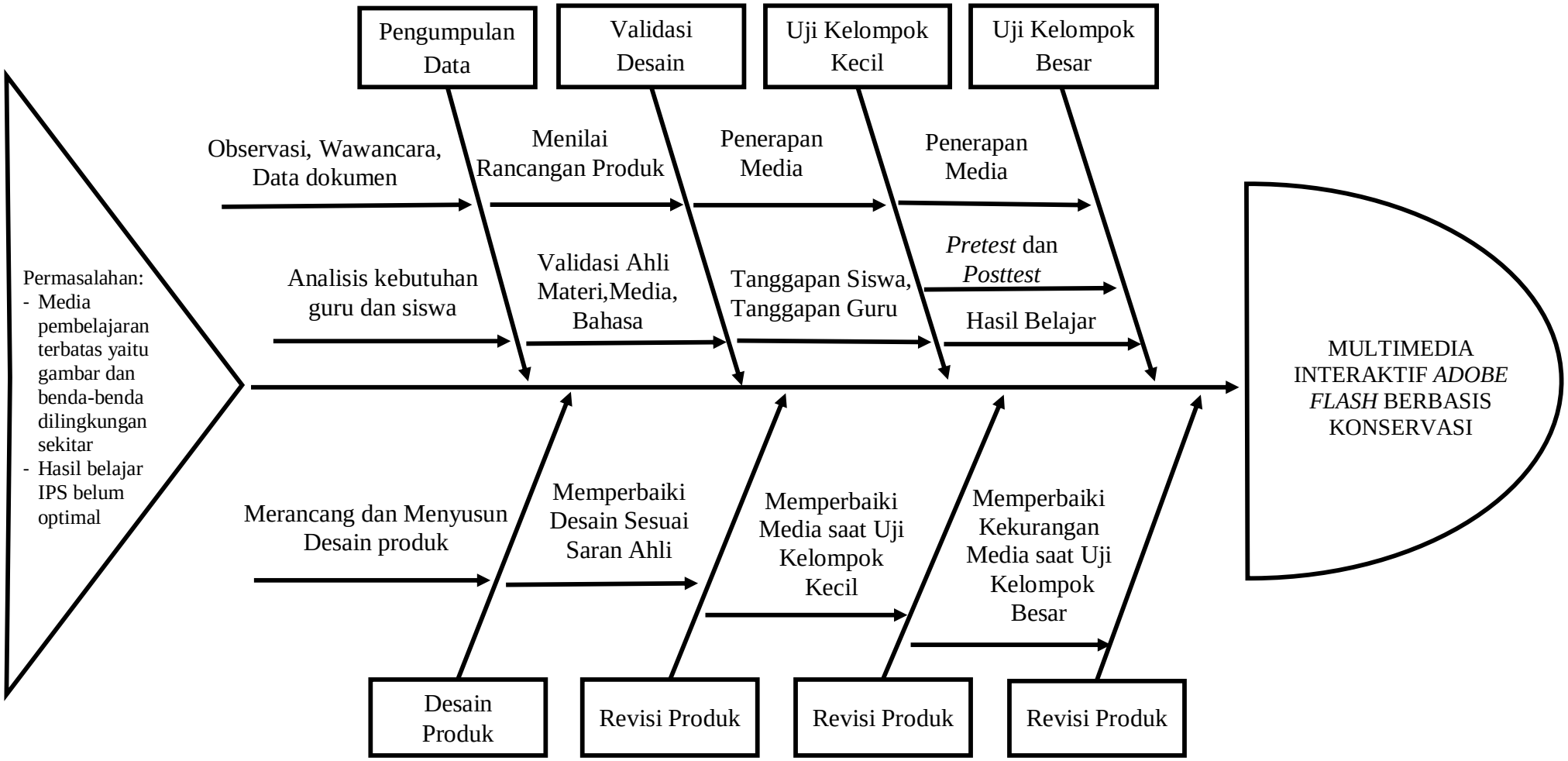
ini akan membantu guru menyampaikan materi kepada siswa dengan bantuan teknologi dan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini dikembangkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter konservasi. Pengintegrasian nilai-nilai karakter konservasi tersebut bertujuan agar dalam pembelajaran IPS tidak hanya pemahaman tentang materi namun juga nilai-nilai karakter. Pemahaman tentang nilai-nilai karakter konservasi akan memberikan sumbangsih terhadap pendidikan karakter bangsa yang bertujuan untuk mencetak siswa menjadi warga negara yang baik.

Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono 2015: 298) terdiri atas 10 langkah yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) produksi masal. Namun pada pelaksanannya, penelitian ini hanya sampai pada langkah ke 8 yaitu uji coba pemakaian.

Berikut kerangka berfikir dalam penelitian ini

Tabel 2.7 Diagram Fishbone Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Arikunto (2014:27) menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif menuntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data, serta penampilam dari hasilnya menggunakan angka. Dalam pengambilan data memungkinkan untuk diwakilkan, dan dapat menggunakan sampel dimana hasil dari penelitiannya diberlakukan untuk populasi. Sugiyono (2016:14) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yaitu memandang realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, dan pengambilan sampel pada penelitian kuantitatif umumnya secara random, kemudian kesimpulan hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi. Pengumpulan datanya bersifat kuantitatif/statistik yaitu menggunakan statistik deskriptif atau inferensial yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya terbukti atau tidak.

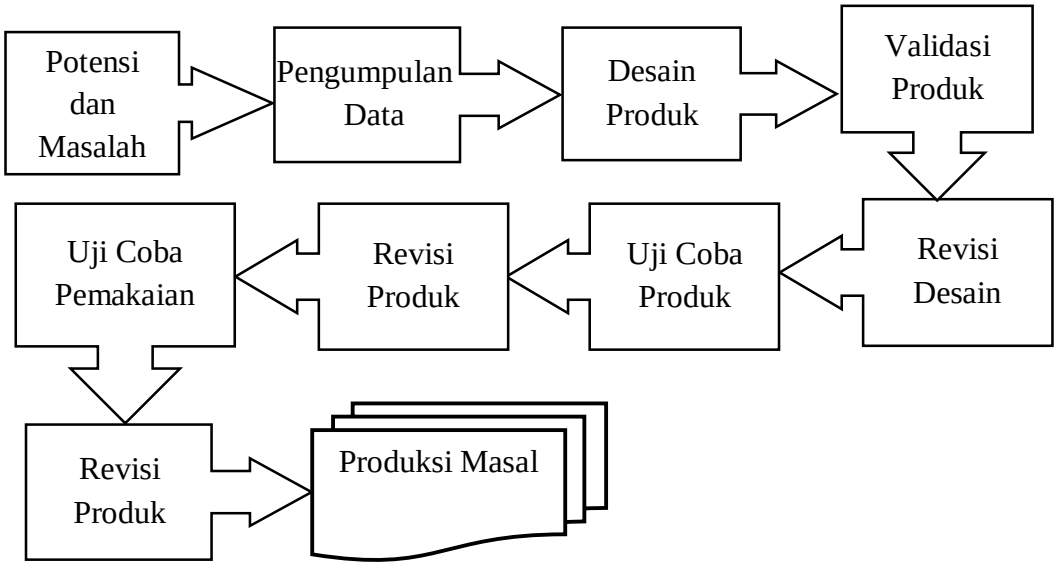
3.1.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:9) penelitian dan pengembangan *(research and development/ R&D)* adalah jenis metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dna pembelajaran. Penelitian R&D umumnya bersifat *longitudinal* artinya terdapat beberapa tahap. Menurut Seels & Richey (dalam Setyosari, 2010:277) penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran dimana harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk melalui beberapa tahap hingga produk tersebut dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada mata pelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Kelayakan produk akan di uji oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk menguji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dibuktikan dari hasil belajar kognitif siswa menggunakan hasil uji normalitas, uji t, dan uji n-*gain*.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model menurut Borg and Gall. Langkah model Borg and Gall (dalam Sugiyono 2016:409) terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk masal.

Model pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut.



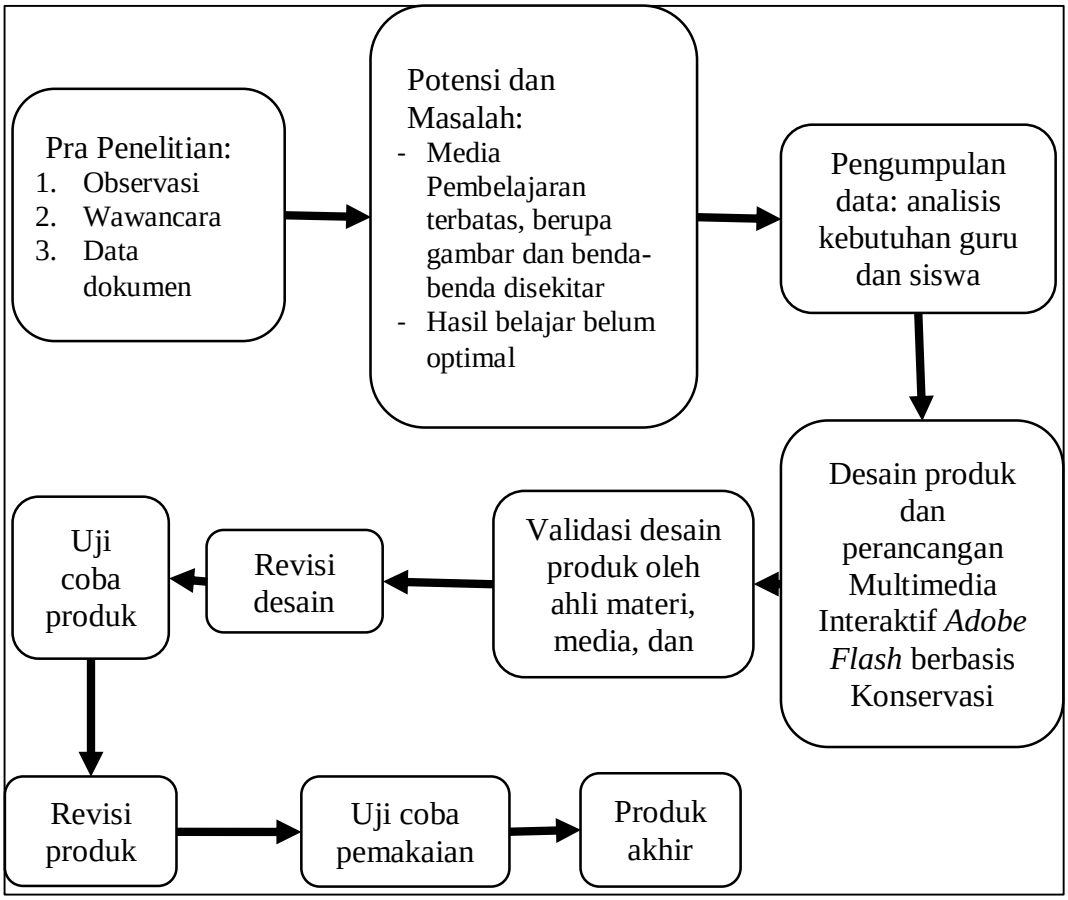
Gambar 3.1 Pengembangan Borg and Gall (Sugiyono, 2016: 409)

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi sampai pada tahap ke-8 yaitu untuk melihat kelayakan dan keefektifan media dalam pembelajaran. Peneliti tidak melakukan penelitian hingga tahap produksi massal karena keterbatasan waktu serta biaya. Sehingga dari 10 langkah pengembangan, peneliti hanya akan melakukan 8 tahap pengembangan yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk (8) uji pemakaian. Penelitian

yang dilakukan oleh Septina (2018:164) juga menggunakan model Borg and Gall yang hanya membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan sampai pada tahap revisi produk yaitu hanya melihat kelayakan produk berdasarkan hasil penilaian dari validator serta tanggapan pendidik dan siswa.

3.1.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016:409) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Pelaksanaan penelitian pengembangan diawali dengan tahap potensi dan masalah untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SDN Purwoyoso 03, dan jenis media dalam pembelajaran IPS. Tahap tersebut meliputi:

3.1.1.1 Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dapat menjadi masalah apabila tidak dapat mendayagunakannya. Masalah dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga ditemukan alternatif pemecahan masalah yang efektif. Data tentang potensi dan masalah dapat ditemukan berdasarkan laporan penelitian orang lain, atau dokumentasi laporan kegiatan baik perorangan maupun instansi yang masih *up to date*. Potensi dan masalah yang dikemukakan harus ditunjukkan menggunakan data empirik (Sugiyono, 2016:409).

Pada tahap ini peneliti melakukan pra penelitian melalui wawancara, observasi, dan data dokumen berupa hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03, sehingga berdasarkan data yang diperoleh tersebut, peneliti dapat mengindentifikasi permasalahan yang ada di SDN Purwoyoso 03 Ngaliyan, Semarang. Identifikasi masalah yang diperoleh menununjukkan bahwa sumber belajar yang terbatas dan penggunaan media yang belum optimal dan kurang menarik perhatian siswa. Guru hanya memanfaatkan buku guru dan buku siswa sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS. Masalah keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran IPS membuat peneliti ingin mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan tersebut.

3.1.1.2 Pengumpulan Data

Setelah didapatkan potensi dan masalah yang ditunjukkan secara faktual dan masih *up to date*, selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan masalah dan potensi tersebut sebagai bahan untuk membuat perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang ditemukan (Sugiyono, 2016: 411). Dalam mengumpulkan informasi dibutuhkan metode penelitian, metpde penelitian yang digunakan bergantung pada permasalahan dan ketelitian tujuan yang akan dicapai. Untuk itu dalam mengumpulkan informasi diperlukan teknik pengumpulan data seperti wawancara, dan membuat angket analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap produk yang diharapkan, mengumpulkan materi pelajaran referensi- referensi serta penelitian yang relevan. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest* siswa.

3.1.1.3 Desain Produk

Hasil akhir dari sebuah penelitian dan pengembangan adalah desain produk baru, lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Desain tersebut bersifat hipotetik atau belum diketahui keefektifitasannya, dan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian oleh ahli. Efektifitas sebuah desain produk baru bisa diukur dari mudah tidaknya dalam implementasinya, suasana belajar yang kondusif, dan hasil belajar meningkat (Sugiyono, 2016:413).

Setelah mengumpulkan data dengan menganalisis kebutuhan melalui angket diperoleh hasil yang dirumuskan menjadi prototipe produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *Adobe Flash* berbasis konservasi dengan materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam pembelajaran IPS kelas IV. Media tersebut dirancang sesuai KD dan indikator yang akan dicapai pada materi kerajaan di Indoensia. Adapun langkah dalam mendesain produk meliputi: (1) penyusunan materi, format, dan layout desain bahan yang sesuai. (2) pembuatan desain produk (3) pengaplikasian dalam *software* pembuat multimedia interaktif.

3.1.1.4 Validasi Ahli Media, Materi dan Bahasa

Validasi desain adalah tahap menilai produk yang dikembangkan apakah secara rasional efektif dan layak atau belum. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta bantuan dari beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dikembangkan tersebut. Sehingga dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya (Sugiyono, 2016:414).

Pada tahap ini, validasi kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Setiap ahli memberikan penilaian atau validasi menggunakan instrumen validasi penilaian kelayakan terhadap rancangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Ketiga ahli juga memberikan saran perbaikan tehadap media yang dinilai, sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan lebih lanjut.

3.1.1.5 Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi dengan diskusi bersama para pakar dan ahlinya maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian diusahakan untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (Sugiyono, 2016:414). Peneliti akan melakukan revisi desain berdasarkan saran dari para pakar dan ahli yang telah melakukan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Setelah media diperbaiki, kemudian media akan didiskusikan lagi dengan ahli media, materi, dan bahasa sampai mereka menyatakan media tersebut layak untuk diujicobakan.

3.1.1.6 Uji Coba Produk

Produk akan diujicobakan pada kelompok kecil dengan tujuan mendapatkan informasi dan masukan mengenai keefektifan media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Menurut (Setyosari, 2015:293) uji coba awal dilakukan dengan melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara, observasi, dan angket yang dikumpulkan kemudian dianalisis. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan bahan masukan untuk memperbaiki produk awal. Uji coba produk dalam penelitian ini akan dilakukan dengan mendemonstrasikan penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada uji coba skala kecil , peneliti akan mengambil sampel dengan jumlah 6 siswa. pada pelaksanaan uji coba skala kecil, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel *sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:124). Pertimbangan dalam mengambil sampel dengan teknik ini adalah peneliti memilih sampel 6 siswa secara heterogen berdasarkan peringkat kelas, yaitu 2 siswa

peringkat tertinggi, 2 siswa peringkat sedang, dan 2 siswa peringkat terendah. Pengambilan sampel seperti ini bertujuan agar uji coba produk ini seimbang sehingga dapat digunakan oleh semua siswa baik siswa yang memiliki peringkat rendah maupun peringkat tinggi. Setelah 6 siswa menggunakan media, selanjutnya peneliti menmberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada mata pelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

3.1.1.7 Revisi Produk

Setelah produk diuji keefektifannya dengan menerapkan produk di kelas uji coba skala kecil, peneliti mendapatkan informasi dari angket tanggapan guru dan siswa yang isinya kelemahan dan kelebihan produk. Saran tersebut dijadikan sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan agar lebih efektif dan layak digunakan. Produk yang sudah diperbaiki berdasarkan validasi dan uji coba produk skala kecil, tahap selanjutnya adalah produk diuji keefektifannya pada uji pemakaian produk.

3.1.1.8 Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi berdasarkan uji coba produk, selanjutnya adalah produk diujikan pada tahap uji coba pemakaian. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A SDN Purwoyoso 03 yang terdiri dari 35 siswa dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Karena populasi relatif kecil, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh yaitu dengan menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel. Uji coba pemakaian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi digunakan untuk mengetahui keefektifan media dari hasil

belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain rancangan *pre-experimental designs* dengan model *one group pretest-posttest design*, yakni terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil perlakuan yang lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakukan (Sugiyono 2016: 110). Berikut merupakan pola *one-group pretest posttest design*:

$$\boxed{\mathbf{O_1 \ x \ O_2}}$$

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

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

Nilai *pretest* (O_1) diperoleh dari hasil belajar tanpa menggunakan media dan nilai *posttest* (O_2) diperoleh dari hasil belajar menggunakan media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

3.1.1.9 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam penggunaannya di lembaga yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan. Di dalam tahap uji pemakaian, sebaiknya peneliti mengevaluasi kinerja produk yang dikembangkan (Sugiyono,2016:426). Revisi produk dalam penelitian ini dilakukan apabila produk melalui tahap diproduksi secara masal, sedangkan produk ini hanya sampai tahap uji coba pemakaian tidak untuk pemakaian lembaga pendidikan yang lebih luas karena keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti tidak melakukan revisi produk pada

tahap ini dan fokus pada kebutuhan media pada pembelajaran IPS dikelas IV SDN Purwoyoso 03, karena telah memenuhi kebutuhan siswa dan guru akan media pembelajaran, maka revisi produk hanya dilakukan setelah validasi tim ahli, dan setelah uji skala kecil berdasarkan tanggapan guru dan siswa, kemudian akan dinyatakan kelayakan dan keefektifan media sehingga revisi produk akhir tidak dilakukan.

3.1.1.10 Produk Masal

Produksi masal akan dilakukan apabila produk yang telah diujicobakan dan dinyatakan efektif serta layak untuk digunakan atau diproduksi secara masal (Sugiyono, 2016:427). Penelitian ini tidak sampai tahap produksi masal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya, dan peneliti hanya memenuhi kebutuhan media pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang telah diuji kelayakan oleh tiga validator ahli, penggunaan dalam kelas uji coba serta beberapa kali tahap perbaikan demi penyempurnaan produk, sehingga diperoleh multimedia interaktif dapat dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Purwoyoso 03 Semarang, Jalan Sriwibowo III, Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dengan tahap sebagai berikut:

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

Tahap	Waktu	Keterangan
Persiapan	Maret-Oktober	1. Pra penelitian 2. Pengumpulan data awal 3. Pengajuan judul identifikasi masalah 4. Penyusunan proposal
Pelaksanaan	November-Januari	1. Penyusunan proposal 2. Penyusunan instrument 3. Penyusunan desain produk 4. Validasi ahli 5. Uji coba produk 6. Uji coba pemakaian
Penyelesaian	Februari-April	1. Analisis data 2. Penyusunan laporan

3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian

3.3.1 Data

3.3.1.1 Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata, atau gambar (Sugiyono, 2016:23). Data kualitatif didapat dari teknik non tes. Data ini dapat diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan angket yang dilakukan di SDN Purwoyoso 03.

3.3.1.2 Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang bentuknya angka, atau data kualitatif yang diangkakan *(skoring).* Data kuantitatif dikelompokkan menjadi dua yakni, *data diskrit* dan *data kontinum.* Data diskrit atau data nominal diperoleh dari hasil menghitung atau membilang. Sedangkan data kontinum diperoleh dari hasil

pengukuran yang dikelompokkan menjadi tiga yaitu: data ordinal, interval, dan rasio. Data kuantitatif didapat dari teknik tes. Data dalam penelitian ini dapat berupa hasil belajar siswa,yaitu hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPS.

3.3.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data didapatkan (Arikunto, 2013:172). Sumber data yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan terhadap prototype, kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi adalah siswa, guru dan ahli.

3.3.2.1 Siswa

Siswa yang menjadi sumber perolehan data kebutuhan terhadap prototype media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi adalah siswa SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang berjumlah 35 siswa. Selain berperan sebagai sumber data dalam analisis kebutuhan, siswa juga berperan sebagai penilai prototype media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dan sumber data hasil belajar siswa. Perolehan data analisis kebutuhan dan penilaian media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam didapatkan melalui angket, dan data hasil belajar siswa diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

3.3.2.2 Guru

Guru juga berperan sebagai sumber data. Guru kelas IV SDN Purwoyoso 03 berperan dalam perolehan data mengenai kebutuhan dan penilaian terhadap media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi melalui angket.

3.3.2.3 Ahli

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

3.3.2.4 Peneliti

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

3.3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dibagi menjadi subjek uji coba skala kecil dan subjek uji coba skala besar. Subjek penelitian skala kecil yaitu 6 siswa yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* dari siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang. Subjek penelitian skala besar yaitu siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang sebanyak 35 siswa. Sedangkan uji coba instrument soal dilakukan di SDN Purwoyoso 04 dengan jumlah 37 siswa.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang memiliki variasi dalam pengukurannya (Setyosari, 2010:162). Variabel merujuk pada karakteristik individu atau organisasi yang dapat diukur atau diobservasi. Biasanya bervariasi dan dapat diukur atau dinilai berdasarkan satu skala (Cresswell, 2014:76). Variabel menurut (Sugiyono, 2016:60) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai orang, obyek, atau kegiatan dengan variasi yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan.

3.4.1 Variabel Bebas (Variabel *Independent)*

Variabel bebas atau sering disebut *stimulus, prediktor, antecedent* adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbunya variabel terikat (Sugiyono, 2016:61). Variabel bebas adalah variabel yang kemungkinan menyebabkan, memengaruhi, atau berefek apa *outcome* (Cresswell, 2014:77). Variabel bebas atau independen adalah variabel yang diduga sebagai penyebab adanya perubahan hasil *(presumed cause)* (Setyosari, 2015:165). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

3.4.2 Variabel Terikat (Variabel *Dependent)*

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2016:61). Variabel bergantung dengan adanya variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini berupa hasil belajar IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam di kelas IV yang lebih ditekankan pada aspek kognitifnya.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penjelasan dari setiap variabel yang dipilih oleh peneliti. Penjelasanya berupa deskripsi dalam tabel berisi tentang (1) variabel; (2) definisi operasional konsep; (3) definisi operasional variabel; dan (4) jenis data.

Definisi operasional variabel disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.2. Definisi Operasional Variabel

Variabel	Definisi Operasional Konsep	Definisi Operasional Variabel	Jenis Data
Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi	Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk mulitmedia (music, video, film, game, entertaiment,dll) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi (Asyhar,2011:76). *Adobe Flash* adalah *sortware* yang digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil yang bersifat *offline* dan digunakan untuk membuat atau mengembangkan *game*, media pembelajaran atau bahan ajar interaktif, kuis, *banner* iklan dan lain-lain (Suryani, 2018:93).	Penelitian ini mengembangkan media multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Media akan didesain pada *Adobe Flash CS6* dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0* yang ditujukkan untuk dekstop dan format akhir adalah *.swf*. Pada menu utama media dilengkapi dengan nilai-nilai karakter konservasi yaitu: religius, jujur, peduli, toleran, demokratis, santun, cerdas, dan tangguh.	Data Ordinal

	Konservasi adalah upaya pelestarian lingkungan dengan memperhatikan manfaat yang dapat diperoleh dengan tetap mempertahankan unsur yang ada sebagai tabungan masa depan. (Hardati, 2016:9).		
Hasil Belajar IPS	Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Husamah, 2016). Hal tersebut diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan guru agar dapat mengkonstruksikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Suprihatin, 2017:90). Hasil belajar dapat dinyatakan dengan angka atau huruf (Sudjana, 2017:3).	Peneliti melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa hanya ditekankan pada ranah kognitif dalam pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Hasil belajar digunakan untuk menguji efektifitas multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Hasil belajar pada penelitian ini lebih di tekankan pada aspek kognitif siswa dengan indikator sebagai berikut: 3.1.1 menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar 3.1.3 membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya	Data Interval

		hewan atau tumbuhan di daerah sekitar 3.1.4 menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar 3.1.5 menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar; 3.1.6 menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia	

3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (2010:266) menjelaskan bahwa dalam penelitian mengumpulkan data merupakan kegiatan yang paling penting. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik tes dan non tes. Teknik tes dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* sedangkan teknik non tes dilakukan dengan observasi, wawancara, data dokumen. dan kuisioner atau angket.

3.6.1 Teknik Tes

Mengukur besar kemampuan sebuah objek yang diteliti dengan latihan disebut dengan tes (Arikunto, 2010:266). Arikunto (2013:48-53) menjelaskan bahwa tes dibagi menjadi 3 jenis apabila ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, meiputi: (1) tes diagnosik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga dapat dilakukan penanganan yang tepat berdasarkan diagnosik tersebut; (2) tes formatif merupakan tes yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti program tertentu; (3) tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok atau sebuah program yang lebih besar, tes formatif dapat disamakan

dengan ulangan harian. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah jenis tes formatif berupa *pretest* dan *posttest* berisi butir-butir soal yang disusun berdasarkan perbandingan pembuatan soal efektif, yaitu 25:50:25, artinya 25% dari jumlah butir soal seluruhnya memiliki kriteria mudah, 50% memiliki kriteria sedang, dan 25% memiliki kriteria sulit yang penentuannya diperoleh melalui perhitungan indeks kesukaran saat melakukan uji coba soal di SDN Purwoyoso 04. Tes formatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kefektifan penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam kelas IV SDN Purwoyoso 03 sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

3.6.2 Teknik Non Tes

3.6.2.1 Observasi

Observasi adalah suatu proses yang kompleks, yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Diantara kedua proses tersebut yang terpenting adalah proses pengamatan dan mengingat Hadi (dalam Sugiyono, 2016:203). Teknik pengumpulan data ini tidak hanya terbatas pada orang, namun juga obyek-obyek alam yang lain. Berdasarkan proses pelaksanaanya, observasi dibedakan menjadi *participant observastion* (observasi berperan serta) dan *(non participant observation.* Berdasarkan segi instrumentasi yang digunakan observasi dibedakan menjadi obervasi terstruktur dan tidak terstruktur (Sugiyono, 2016:204).

Menurut (Sukardi, 2013:79) dalam pelaksanaan observasi biasanya peneliti menggunakan alat bantu yang disesuaikan dengan kondisi lapangan seperti; buku

catatan, dan *check list* yang berisi objek yang perlu mendapat perhatian lebih, kamera, film proyektor, dan sebagainya ditujukan agar hasil observasi maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi terstruktur untuk pengambilan data berupa sarana dan prasarana yang ada menggunakan buku catatan serta memanfaatkan kamera untuk dokumentasi.

3.6.2.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk menggali permasalahan dari responden yang mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau *self report,* atau setidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi (Sugiyono, 2016:194).

Menurut (Sukardi, 2013:79) pada teknik wawancara, peneliti berhdapan langsung dengan responden dan menanyakan sesuatu yang telah direncanakan kepada responden, hasilnya berupa catatan informasi penting dalam penelitian.

Berdasarkan aspek pedoman wawancara, proses pengambilan data dibedakan menjadi tiga, yaitu terstruktur, bebas, dan kombinasi.(1) wawancara terstruktur, yaitu peneliti membawa pedoman wawanacara yang telah disiapkan sebelumnya; (2) wawancara bebas, yaitu dalam penyampaian pertanyaan peneliti tidak menggunakan pedoman; (3) wawancara kombinasi, yaitu gabungan kedua cara sebelumnya dengan tujuan memeroleh informasi semaksimal mungkin (Sukardi, 2013:80).

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu peneliti telah memiliki bekal tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam wawancara ini peneliti telah menyiapkan instrumen berupa

pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan pada responden. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data dengan guru sebagai narasumbernya untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

3.6.2.3 Data Dokumen

Menurut (Arikunto, 2014:274) metode dokumentasi adalah mencari data mengenai variabel yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Metode ini mengamati benda mati bukan benda hidup.

Pada teknik ini, memungkinkan peneliti memeroleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat dimana responden tersebut tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. Sumber dokumen dibedakan menjadi dua yaitu, (1) dokumen resmi, termasuk surat keputusan, surat instruksi, dan surat bukti kegiatan yang dikeluarkan oleh pihak yang bersangkutan, (2) dokumen tidak resmi, berupa surat nota, surat pribadi, yang memberikan informasi kuat tentang suatu kejadian. Peneliti umumnya memanfaatkan kedua sumber tersebut agar pemerolehan data menjadi lebih maksimal (Sukardi, 2013:81).

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

3.6.2.4 Angket

Menurut (Sugiyono, 2016:199) Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Untuk mendapatkan angket dengan hasil

yang baik perlu dilakukan proses uji coba. Sampel yang diambil untuk uji coba adalah sampel dari populasi dimana penelitian diambil. Responden diberi kesempatan untuk menyampaikan saran-saran perbaikan untuk angket yang diuji cobakan.

Angket dibedakan menjadi dua yaitu angket dengan item pertanyaan tertutup dan item pertanyaan terbuka. Angket dengan item pertanyaan terbuka biasanya peneliti menggunakan pertanyaan seperti apakah, mengapa, kapan, bagaimana, dan siapa. Peneliti menyediakan kolom jawaban disetiap item pertanyaan. Sedangkan angket dengan item pertanyaan tertutup dalam hal tersebut peneliti menyediakan alternatif jawaban pada kolom yang disediakan (Sukardi,2013:76).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan terkait dengan variabel yang diteliti kepada responden untuk dijawab.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, amgket tanggapan guru dan siswa. Angket kebutuhan media ditujukan kepada guru dan siswa yang memuat tentang kondisi pembelajaran IPS di sekolah dan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawabannya. Responden angket analisis kebutuhan ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang. Hasil analisis kebutuhan ini digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada matan IPS. Angket validasi diisi oleh validator yang terdiri atas

ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Sedangkan angket respon / tanggapan isi oleh guru dan siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 dengan bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa setelah melakukan pembelajaran IPS dengan mulitmedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, Uji Reabilitas

3.7.1 Uji Kelayakan

Kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam dilakukan pengujian oleh validator ahli dengan berpedoman pada angket kelayakan. Untuk menguji kelayakan media digunakan rumus:

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

(Purwanto, 2017: 102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

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

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

(Widoyoko 2015: 110)

Keterangan :

Ji = jarak interval kelas

t = skor tertinggi ideal dalam skala

r = skor terendah ideal dalam skala

k = jumlah interval kelas

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

a. Perentase tertinggi ideal = 100%

b. Persentase terendah ideal = 0%

c. Jarak interval = (100%-0%):4= 25%

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media

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

(Riduwan, 2013)

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

3.7.2 Uji Validitas

Validitas menurut (Arikunto,2014:211) adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Valid apabila

mampu mengukur apa yang dinginkan. (Sugiyono, 2016:363) menyatakan bahwa validitas merupakan derajad ketepatan antara data dengan yang terjadi pada objek penelitian. Terdapat dua macam validitas, yaitu (1) validitas internal berkaitan dengan derajad akurasi desain dengan hasil yang dicapai, (2) validitas eksternal yakni berkenaan dengan derajad akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel diambil. Terdapat tiga macam pengujian validitas instrumen, yaitu: (1) pengujian validitas konstrak, pengujian yang dapat dilakukan oleh ahli untuk menguji aspek-aspek yang akan diukur, (2) pengujian validitas isi, dilakukan untuk membandingkan anatara isi instrumen dengan materi yang telah diajarkan, (3) pengujian validitas eksternal, diuji dengan cara membandingkan kriteria dalam instrumen dengan fakta di lapangan.

Uji coba validitas dalam penelitian ini menggunakan pengujian validitas isi. (Sugiyono, 2016:182) menyatakan bahwa pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi intrumen, atau matrik pengambangan instrumen. Dalam kisi-kisi berisi variabel yang diteliti, indikator yang dijadikan tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Kemudian butir-butir instrumen tersebut dikonsultasikan dengan ahli maka selanjutnya adalah diuji cobakan, dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.

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

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

(Arikunto 2013:93).

Keterangan:

r_{pbi} : koefisien korelasi biserial

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

M_t : rerata skor total

S_t : standar deviasi dari skor total proporsi

p : proporsi deviasi dari skor yang menjawab benar

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

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

Jika r_{pbi} lebih lebih besar dari r tabel, maka soal dikatakan valid. Sedangkan lebih kecil maka dikatakan tidak valid. Adapun r tabel yang digunakan ialah r tabel dengan taraf kepercayaan 5%.

Instrumen pada penelitian ini berupa tes tertulis sejumlah 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 04. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapatkan skor 1 dan jawaban salah skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari hasil perhitngan korelasi *point biserial*, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari N=32 dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} yaitu 0,349. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen

dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan tidak valid. Soal yang memenuhi kriteria valid dapat digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasakan hasil uji coba soal sejumlah 60 butir pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 04 diperoler hasil 48 soal dikatakan valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 29, 30, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 58, 60. Sedangkan soal yang tidak valid yaitu nomor 14, 18, 19, 25, 27, 28, 31, 32, 42, 56, 57, 59. Hasil perhitungan validitas uji coba ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

Berdasarkan tabel 3.4 analisis validitas dari hasil uji coba pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 04 diperoleh hasil dari 60 soal yang diujikan terdapat 48 soal dinyatakan valid dan 12 soal dinyatakan tidak valid.

3.7.3 Uji Realibilitas

Realibilitas berkaitan dengan tingkat keajegan atau konsistensi suatu instrumen penelitian. Realibilitas suatu tes pada umumnya disimbolkan secara numerik dalam bentuk koefisien. Koefisien tinggi menunjukkan realibilitas yang tinggi pula dan sebaliknya. Jika suatu tes mempunyai realibilitas sempurna artinya tes tersebut mempunyai koefisien +1 atau -1 (Sukardi, 2013:127).

Realibititas adalah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel akan menhasilkan data yang dapat dipercaya juga (Arikunto,2014:221). Untuk mengetahui realibilitas tes pilihan ganda yaitu menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson).

Berikut rumus KR-20:

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

(Arikunto, 2013: 115)

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan.

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

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

Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

k = banyaknya item

S = standar deviasidarites.

Instrumen penelitian ini berupa tes tertulis dengan 60 butir pertanyaan yang telah diujicobakan pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 04. Hasil perhitungannya menggunakan skor dikotomi yaitu jawaban benar mendapat skor 1 dan jawaban salah mendapat skor 0. Hasil r_{hitung} diperoleh dari perhitungan K-R 20, sedangkan r_{tabel} diperoleh dari N= 32, dengan taraf signifikan 5% sehingga diperoleh r_{tabel} sebesar 0,349 . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dikatakan reliabel. Apabila soal tersebut reliabel, maka akan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian. Adapun kriteria reliabilitas soal sangat tinggi jika r_{hitung} 0,80-1,00;

kriteria tinggi jika r_{hitung} 0,60-0,80, kriteria sedang jika r_{hitung} 0,40-0,60; kriteria rendah jika 0,20-040 dan kriteria sangat rendah jika r_{hitung} 0,00-0,002.

Tabel 3.5 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal Uji Coba

N	r_{hitung}	r_{tabel}	Reliabilitas	Kriteria
39	0,944	0,349	Reliabel	Sangat Tinggi

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

Berdasarkan hasil analisis uji reliabilitas instrumen soal uji coba, diperoleh r_{hitung} sebesar 0,944. Nilai r_{hitung} ini dibandingkan dengan r_{tabel} dengan N=32 dan taraf signifikan 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,349. Jadi, dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikatakan reliabel karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan kriteria sangat tinggi.

3.7.4 Taraf Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran 0,00 sampai 1,0 (Arikunto 2013: 223).

Untuk mengetahui indeks kesukaran soal dengan rumus sebagai berikut :

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

(Arikunto, 2013: 223)

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran atau taraf kemudahan.

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS = Jumlah seluruh siswa.

Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sebagai berikut:

0.00 - 0, 30 soal kategori sukar

0.31 - 0, 70 soal kategori sedang

0.71 - 1, 00 soal kategori mudah

(Sudjana, 2009:137)

Perhitungan taraf kesukaran butir soal dalam penelitian ini dianalisis dengan bantuan *Microsoft Exel*. Diketahui bahwa terdapat 18 butir soal dengan kriteria mudah, 31 butir soal dengan kriteria sedang, dan 11 butir soal dengan kriteria sukar. Hasil uji taraf kesukaran instrumen disajikan pada tebel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal Uji Coba

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

3.7.5 Daya Beda

Angka penunjuk besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D) (Arikunto 2013: 226). Rumus untuk menentukan indeks diskriminasi sebagai berikut.

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

(Arikunto 2013:228)

Keterangan:

J = jumlah siswa

JA = banyaknya peserta kelompok atas

JB = banyaknya peserta kelompok bawah

BA = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

BB = banyaknya peserta kelompok baah yang menjawab dengan benar.

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Kemudian soal yang telah dihitung dengan menggunakan rumus daya beda dikategorikan dalam kriteria yang digunakann untuk menginterpretasikan indeks daya pembeda.

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda

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

(Arikunto, 2013)

Instrumen penelitian ini berupa tes dengan 60 pertanyaan yang telah diuji coba terhadap siswa kelas V SDN Purwoyoso 04. Soal yang memenuhi kriteria cukup, baik dan sangat baik akan digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian.

Berdasarkan hasil analisis uji coba soal pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 04 diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Daya Pembeda

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

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

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

Tabel 3.9 Hasil Analisis Soal Layak

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

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 23

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Produk

3.8.1.1 Analisis Kelayakan Media

Data tentang instrumen multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi oleh tim ahli dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Purwanto, 2017:102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimal dari tes yang bersangkutan

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

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

(Widoyoko 2016: 110)

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

Perentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

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

Klasifikasi hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Ahli untuk Kelayakan Media

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

(Riduwan, 2013)

3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa

Kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan IPS materi kerajaan di Indonesia di ukur dari hasil tanggapan guru dan tanggapan siswa yang di ukur dengan skor tertentu. Data yang telah diberi skor kemudian dianalisis dengan uji deskriptif persentase dengan rumus berikut:

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

(Purwanto 2017:102)

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah

SM = skor maksimal tes

Hasil persentase data tanggapan tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteriaa tertentu dengaan cara menentukan jarak interval (Ji) menggunakan rumus interval sebagai berikut:

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

(Widoyoko 2016: 110)

3.8.2 Analisis Data Awal

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

3.8.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan untuk mengolah data untuk menentukan apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Rumus yang digunakan adalah Uji *Liliefors*. Langkah-langkah menguji hipotesis nol sebagai berikut:

1. Pengamatan x1, x2, . . . , xn dijadikan bilangan baku z1, z2, . . . , zn dengan menggunakan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ ($\bar{x}$dan s masing-masing merupakan rata-ratadan simpangan baku sampel).

2. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(z_i) = P\ (z \leq z_i)$.
3. Selanjutnya dihitung proporsi $z_1, z_2, \ldots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan zi yang dijadikan $S(z_i)$. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(z_i)$, maka $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \ldots, z_n \text{ yang asli}}{n}$
4. Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
5. Ambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut kemudian diberi simbol L_0.

Menurut Sudjana (2005: 466-468) untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_0 dengan nilai kritis L yang diambil dari daftar nilai kritis untuk Uji *Liliefors* untuk taraf nyata α yang dipilih yaitu 0,05.

Dengan kriteria:

Jika *Sig* > 0,05, maka data berdistribusi normal.

Jika *Sig* < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

3.8.3 Analisis Data Akhir

3.8.3.1 *T-Test*

Untuk mengetahui keekfektifan multimedia interktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar dapat dianalisis dengan rumus:

$$t = \frac{\overline{x_1} - \overline{x_2}}{\sqrt{\frac{(n^1-1)s_1{}^2 + (n^2-1)s_2{}^2}{n^1+n^2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono 2016: 138)

Keterangan:

Dengan dk = $n_1 + n_2 - 2$

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

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

S_1 = simpangan baku sampel 1

S_2 = simpangan baku sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

n = jumlah sampel

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

t hitung > t tabel, Ha diterima

t hitung < t tabel, Ho diterima

H_0 = Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

H_a = Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi efektif digunakan pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa.

3.8.3.2 Uji Peningkatan Rata-rata (*Gain)*

Penilaian antara nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis indeks *gain. Gain* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gain* ternomalisasi *(N-gain). N-Gain* adalah normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan

pretest pada materi menghargai keputusan bersama sesudah penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

Rumus *gain* ternormalisasi sebagai bertikut.

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

(Lestari dan Yudhanegara, 2017: 235)

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

Tabel 3.11 Interprestasi Indeks Gain

Nilai *N-Gain*	Kriteria
N-gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain< 0,70	Sedang
N-gain ≤ 0,30	Rendah

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada mata pelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam dilaksanakan di SDN Purwoyoso 03 Kota Semarang. Hasil penelitian yang dikaji yaitu: (1) hasil pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi; (2) penilaian kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi; (3) angket tanggapan guru dan siswa; (4) keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

4.1.1 Perancangan Produk

4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Pengembangan multimedia interaktif disesuaikan dengan angket kebutuhan siswa dan guru. Kemudian angket kebutuhan siswa dan guru tersebut dianalisis secara deskriptif. Hasil analisis kebutuhan tersebut dijadikan pertimbangan dalam pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada mata pelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam.

Berikut ini adalah hasil rekapitulasi kebutuhan guru.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Kebutuhan Guru Terhadap Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah cakupan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam terlalu sempit untuk diajarkan?	Ya
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya
3.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya
4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?	Ya
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Tidak
6.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?	Ya
8.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media non cetak?	Ya
9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?	Ya
10.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan media non cetak? (lingkari salah satu)	Komputer
11.	Apakah Bapak setuju jika pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam menggunakan multimedia interaktif *adobe flash*?	Ya
12.	Apakah *multimedia interaktif* memudahkan guru dalam menyampaikan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika membaca materi yang disertai gambar dan video?	Ya
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	Ya
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menyampaikan nilai-nilai karakter konservasi dalam menyampaikan pembelajaran IPS?	Tidak

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia interaktif *adobe flash* diintegrasikan nilai-nilai karakter konservasi?	Ya
17.	Apakah materi yang disajikan pada *multimedia interaktif* sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	Ya
18.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	Ya
19.	Apakah multimedia interaktif perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?	Tidak
20.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?	Ya
21.	Apakah multimedia interaktif yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	Ya
22.	Apakah kalimat yang digunakan dalam *multimedia interaktif* harus singkat, padat dan jelas?	Ya
23.	Apakah kemenarikan tampilan *multimedia interaktif* akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	Ya
24.	Apakah multimedia interaktif *adobe flash* harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	Ya
25.	Apakah siswa lebih suka multimedia yang dengan animasi?	Ya
27.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia interaktif?	Comic Sans MS
28.	Apakah tampilan media tersebut harus terdapat tombol ikon dan menu yang tetap untuk membantu siswa menggunakan media?	Ya
29.	Apakah *multimedia interaktif* harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	Ya

Berdasarkan tabel 4.1 hasil rekapitulasi tersebut diketahui bahwa cakupan materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam terlalu luas untuk diajarkan. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS Materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam namun kurang memotivasi siswa untuk belajar dan media yang ada belum memuat keseluruhan materi yang dibutuhkan. Guru

memerlukan media lain untuk menambah wawasan siswa mengenai Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Media yang dibutuhkan adalah media yang menarik dengan disertai gambar dan video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Media yang diperlukan oleh guru adalah media non cetak berbasis teknologi yang dioperasikan menggunakan komputer, guru setuju jika media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif *adobe flash* karena memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Materi yang tercakup dalam media harus memiliki tingkat kedalaman materi karena media yang sebelumnya belum mencukupi kebutuhan materi secara keseluruhan. Materi yang disajikan dalam media harus runtut dan disesuaikan dengan kompetensi inti serta kompetensi dasarnya. Penyajian multimedia interaktif harus menggunakan tata bahasa yang baku, dapat di mengerti oleh siswa, serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Multimedia interaktif disertai dengan referensi atau daftar pustaka. Tampilan multimedia interaktif harus menarik karena mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam hal ini media dilengkapi dengan animasi yang menarik dan harmonisasi warna yang cerah. Selain tampilan yang menarik, tombol ikon dan menu yang tetap diperlukan untuk membantu siswa mengoperasikan media tersebut secara mandiri. Jenis yang guru pilih untuk multimedia interaktif yaitu *Comic Sans MS*. Sebelumnya guru belum pernah menyampaikan nilai-nilai karakter konservasi dalam pembelajaran IPS dan guru setuju apabila multimedia interaktif diintegrasikan milai-nilai karakter konservasi.

Sebagai bahan pertimbangan lain, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada siswa terkait multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Berikut hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Kebutuhan Siswa Terhadap Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	Jumlah
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	Ya	25
		Tidak	12
2.	Apakah pelalajaran IPS menyenangkan?	Ya	8
3.	Apakah materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam sulit dimengerti?	Tidak	29
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya	34
		Tidak	3
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?	Ya	10
		Tidak	27
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?	Ya	12
		Tidak	25
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?	Ya	24
		Tidak	13
8.	Apakah kalian ingin belajar materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dengan alat bantu komputer?	Ya	35
		Tidak	2
9.	Apakah kalian menyukai materi yang ditampilkan di komputer?	Ya	34
		Tidak	3
10.	Apakah kalian setuju jika materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam ditampilkan pada komputer dalam bentuk *multimedia interaktif?*	Ya	33
		Tidak	4
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?	Ya	15
		Tidak	22
12.		Ya	28

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	Jumlah
	Apakah kalian menyukai materi yang disertai video dan animasi?	Tidak	9
13.	Apakah kalian lebih suka yang bergambar animasi/kartun?	Ya	29
		Tidak	8
14.	Apakah kalian menyukai tampilan yang berwarna?	Ya	30
		Tidak	7
15.	Apakah kalian setuju jika media ajar menggunakan warna-warna yang cerah?	Ya	28
		Tidak	9
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam multimedia interaktif? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman	5
		b. Berlin Sans FB	8
		c. Comic Sans MS	24
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	Ya	20
		Tidak	17
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?	Ya	18
		Tidak	28
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	Ya	19
		Tidak	9
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam multimedia interaktif berbentuk pilihan ganda?	Ya	28
		Tidak	9

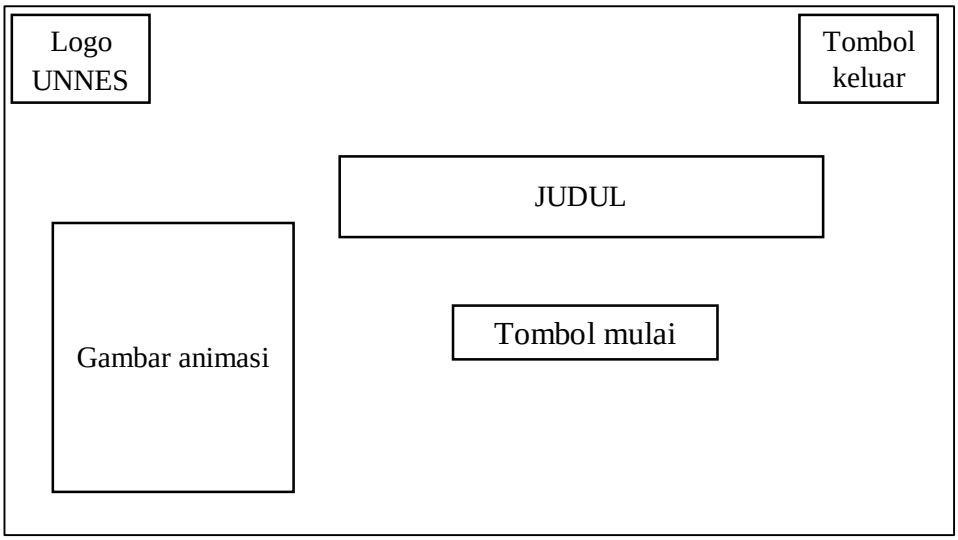
Berdasarkan tabel tersebut diatas, dapat diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menyimpulkan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik. Mayoritas siswa setuju jika media ditampilkan melalui komputer dalam bentuk multimedia interaktif. Materi dalam media dikemas menarik dengan menggunakan warna yang cerah dan dilengkapi dengan

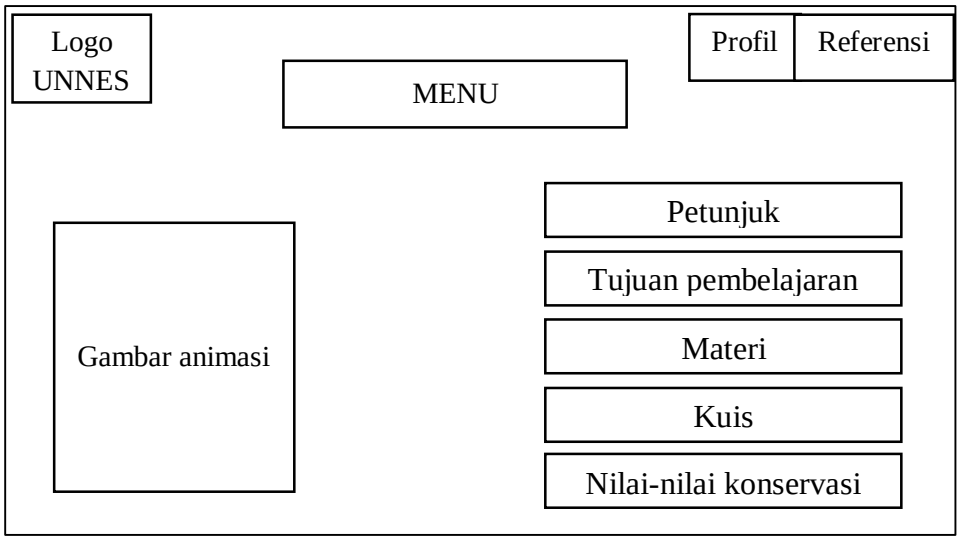
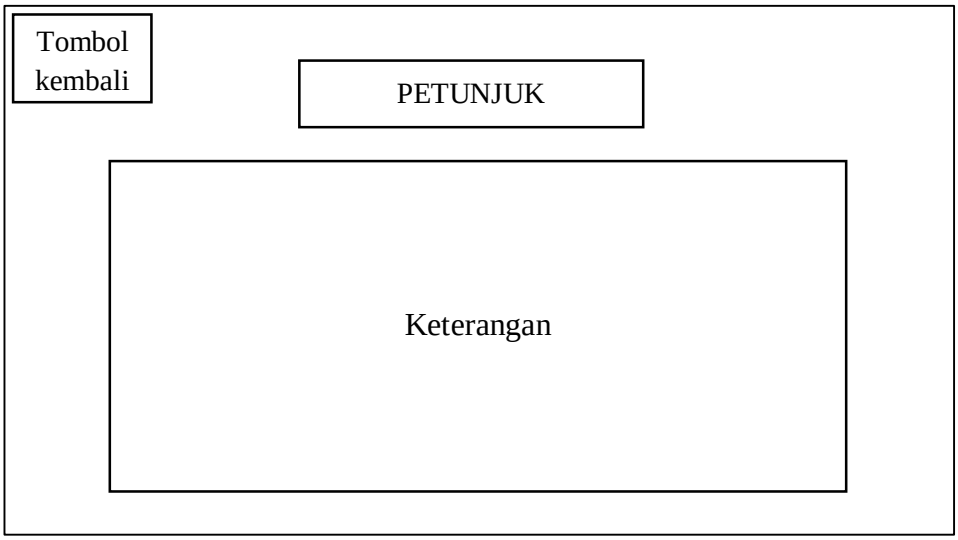
gambar/video animasi. Jenis *font* yang digunakan adalah Comic Sans MS. Pada media tersebut dilengkapi dengan soal pilihan ganda.

4.1.1.2 *Prototype* Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Multimedia interaktif ini merupakan media pembelajaran yang dioperasikan menggunakan komputer/laptop. Tampilan media ini sekilas seperti *powerpoint* interaktif yang membedakan adalah aplikasi yang digunakan. Media ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Prototipe multimedia interaktif ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 4.3 *Prototype* Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

No	*Prototype* Mulimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi
1	Halaman Awal 

<table>
<tr><td>2</td><td>Menu Utama
 
</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Menu Petunjuk
 
</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>4</td><td>Tujuan Pembelajaran

Tombol kembali

TUJUAN PEMBELAJARAN

<table><tr><td>KI</td><td>KD</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>5</td><td>Halaman Materi

Tombol kembali

MATERI

Karakteristik Ruang

Pemanfaatan Sumber Daya Alam</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>6</td><td>Tampilan Materi

Tombol kembali

Tombol sub materi

Penjelasan

Tombol sub materi</td></tr>
<tr><td>7</td><td>Kuis

Pertanyaan

Pilihan ganda</td></tr>
</table>

8	Nilai-Nilai Konservasi Tombol kembali Nilai-nilai konservasi Video animasi

4.1.1.3 Desain Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

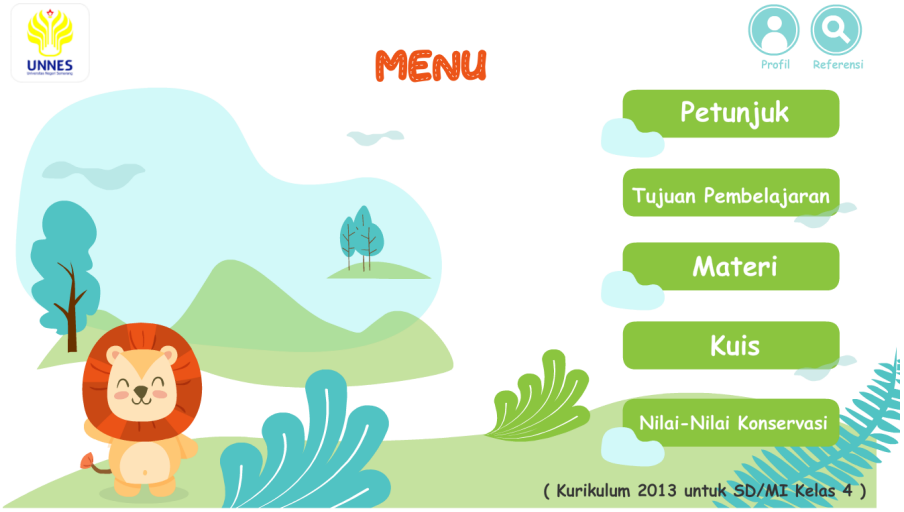
1. Halaman Awal

Bagian sampul/ halaman awal multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi memiliki tampilan sebagai berikut.

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal Media

Halaman awal pada multimedia interaktif ini dikembangkan sesuai dengan kebutuhan guru dan juga siswa. Pemilihan warna yang cerah, tulisan serta gambar ilustrasi yang menarik. Pada bagian pojok kiri atas terdapat logo Universitas Negeri Semarang. Peletakkan judul memanfaatkan ruang kosong yang ada sehingga tidak bersinggungan dengan ilustrasi gambar. Judul disesuaikan dengan pokok bahasan yang dikembangkan. Selain judul dan logo UNNES, halaman awal juga terdiri atas nama pengembang dan keterangan bahwa media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas 4 yang berpedoman pada kurikulum 2013.

2. Menu Utama



Gambar 4.2 Tampilan Menu Awal Multimedia Interaktif

Pada bagian menu awal ini masih menampilkan logo Universitas Negeri Semarang dan gambar ilustrasi yang menarik. Tombol pilihan menu seperti tombol petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, kuis dan nilai-nilai konservasi diletakkan pada bagian kanan halaman menu awal sedangkan pada bagian pojok kanan atas dilengkapi profil pengembang dan referensi media.

3. Menu Petunjuk

Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk Multimedia Interaktif

Bagian petunjuk ini berisi petunjuk penggunaan media yang berguna untuk membantu mempermudah pengguna media mengoperasikan multimedia interaktif tersebut.

4. Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar dalam multimedia interaktif ini adalah KD. 3.1 Mengidentifikasi Karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk

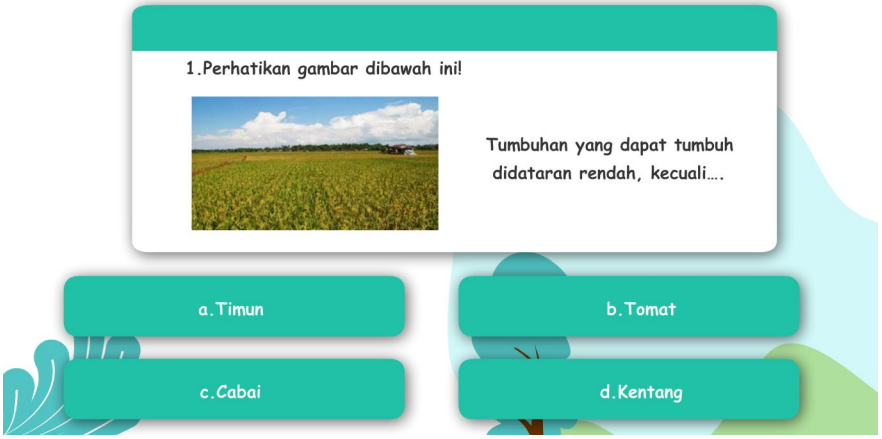
kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Indikator untuk multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut. 3.1.1 menganalisis karakteristik ruang dari tingkat kota/ kabpaten sampai tingkat provinsi; 3.1.2 menganalisis sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar; 3.1.3 membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar; 3.1.4 menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekita; 3.1.5 menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar; 3.1.6 menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia.

5. Materi

Gambar 4.5 Tampilan Materi Multimedia Interaktif

Tampilan materi berisi tentang materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam yang meliputi beberapa sub yaitu karakteristik ruang berupa dataran rendah, dataran tinggi, gunung, pantai, pegunungan, hingga rawa. Selain itu juga mencakup jenis-jenis sumber daya alam, persebaran flora dan fauna, pemanfaatan dumber daya alam serta cara pelestarian sumber daya alamnya. Penyajian materi disertai gambar ilustrasi yang sesuai dan menarik.

6. Kuis



Gambar 4.6 Tampilan Kuis Multinedia Interaktif

Pada menu kuis ini siswa disajikan 10 soal pilihan ganda yang dapat dikerjakan secara kelompok maupun individu sebagai soal latihan. Kuis ini digunakan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Setelah siswa selesai mengerjakan 10 soal kuis tersebut selanjutnya ditampilkan skor yang didapatkan dengan rentang nilai 10-100.

7. Nilai-nilai konservasi

Gambar 4.7 Tampilan Menu Nilai-Nilai Konservasi Multimedia Interaktif

Pada bagian ini, terdapat 7 nilai karakter konservasi yang disajikan melalui video animasi berdurasi pendek yaitu nilai religius, jujur, cinta tanah air, toleran, santun, tanggung jawab dan peduli.

8. Profil dan Referensi

Gambar 4.8 Tampilan Profil Pengembang Multimedia Interaktif

Gambar 4.9 Tampilan Referensi Multimedia Interaktif

Tampilan profil pengembang merupakan biodata dari pengembang sedangkan referensi merupakan daftar referensi yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

4.1.2 Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

Kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dinilai oleh validator media, validator materi, dan validator bahasa, yang dilaksanakan dalam 2 tahap. Penilaian tahap pertama berisi validasi penilaian desain dan komponen media yang dinilai oleh validator media. Penilaian tahap pertama menggunakan instrumen validasi yang terdiri dari 11 indikator yang ditanyakan dalam 3 aspek penilaian,yaitu meliputi aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian, dan aspek penilaian mutu teknis. Hasil penilaian kelayakan tahap I dinyatakan dalam 4 kriteria, meliputi kriteria sangat layak dengan rentang 80% < skor ≤ 100%, kriteria layak dengan rentang 60% <

skor ≤ 80%, kriteria cukup layak dengan rentang 40% < skor ≤ 60%, kriteria kurang layak dengan rentang 20% < skor ≤ 40%, dan kriteria tidak layak ≤20%.

Hasil penilaian media pada aspek kelayakan isi, komponen penyajian dan mutu teknis mendapatkan respon dari ahli media positif (Ya) pada 11 indikator dengan presentase 100% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil rekapitulasi penilaian tahap I ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Peniliaian Tahap I

Aspek	Indikator	Respon
Kelayakan isi	Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
	Memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	Ya
	Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis	Ya
	Memuat nilai-nilai karakter konservasi	Ya
Komponen penyajian	Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	Ya
	Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	Ya
	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Ya
	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	Ya
Mutu teknis	Desain tampilan visual menarik, teks, gambar, video, dan animasi terlihat jelas	Ya
	Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik	Ya

Setelah penilaian tahap pertama, selanjutnya adalah penilaian tahap II yaitu valodasi penilaian dari setiap komponen media yang terdiri dari validasi penilaian

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

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

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

Validator/Ahli	Jumlah Skor	Rata-Rata	Presentase	Kriteria
Media	53	13,25	82,81%	Sangat layak
Materi	62	15,5	96,87%	Sangat layak
Bahasa	53	13,25	82,81%	Sangat Layak

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

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Multimedia Inetraktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Media sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran.	15
2.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	12
3.	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	13
4.	Desain tampilan visual menarik	13
Jumlah skor		53
Presentase		82,81%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa validasi penilaian kelayakan komponen penyajian mendapatkan skor 53 dengan presentase 82,81% termasuk dalam kriteria sangat layak.

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

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	14
2.	Materi sesuai dengan taraf berfikir	16
3.	Kesesuaian materi dengan soal dalam media	16
4.	Kesesuaian gambar dengan materi	16
Jumlah skor		62
Presentase		96,87%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36

Berdasarkan tabel 4.7 validasi penilaian oleh ahli materi memperoleh skor sebesar 62 dengan presentase 96,87% termasuk dalam kriteria sangat layak.

Hasil validasi penilaian komponen kebahasaan oleh ahli dengan 4 indikator yakni struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa; menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas; bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa; menggunakan kalimat efektif.

Rekapitulasi validasi bahasa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Bahasa Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

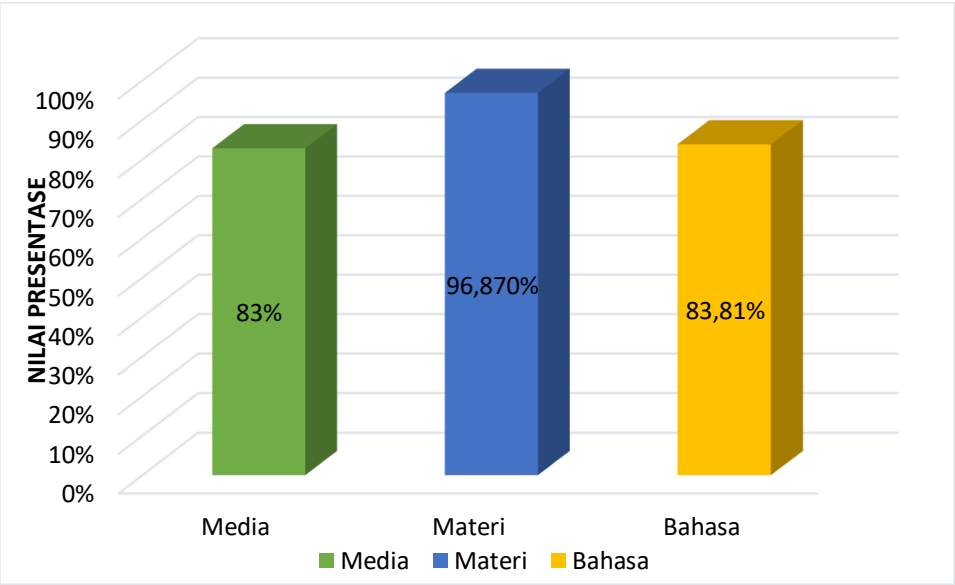
No	Indikator Komponen penyajian	Skor
1.	Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh sisiwa	12
2.	Menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas	15
3.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa	15
4.	Menggunakan kalimat efektif	11
Jumlah skor		53
Presentase		82,81%
Kriteria		Sangat layak

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 36

Berdasarkan tabel 4.8 validasi penilaian oleh ahli bahasa memperoleh skor sebesar 53 dengan presentase 82,81%yang termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi penilaian pada setiap komponen media yang dinilai oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi layak digunakan. Instrumen berserta penilaian oleh para ahli terlampir pada lampiran.

Data presentase validasi penilaian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat ditampilkan dalam diagram berikut.



Gambar 4.10 Diagram Hasil Validasi Penilaian Media Pada Setiap Komponen

Berdasarkan gambar tersebut diatas, penilaian kelayakan penyajian oleh ahli media mendapatkan skor 53 dengan presentase 82,81% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian penyajian kelayakan isi oleh ahli materi mendapatkan skor 62 dengan presentase 96,87% termasuk kriteria sangat layak. Penilaian komponen kelayakan bahasa oleh ahli bahasa mendapatkan skor 53 dengan presentase 82,81% termasuk kriteria sangat layak.

Berdasarkan penilaian multimedia interaktif terhadap kelayakan penyajian, kelayakan isi, dan kelayakan bahasa oleh para ahli mendapat masukan untuk perbaikan media sebagai berikut.

Tabel 4.9 Hasil Revisi Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

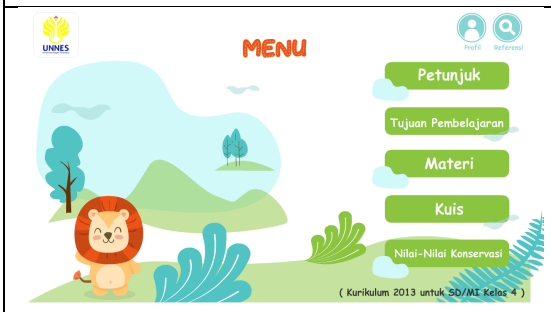
Ahli	Masukan	Revisi
Media	1. Perlu ditambah menu pengaturan suara 2. Penulisan referensi disesuaikan dengan tata penulisan daftar pustaka 3. *Slide* KI dan KD dipisah	1. Menambahkan pengaturan suara 2. Memperbaiki tata penulisan yang masih salah 3. Memisahkan *slide* KI dan KD

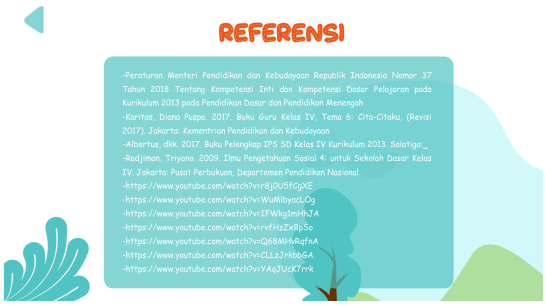
	4. Penjelasan pada materi diperbesar dan menu diperkecil 5. Perlu ditambah *feedback* pada kuis (benar/salah)	4. Memperjelas tampilan materi 5. Menambahkan umpan balik pada setiap soal yang dikerjakan
Materi	1. Tulisan perlu diperbesar	1. Tampilan materi diperbesar
Bahasa	1. Penggunaan tanda baca dan huruf kapital disesuaikan 2. Perlu ditambah kata ajakan yang komunikatif	1. Memperbaiki penulisan sesuai dengan PUEBI 2. Menambahkan kata ajakan

Masukan dan saran yang diberikan oleh para ahli selanjutnya diperbaiki oleh peneliti. Ahli media memberi masukan mengenai pengaturan suara agar siswa dapat memilih menggunakan suara atau tidak. Penulisan referensi disesuaikan dengan tata penulisan daftar pustaka. Kemudian untuk menu tujuan pembelajaran *slide* KI dan KD dipisah agar terlihat jelas batasannya. Tampilan materi perlu diperbesar dan tambahan untuk kuis perlu diberi *feedback* agar siswa mengetahui jawabannya benar atau salah. Ahli materi memberi masukan mengenai tampilan materi yang perlu diperbesar lagi agar lebih jelas. Sedangkan ahli bahasa memberikan masukan yaitu untuk memperbaiki tata penulisan sesuai dengan PUEBI.

Berikut adalah tampilan multimediea interaktif sebelum dan sesudah revisi.

Tabel 4.10 Tampilan multimedia interaktif sebelum dan sesudah revisi

No	Tampilan Multimedia Interaktif sebelum dan sesudah revisi	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Ahli media memberi masukan untuk menambahkan pengaturan suara	
		

No	Tampilan Multimedia Interaktif sebelum dan sesudah revisi	
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
2	Penulisan referensi disesuaikan dengan tata penulisan daftar pustaka	
		
3	*Slide* KI dan KD dipisah	
4	Penjelasan materi diperbesar dan menu diperkecil	
5	Penambahan feedback pada kuis	

No	Tampilan Multimedia Interaktif sebelum dan sesudah revisi	
	Sebelum revisi	Setelah revisi
6	Ahli materi memberi masukan untuk memperbesar tampilan materi	
7	Ahli bahasa memberi masukan untuk menambahkan kata ajakan	

Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi diperbaiki sesuai dengan masukan para ahli. Setelah di revisi dan divalidasi kemudian diterapkan pada uji coba pemakaian.

4.1.3 Angket Tanggapan Guru dan Siswa

4.1.3.1 Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru merupakan angket yang diberikan kepada guru untuk memperoleh informasi dan saran mengenai multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Angket tanggapan bertujuan untuk dijadikan masukan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Angket tanggapan guru terdiri dari 17 pertanyaan. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada uji coba

produk. Hasil analisis angket tanggapan guru dapat dilihat seperti pada tabel berikut ini.

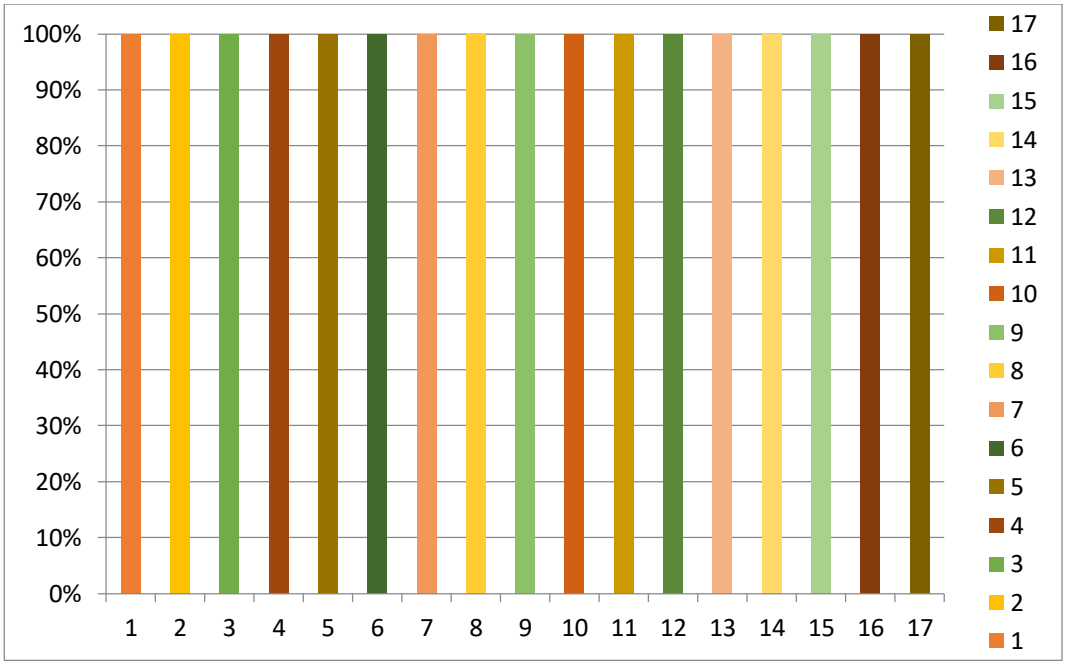
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	1	100%
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	1	100%
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	1	100%
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1	100%
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	1	100%
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1	100%
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	1	100%
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	1	100%
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1	100%
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	1	100%
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	1	100%
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	1	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	1	100%
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	1	100%
15.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	1	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1	100%

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor	Presentase
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	1	100%

Berdasarkan tabel 4.11 angket tanggapan guru terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang terdiri atas 17 aspek pertanyaan , semuanya memperoleh respon positif (Ya) dengan skor 1 dan memperoleh presentase 100% pada masing-masing aspek yang ditanyakan.

Hasil angket tanggapan guru pada uji coba produk dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.



Keterangan:
1. Tampilan multimedia interaktif menarik belajar.
2. Gambar dapat terlihat jelas.
3. Teks dapat terbaca dengan jelas.
4. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
5. Petunjuk penggunaan multimedia interaktif mudah dimengerti.
6. Multimedia interaktif dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan multimedia interaktif meningkatkan minat belajar.
8. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.
9. Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.

Keterangan:

10. Tampilan multimedia interaktif menarik belajar.
11. Gambar dapat terlihat jelas.
12. Teks dapat terbaca dengan jelas.
13. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
14. Petunjuk penggunaan multimedia interaktif mudah dimengerti.
15. Multimedia interaktif dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
16. Penggunaan multimedia interaktif meningkatkan minat belajar.
17. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.
18. Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.
19. Materi dalam multimedia interaktif cukup lengkap.
20. Materi dalam multimedia interaktif mudah dipahami.
21. Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam
22. Latihan soal mudah dipahami.
23. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berfikir.
24. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
25. Penggunaan kalimat mudah dimengerti.
26. Istilah yang gunakan bisa dimengerti.

Gambar 4.11 Diagram Angket Tanggapan Guru Uji Coba Produk

4.1.3.2 Angket Tanggapan Siswa

Angket tanggapan siswa terdiri dari 17 indikator yang diberikan kepada 6 siswa dengan 3 kategori rangking yakni rangking atas, rangking tengah dan rangking bawah. Angket tanggapan tersebut diisi pada saat melakukan uji coba produk dengan tujuan mendapatkan informasi dan masukan tentang media sehingga dapat diperbaiki untuk penyempurnaan produk. Hasil analisis angket tanggapan siswa pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

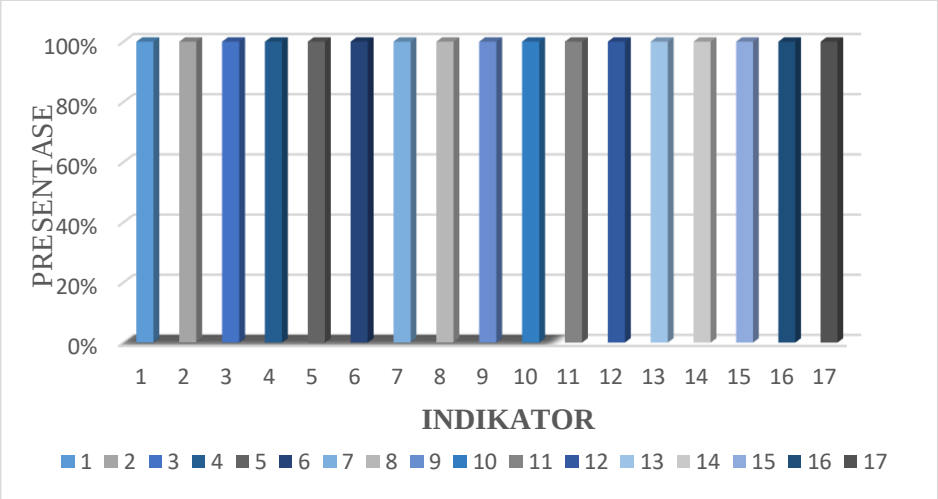
No	Indikator yang ditanyakan	Uji coba produk (6 siswa)	Presentase
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	6	100%

No	Indikator yang ditanyakan	Uji coba produk (6 siswa)	Presentase
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	6	100%
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	6	100%
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	6	100%
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	6	100%
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	6	100%
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	6	100%
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	6	100%
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	6	100%
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	6	100%
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	6	100%
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	6	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	6	100%
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	6	100%
15.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.	6	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	6	100%
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	6	100%

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan hasil tanggapan siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang pada uji coba produk terhadap multimedia inteaktif *adobe*

flash berbasis konservasi yang terdiri atas 17 indikator mendapatkan penilaian dari 6 siswa, semua indikator mendapatkan skor 6 dengan persentase 100%.

Hasil tanggapan siswa pada uji coba produk dapat dilihat pada statistik berikut.



Keterangan:

1. Tampilan multimedia inteaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik.
2. Gambar terlihat jelas.AZ
3. Teks terbaca dengan jelas.
4. Menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.
5. Petunjuk penggunaan multimedia interaktif mudah dimengerti.
6. Multimedia interaktif dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.
7. Penggunaan multimedia interaktif meningkatkan minat belajar.
8. Tujuan jelas.
9. Materi sesuai indikator yang diajarkan.
10. Materi lengkap.
11. Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami.
12. Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
13. Latihan soal mudah dipahami.
14. Latihan soal menumbuhkan kemampuan berfikir.
15. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami.
16. Kalimat mudah dimengerti.
17. Istilah yang digunakan bisa dimengerti.

Gambar 4.12 Diagram Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Produk

Berdasarkan gambar 4.12 diagram angket tanggapan siswa dapat dilihat bahwa seluruh indikator memperoleh presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukan bahwa penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi memperoleh respon positif.

4.1.4 Keefektifan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi

4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa

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

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

Tindakan	**Rata-rata**	**Nilai tertinggi**	**Nilai terendah**	**Jumlah siswa tuntas**	**Ketuntasan belajar (%)**
Pretest	51,62	72,5	30	5	15%
Posttest	70,29	85	47,5	27	80%

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 44 dan 45

Berdasarkan tabel 4.13 hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang pada saat *pretest* dan *posttest* diketahui bahwa rata-rata *pretest* adalah 51,62 dan rata-rata *posttest* adalah 70,29. Berdasarkan data tersebut diketahui perbedaan rata-rata dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* sebesar 18,68. Jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar ketika *pretest* sebanyak 5 siswa (15%) dan jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar ketika *postest*

sebanyak 27 siswa (80%). Data menunjukkan hasil belajar siswa terhadap muatan pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.

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

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidak hasil belajar *pretest* dan *posttest* kelas IV SDN Purwoyoso 03. Uji normalitas dapat membantu peneliti untuk menentukan teknik analisis data yang digunakan dari data yang diperoleh. Data yang berdistribusi normal, maka menggunakan teknik statistik parametik. Uji normalitas dihitung menggunakan rumus uji *Shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 22.

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

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,106	34	,200*	,979	34	,754
posttest	,116	34	,200*	,958	34	,218

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

a. Lilliefors Significance Correction

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 46

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *shapiro-Wilk* berbantuan aplikasi SPSS versi 22 menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki *sig*= 0,754 dan uji normalitas nilai *postest* memiliki *sig*= 0,218. Kriteria pengujian normalitas dinyatakan normal jika nilai signifikasi > 0,050. Apabila nilai signifikasi < 0,050 maka dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.14 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest* adalah 0,754> 0,050 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* adalah 0,218> 0,050 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan tektik statistika parametrik.

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

Setelah data dinyatakan normal pada uji normalitas selanjutnya dilakukan uji perbedaan rata-rata menggunakan teknik statistika parametik dengan rumust *t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest.*

Tabel 4.15 Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	95% Confidence Interval of the Difference Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-18,67647	8,26262	1,41703	-21,55944	-15,79351	-13,180	33	,000

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 47

Berdasarkan tabel 4.14 hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS versi 22, menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed*) sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan *(paired sample t-test)* adalah jika nilai *sig.(2-tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Sebaliknya jika nilai *sig.(2-tailed)* > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan hasil belajar *posttest.* Hasil *t-test* menunjukkan bahwa *sig.(2-tailed*) 0,000 < 0,05 sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest.*

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

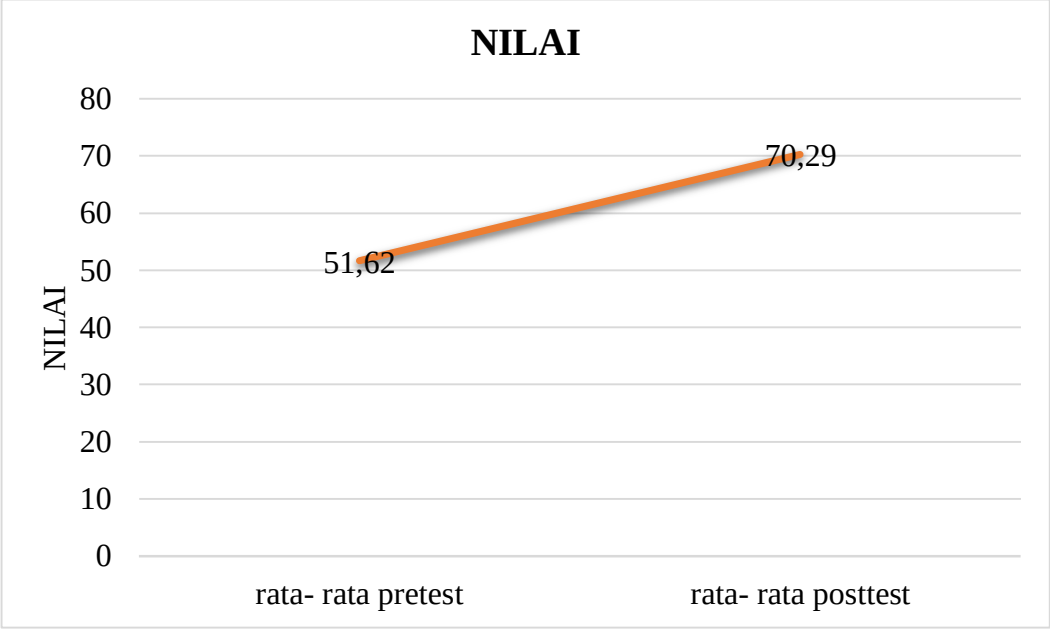
Uji peningkatan rata-rata digunakan untuk mengetahui rata-rata peningkatan nilai *pretest* dan *posttest.* Perhitungan peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dihitung menggunakan analisis N-gain. N-gain merupakan normalisasi gain yang diperoleh dengan cara membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI dan *pretest.* Gain menunjukan peningkatan rata-rata hasil belajar pada materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam setelah menggunakan multimedia intraktif *adobe flash* berbasis konservasi. Hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

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

Kategori	**Nilai**
Pretest	51,62
Posttest	70,29
Selisish rata-rata	18,68
N-gain kelas	0,385
Kriteria	Sedang

Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 48

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji peningkatan rata-rata (N- gain) menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,385 dengan selisih rata-rata 18,68 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



Gambar 4.13 Diagram Garis Pneingkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Gambar 4.13 menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* perbedaan rata-rata sebesar 18,68. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi efektif digunakan pada muatan pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.

4.2 Pembahasan

Pembahasan mengkaji lebih lanjut hasil pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan temuan meliputi hasil pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi , hasil penilaian kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi, tanggapan siswa dan guru serta hasil belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan pembelajaran IPS materi Karakteristik Ruang dan Pemnafaatan Sumber Daya Alam siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.

4.2.1 Pemaknaan Temuan

4.2.1.1 Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi

Peneliti dalam mengembangkan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan IPS materi karkateristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas IV menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dibatasi menjadi 8 tahap yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; dan (8) uji coba pemakaian.

Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi diawali dengan penemuan potensi dan masalah melalui kegiatan pra penelitian yakni melaksanakan identifikasi masalah dengan menggunakan teknik observasi,

wawancara dengan guru kelas IV dan pengumpulan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang. Berdasarkan hasil pra penelitian ditemukan permasalahan terkait keterbatasan penggunaan media pembalajaran. Media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya menggunakan media gambar dan benda-benda dilingkungan sekitar. Dari hasil wawancara dengan guru kelas diketahui bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS rendah karena media yang digunakan belum dapat menarik perhatian siswa, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran IPS.

Menurut Afifah dan Hidayat (2018:190) media ajar merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran dapat memengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi, dan penalaran siswa. Oleh sebab itu penggunaan media dalam proses pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa dan lebih merangsang siswa dalam belajar (Nugraheni, 2017:143). Selain itu menurut Aristin (2020) penggunaan media harus menyesuaikan era revolusi 4.0 yang ditandai dengan adanya pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Guna meningkatkan kualitas pembelajaran penggunaan sumber belajar dan media harus diperkaya seperti buku teks, modul, film, video, televisi dan sebagainya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti mengembangkan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi sebagai alternatif media pembelajaran. Menurut Armansyah (2019: 225) penggunaan multimedia interaktif merupakan solusi untuk memudahkan siswa memahami materi dalam proses

pembelajaran dibandingkan dengan buku teks/ *ebook* yang monoton karena multimedia interaktif merupakan media yang menggabungkan beberapa komponen jadi satu kemudian dipresentasikan menggunakan komputer. Salah satu aplikasi yang mendukung untuk membuat multimedia adalah *Adobe Flash*. Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah *adobe flash*. *Adobe flash* dapat digunakan untuk membantu realisasi proses belajar yang baik karena memudahkan siswa menerima materi pembelajaran (Ampera, 2017:315). Dalam pendidikan *Adobe Flash* dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang memudahkan guru menyampaikan materi agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa, untuk penerapannya adalah menggunakan komputer dan LCD Proyektor (Sugiarto, Sutantyo, & Prasetyo, 2018). *Adobe flash* menjadi favorit program animasi yang cukup populer karena *Adobe flash* memiliki tools yang lengkap sehingga menguntungkan dalam membuat karya animasi yang menarik. *Adobe flash* juga dapat membuat desain objek grafis dan animasi secara langsung tanpa menggunakan *software* grafis seperti *Illustrator* atau *Photoshop* (Zainil, 2018:1). *Adobe flash* dikenal populer dan sudah diakui kecanggihannya oleh sebab itu diharapkan dengan menggunakan media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran (Kusumaningrum, Fajriyah, & Royana, 2018).

Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* saja dalam pembelajaran belum cukup untuk mencapai tujuan IPS di sekolah. Media perlu menunjang pengembangan moral peserta didik yang menjadi tujuan IPS. Menurut Suprayogi (2017:133) pendidikan karakter yang sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia

adalah kerpibadian yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Salah satu upaya untuk memperkuat karakter peserta didik di sekolah dasar adalah dengan menerapkan nilai-nilai karakter konservasi yang memiliki keterkaitan dengan nilai-nilai pancasila. Nilai-nilai karakter konservasi dimuat dalam multimedia interaktif. Nilai karakter konservasi menurut (Martien, 2015:73) yaitu meliputi nilai religuis, jujur, adil, cinta tanah air, cerdas, toleran, demokratis, santun, tanggung jawab, peduli, dan tangguh.

Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik. Media yang dibutuhkan siswa adalah media yang menarik dengan disertai gambar dan video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar. Media yang diperlukan oleh guru adalah media non cetak berbasis teknologi yang dioperasikan menggunakan komputer, guru setuju jika media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif *adobe flash* karena memudahkan guru untuk menyampaikan materi. Materi yang tercakup dalam media harus memiliki tingkat kedalaman materi karena media yang sebelumnya belum mencukupi kebutuhan materi secara keseluruhan. Materi yang disajikan dalam media harus runtut dan disesuaikan dengan kompetensi inti serta kompetensi dasarnya. Penyajian multimedia interaktif harus menggunakan tata bahasa yang baku, dapat dimengerti oleh siswa, serta menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Multimedia interaktif disertai dengan referensi atau daftar pustaka. Tampilan multimedia interaktif harus menarik karena mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi dalam hal ini media dilengkapi dengan animasi yang menarik dan harmonisasi warna yang cerah. Selain tampilan yang

menarik, tombol ikon dan menu yang tetap diperlukan untuk membantu siswa mengoperasikan media tersebut secara mandiri. Jenis yang guru pilih untuk multimedia interaktif yaitu Comic Sans MS. Sebelumnya guru belum pernah menyampaikan nilai-nilai karakter konservasi dalam pembelajaran IPS dan guru setuju apabila multimedia interaktif diintegrasikan milai-nilai karakter konservasi.

Hasil analisis kebutuhan dijadikan prioritas dalam mengembangkan media. Menurut (Nasrulloh, 2017:29) *needs assesment* merupakan suatu siklus yang integral dalam proses pengembangan dengan mengawali desain pemgembangan melalui studi kebutuhan memungkinkan hasil yang diperoleh dapat dimanfaatkan secara optimal oleh penggunanya. Setelah melakukan analisis kebutuhan guru dan siswa, peneliti mengumpulkan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dari beberapa sumber kemudian merancang desain media. Media dirancang dengan bantuan *Microsoft Word* kemudian dijadikan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *adobe flash.*

4.2.1.2 Hasil Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi

Multimedia interaktif yang telah jadi selanjutnya diuji kelayakannya oleh para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian validasi dilaksanakan dalam 2 tahap. Validasi pertama dilakukan oleh ahli media yang menilai desain dan komponen. Validasi kedua adalah penilaian setiap komponen media oleh setiap ahli. Hasil penilaian dan masukan dari para ahli kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan media.

Hasil penilaian kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* bebasis konservasi pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang memberikan penilaian menggunakan instrumen validasi penilaian menurut sumber buku yang sudah dikembangkan. Instrumen penilaian validasi berisi 2 tahap penilaian yaitu penilaian tahap I dan penilaian tahap II. Penilaian tahap I menilai kelengkapan desain dan komponen pada multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Setelah semua komponen dinilai dan semua penyataan positif (ya), maka multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat dilanjutkan pada penilaian tahap II.

Penilaian desain dan komponen oleh ahli media mendapatkan respon positif (ya) dengan presentase 100% yang disajikan pada 10 indikator pertanyaan yaitu terdiri dari aspek penilaian komponen kelayakan isi, aspek penilaian komponen penyajian dan aspek penilaian mututeknis. Hasil validasi oleh ahli media berkaitan dengan beberapa teori yaitu teori yang diungkapkan Sudjana dan Rivai (2015) mengenai ketepatan tujuan pembelajaran dan teori yang diungkapkan Asyhar (2012) mengenai kesesuaian topik yang diajarkan.

Pada aspek penilaian kelayakan isi terdapat kesesuaian multimedia interaktif terhadap KI,KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran; kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa; memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam; serta penyajian materi pembelajaran runtut, jelas, dan logis memperoleh penilaian positif (ya). Pada aspek penilaian komponen penyajian yang meliputi kesesuaian dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran; kesesuaian

isi atau konten dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam; kemudahan penggunaan media oleh siswa dan guru; kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa memperoleh penilaian positif (ya). Pada aspek mutu teknis yang meliputi desain tampilan visual menarik, teks dan gambar terlihat jelas; semua tombol pada media berfungsi dengan baik memperoleh penilaian positif (ya). Penilaian tahap I dengan 10 deskriptor memperoleh penilaian positif (ya) oleh ahli media.

Berdasarkan penilaian kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang diperoleh dar ahli media, ahli materi, dna ahli bahasa termasuk dalam kategoti sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Media dinyatakan sangat layak pada penilaian tahap I, maka selanjutnya dilakukan penilaian tahap II yakni validasi pada setiap komponen oleh para ahli yang meliputi komponen penyajian, komponen kelayakan isi, dan komponen kelayakan bahasa.para ahli menilai media menggunakan isntrumen sesuai dengan keahlian dibidang masing-masing pakar.

Pada penilaian tahap II kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang telah memeroleh skor kemudian diuji deskriptif presentase dengan rumus menurut Purwanto (2012:13). Hasil presentase dari media dikatakan layak apabila komponen kelayakan isi, komponen penyajian, dan komponen bahasa memiliki rata-rata dengan presentase 50% < skor ≤ 75% yang sudah diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:110). Apabila hasil penilaian pada setiap komoponen melebihi dari presentase 50% maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi

pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dinyatakan layak digunakan.

Hasil penilaian oleh ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan penyajian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Terdapat 4 indikator dengan 16 deskriptor. Adapun indikator tersebut yaitu media sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran mendapat skor 16, media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa mendapat skor 16, media mudah digunakan oleh siswa dan guru mendapat skor 16, desain tampilan visual menarik mendapat skor 16. Keseluruhan hasil validasi ahli media mendapat skor 16 dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Media disusun dengan menampilkan judul, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang dicapai, selain itu media juga memiliki tampilan yang menarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Menurut Rusmawan (2013:287) siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik hasil belajarnya akan lebih baik. Dalam proses belajar, motivasi seseorang tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah menyerah untuk mencapai sukses, meskipun mengalami banyak kesulitan.

Hasil penilaian oleh ahli materi yang berkaitan dengan komponen kelayakan isi. Pada komponen kelayakan isi, total skor 62 dengan persentase 96,87% termasuk dalam kriteria sangat layak. Indikator penilaian komponen isi sebanyak 4 indikator dengan 16 deskriptor. Indikator tersebut yaitu isi materi relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran memperoleh skor 14, materi sesuai dengan taraf berfikir memperoleh skor 16, kesesuaian materi dengan soal dalam media memperoleh skor 16, kesesuaian gambar dengan materi memperoleh skor 16.

Indikator penilaian tersebut sebagaimana sesuai dengan teori bahwa media pembelajaran dalam penggunaanya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai (Anitah, 2012:6.9).

Penilaian komponen kebahasaan oleh ahli bahasa dengan 4 indikator. Indikator struktur kalimat yang mudah dipahami memperoleh skor 12, indikator penggunaan kalimat yang singkat, padat dan jelas memperoleh skor 15, indikator penggunaan bahasa sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa memperoleh skor 15, indikator penggunaan kalimat efektif memperoleh skor 11. Jumlah keseluruhan skor pada penilaian kompinen penyajian mendapatkan skor 53 dengan presentase sebesar 82,81% yang termasuk kriteria sangat layak. Hasil penilaian indikator tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Daryanto (2013:106) mengenai penggunaan kalimat yang jelas, singat dan informatif dalam media dan teori yang diungkapkan oleh Anitah (2012:6.38) tentang tingkat keterbacaan media yang berarti teks dan gambar pada media harus terlihat jelas.

Berdasarkan hasil validasi penilaian tahap II oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan pada media meliputi menambahkan pengaturan suara, menambahkan umpan balik pada menu kuis (benar/salah), memperbesar tampilan materi dan memperkecil menu; memperbaiki penulisan kalimat sesuai dengan PUEBI, dan memperbaiki penulisan referensi.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dina Ampera pada tahun 2017 dengan judul penelitian *Adobe Flash* CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making.

Berdasarkan hasil penelitian media tersebut mendapat skor 86.67(kriteria baik) dari ahli media, 89,5% (sangat baik) dari ahli materi, dan mendapat respons sebanyak 90.54%. Siswa sangat tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga media ini dengan efektif layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian yang dilakukan oleh Susilo, Harmanto, dan Fitria pada tahun 2017 dengan judul Inovasi Model Pembelajaran melalui Pengembangan Strategi Reflection Thinking, Reinforcement& Habituation (R2H) Berbasis Nilai-nilai Konservasi dalam Mata Kuliah Pengembangan PKn Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian, inovasi model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu langkah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di perguruan tinggi. Uji kelayakan dari validator menunjukkan bahwa rancangan model dapat diujikan dikelas treatment, hasil uji dikelas treatment dengan pola *one group pretest posttest design* menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan hasil belajar dari 45,88% menjadi 88,95%, jika dihitung dengan rumus *N-Gain* mendapatkan hasil 0,79 yang berarti terjadi peningkatan dalam kategori tinggi, sedangkan melalui angket kefektifan inovasi model menunjukan bahwa terjadi peningkatan kefektifan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan inovasi model pembelajaran terjadi peningkatan dari 53,29% menjadi 89,31%.

Validasi penilaian setiap komponen oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mendapat persentase rata-rata komponen kelayakan penyajian sebesar 100%, komponen kelayakan isi sebesar 96,87% dan komponen kelayakan kebahasaan 82,81%. Media

dikatakan layak apabila rata-rata melebihi persentase minimal yaitu 50% pada setiap rata-rata penilaian komponen. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dinyatakan "sangat layak" karena hasil penilaian multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada setiap komponen memiliki rata-rata yang melebihi persentase minimal yaitu 50%. Hal ini sesuai dengan perhitungan menggunakan persentase oleh Purwanto (2013:102), dimana skor diubah dalam bentuk persentase kemudian diinterpretasikan kedalam kriteria menggunakan rumus Widoyoko (2016:238) untuk mengetahui kriteria presentasenya.

4.2.1.3 Keefektifan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* Berbasis Konservasi

Keefektifan multimedia inetraktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat diketahui melalui hasil belajar siswa yaitu nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* didapat sebelum mengikuti pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Sedangkan nilai *posttest* diperoleh setelah siswa mengikuti pembelajaran IPS materi karakteristik runag dan pemanfaatan sumber daya alam menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Berdasarkan rata-rata nilai *pretest* yaitu 51,62 dan rata-rata nilai *posttest* yaitu 70,29. Selain itu jumlah siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *pretest* sebanyak 5 siswa (15%) dan siswa yang memperoleh nilai tuntas pada nilai *posttest* sebanyak 27 siswa (80%).

Setelah diperoleh nilai *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui analisis data yang akan digunakan selanjutnya. Uji normalitas data ini

menggunakan rumus uji *Shapiro Wilk*. Hipotesis perhitungan meliputi Ho diterima apabila nilai *sig*>0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal. Ho ditolak apabila nilai *sig*<0,05 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Nilai *sig* pada kolom *shapiro wilk* menunjukkan *sig*>0,05 baik itu nilai *pretest* maupun *posttest*. Nilai *pretest* mempunyai nilai *sig* sebesar 0,754 dan nilai *posttest* mempunyai nilai sig sebesar 0,218. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan demikian maka statistik yang digunakan yaitu statistik parametrik.

Setelah mengetahui bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan melakukan uji t dua pihak *(paired sampel t test)*. Uji t dilakukan untuk menjawab rumusan masalah nomor 3 yaitu bagaimana keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar siswa. Keefektifan dapat diketahui dari perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan *t-test* menggunakan uji *paired sample test* dengan aplikasi SPSS 22 diperoleh *sig (2-tailed*) sebesar 0,000. Jika nilai *sig. (2-tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai *sig. (2-tailed*) >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi, sehingga media tersebut dinyatakan efektif digunakan terhadap hasil belajar IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.

Guna memperkuat hasil uji t mengenai efektifitas pengembangan multimedia interaktif, peneliti melakukan uji N-Gain. Analisis *N Gain score* (nilai *pretest* dan *posttest*) dilakukan untuk mengetahui derajad peningkatan rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest*. Berdasarkan uji N-Gain terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar diperoleh nilai sebesar 0,385 dengan kriteria sedang. Adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa efektifnya multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif guru untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Multimedia interaktif banyak digunakan dalam pendidikan, menurut Vagg (2020:2) multimedia terbukti efektif untuk belajar: animasi dengan efektif merangsang minat dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini, bahwa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi efektif digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang.

4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian adalah dampak langsung dari hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi. Terdapat 3 implikasi dari penelitian ini yaitu: implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi pedagogis.

4.2.2.1 Implikasi Teoritis

Implikasi teroitis adalah dampak hasil penelitian yang terdiri dari kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS terhadap teori yang dikaji dalam kajian teori. Multimedia

interaktiif *adobe flash* berbasis konservasi sebagai media pembelajara membantu guru dalam menyampaikan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kepada siswa. Sesuaidalam teori menurut (Armansyah, 2019:225) multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen media yang dipresentasikan menggunakan komputer dan media ini merupakan solusi dalam memudahkan siswa memahami materi dibandingkan dengan buku teks/ *e-book* yang monoton. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam kelas IV.

4.2.2.2 Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian ini berkaitan dengan dampak hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran selanjutnya. Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mempermudah guru dalam mneyampaikan materi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Menurut Arsyad (2014:29) penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam proses pembelajaran sebagai berikut: memperjelas penyajian informasi; meningkatkan perhatian anak; mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; serta memberikan kesamaan pemgalaman pada siswa. Dengan adanya multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menambah referensi sumber belajar pada muatan IPS di SDN Purwoyoso 03. Selain itu, dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Melalui multimedia interakitf

adobe flash berbasis konservasi dapat dijadikan sarana mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi pada siswa. Bagi pihak sekolah pengembangan multimedia interaktif ini dpat memberikan kontribusi perbaikan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

4.2.2.3 Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis merupakan keterlibatan hasil penelitian dengan gambaran umum engenai keefektifan penggunaan multimedia intearktif *adobe flash* berbasis konservasi pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Implikasi pedagogis dari penelitian ini yaitu memberikan gambaran lebih lanjut dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan mudah dipahami siswa. pengembangan media juga disesuaikan dengan teknologi yang berkembang pada saat ini. Dengan memilih media yang sesuai maka tercipta proses pembelajaran yang efektif. Sebagaimana disebutkan (Lesmana, 2018:62) pembelajaran yang efektif dapat dilihat dengan penggunaan media pada saat proses belajar berlangsung.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Peneliti telah mengembangkan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam di kelas IV melalui beberapa tahapan yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.
2. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak pada komponen kelayakan penyajian dengan persentase 100%, komponen kelayakan isi dengan persentase 82,81%, dan komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 82,81%.
3. Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. Hal ini ditunjukkan pada hasil *t-test* sebesar 0,000 dengan perbedaan yang signifikan dan terdapat peningkatan N-gain sebesar 0,385 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

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

1. Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam harus memperhatikan beberapa hal sebelum dilakukan penilaian oleh tim ahli seperti (1) mempersiapkan dengan matang segala kebutuhan dalam penelitian (2) memperbaiki desain dan komponen pada media agar lebih lengkap; (3) mengembangkan media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi lain; (4) pengembangan media yang mengikuti perkembangan teknologi.
2. Pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS dapat dilakukan kembali dengan perencanaan yang lebih matang yaitu: (1) menggunakan kalimat yang mudah dipahami tidak menimbulkan makna ganda; (2) pemilihan warna latar belakang yang kebih menarik; (3) menyesuaikan materi dengan kompetensi inti dan dan kompetensi dasar; (4) memperbaiki tombol navigasi beserta tata letaknya pada media.
3. Perlu diperhatikan bahwa nilai-nilai karakter konservasi pada multimedia interaktif hanya sebagai stimulus bagi peserta didik dan tidak termasuk pada materi dalam kurikulum. Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS dapat dilakukan penelitian lanjutan sehingga dapat memperbaiki kekurangan media yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurakhman, & Rusli. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Afifah, N., & Hidayat, B. (2018). Pengembnagan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasinya. *Jurnal Swarnadwipa*, 189-200.

Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 128.

Ampera, D. (2017). Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making. . *Social Science, Education and Humanities Research*, 314–318.

Amsari, D., & Mudjiran. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 52-60.

Anitah. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Aqib, Z. (2015). *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Arikunto, & Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka CIpta.

Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 225.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Gaung Persada Press.

Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Basori, M. (2015). Peran Pembelajaran IPS dan Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*.

Bintaro, T. Y. (2017). Developing Interactive Multimedia on the Thematic-Integrative Learning for Grade IV Students under the Sub-Theme my Food is Health and Nutritious. *Jurnal Prima Edukasia*, 195.

Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design : Pendekatan Kualitatif.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Cristina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (GI) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) dalam Meningkatkan Kreatifitas Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4. *Jurnal Scholaria*, 217-230.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Dewi, Sudhata, & Sukmana. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bali. *Journal of Education Technology*, 190-195.

Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*.

Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 85-99.

Faqih, I. (2019). Telaah Belajar Perspektif Pendidikan Islam dan Teori Kognitif. *Jurnal Studi Agama Islam*, 65-87.

Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi.* Bandung: Alfabeta.

Hakim, N. M., & Ramli, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Direct Instruction dengan Media Animasi pada SDS Muhammadiyah Selat Kelas IV-A Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7-12.

Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.

Hardati, P., Setyowati, D. L., Wilonoyudho, S., Martuti, N. K., & Utomo, A. P. (2016). *Buku Ajar Pendidikan Konservasi.* Semarang: Unnes Press.

Hidayati, d. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta: Direktorat. Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Hidayati, N. (2017). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (Adobe Flash CS6) Terhadap Hasil Belajar Matermatika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 170.

Husamah, Pantiwati, Y., Restian , A., & Sumarsono, P. (2016). *Belajar dan Pembelajaran.* Malang: UMM Press.

Kisworo, B., & Muarifuddin. (2015). Analisis Implementasi 7 Pilar Konservasi Universitas Negeri Semarang di Fakultas Ilmu Pendidikan. *Journal of Nonformal Education*, 9-23.

Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD . *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 90-98.

Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology* , 68-75.

Kusumaningrum, A., Fajriyah, K., & Royana, I. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Adobe Flash Profesional CS6 untuk Kelas V Mata Pelajaran IPA Materi Pesawat Sederhana. *Kalam Cendekia*, 36-42.

Lesmana, C., Hartono, Permana, R., & Matsun. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Guru SMP Negeri 1 Sungai Kakap. *Al-Khidmah*, 62.

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika.* Bandung: PT Refika Aditama.

Mana'a, S., Saneba, B., & Palimbong, A. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Koperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1-12.

Martien, & Tijan. (2015). Relevansi Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Universitas Negeri Semarang Sebagai Universitas Konservasi. *Forum Ilmu Sosial*.

Mualimah, A., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahwu sebagai Media Pembelajaran Drill And Practice pada Pembelajaran Nahwu di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 204.

Mukminan. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Universitas Negeri Yogyakarta.

Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 64-74.

Nasrulloh, I., & Ismail, A. (2017). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal PETIK*, 28-32.

Nugraheni, N. (2017). Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 142-149.

Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 333-352.

Pangestu, D. A., Prabawa, G., & Tridalestari, F. A. (2016). Media Pembelajaran Interaktif Kerajaan Hindu-Budha untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SDN 5&6 Buah Batu Utara). *e-Proceeding of Applied Science*, 302-307.

Prasetyo, G., & Prasojo, L. D. (2016). Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar.* Yogyakarta: Diva Press.

Priyanto. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif berbasis Inkuiri Terbimbing dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 120-135.

Purnomo, A. (2015). Implementasi Nilai-Nilai Konservasi Sosial dalam Perkuliahan pada Program Studi Ilmu Sosial Sejarah FIS UNNES . *Jurnal Forum Ilmu Sosial*, 48-56.

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rahmaibu, F. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif September*, 1-10.

Rahmat, A. S., Sumantri, M. S., & Deasyanti. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi SDA dan Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book di Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1-18.

Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Unnes Press.

Rusli, M. (2015). The Effect of Presentation Variety of Interactive Multimedia Learning to the Learning Result. *International Journal of Computer Applications*.

Rusmawan. (2013). Faktor yang Mempengaruhi Kesulitan IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 285-295.

Sadirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali.

Salamah, E. R. (2019). Penerapan Prinsip Belajar dan Aplikasinya Pada Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 371-377.

Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 72.

Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Santoso, I. A., & Muliatna, I. M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Aspek Afektif dan Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Ilmu Pengetahuan Bahan. *JPTM*, 111-118.

Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sari, E. F., Nugraheni, N., & Trimurtini. (2018). Pengembangan Media Geometry Fun Activity Berciri Konservasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 114.

Septina, N., Farida, & Komarudin. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Tatsqif*, 160-171.

Setyawan, F. A. (2015). Internalisasi Karakter Konservasi Lingkungan melalui Media Game Deservasi. *Scientific Journal of Informatics*, 83-90.

Setyosari, & Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* Jakarta: Kencana.

Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudarsana, I. K. (2018). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8-15.

Sudjana, & Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiarto, T., Sutantyo, A., & Prasetyo, S. A. (2018). Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Flash Pada Model Pembelajaran Inkuiri Kelas V SD Negeri Pedurungan Kidul 02. *Jurnal Sekolah*.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, & Widjanarko, D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar dengan Menggunakan Media Video pada Praktik Sistem Pengisian. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 109.

Sukardi. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta: PT Bumi Angkasa.

Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 53-68.

Suprayogi, Isdaryanto, N., & Lestari, E. Y. (2017). Pendidikan Karakter berbasis Nilai-Nilai Konservasi Sosial melalui Pembelajaran Mata Kuliah bersama di Fakultas Ilmu Sosial. *Forum Ilmu Sosial*, 132-140.

Supriadi. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 132.

Suprihatin, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 84-94.

Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidikan dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 5.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenadamedia.

Syarah, E. S., Yetti, E., & Fridani, L. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 231-240.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.

Taneo, S. P. (2010). *Bahan Ajar Cetak Kajian IPS SD 3 SKS.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementrian Pendidikan Nasional.

Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 187-200.

Vagg, T., Balta, J., Bolger, A., & Lone, M. (2020). Multimedia in Education: What do the Students Think? *Health Professions Education*, 1-9.

Wahyudi, S., Handayani, A. N., & Herwanto, H. W. (2017). Pengembangan Sumber Belajar Mata Kuliah Sistem Cerdas Kompetensi Jaringan Syaraf Tiruan. *Prosiding SENTIA*, 101-106.

Wardhani, S., Nuraini, & Okianna. (2015). Pemanfaatan Sumber Belajar Guru Sosiologi SMA Negeri di Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10.

Wibowo, K. P., & Marzuki. (2015). Penerapan Make A Match Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*, 159.

Widodo, & Widayanti, L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 32-35.

Widodo, S. T., Harmanto, & Prasetyaningtyas, F. D. (2017). Inovasi Model Pembelajaran melalui Pengembangan Strategi Reflection Thinking, Reinforcement & Habituation (R2H) berbasis Nilai-Nilai Konservasi dalam Mata Kuliah Pengembangan PKn Sekolah Dasar. *PKn Progresif*, 508-527.

Widoyoko, E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Windiartha, A., Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2017). The Development of Media Based on Adobe Flash Player in Training Basic Technique of Futsal. *Journal of Physical Education, Health, and Sport*, 48.

Yamin, M. (2017). Metode Pembelajaran Bahasa Inggris di Tingkat Dasar . *Jurnal Pesona Dasar*, 82-97.

Yuniawan, T. (2016). Model Wacana Berwawasan Nilai-Nilai Konservasi Berbasis Ekolinguistik sebagai Pengayaan Materi Ajar Mata Kuliah Pendidikan Lingkungan Hidup. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 194.

Zainil, M., Helsa, Y., & Yanti, W. (2018). Mathematics learning through Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) approach and Adobe Flash CS6. *Journal of Physics*, 1-5.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN

PENGEMBANGAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SDN PURWOYOSO 03 SEMARANG

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang	Mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang	Desain dan komponen pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi.	1. Sesuai dengan KI, KD, dan indikator pembelajaran. 2. Sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam. 4. Penyajian materi runtut, jelas, dan logis. 5. Media mudah dikembangkan.	Dokumen dan rancanan produk	Lembar uji validitas penilaian desain dan komponen
Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe*	Mengkaji kelayakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	Kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe*	Memenuhi indikator kelayakan komponen penyajian media 1. Sesuai KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	Validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa	Lembar uji validitas penilaian produk

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
flash berbasis konservasi pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang?	pembelajaran IPS kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang	*flash* berbasis konservasi.	3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru. 4. Desain tampilan visual menarik. Memenuhi indikator kelayakan komponen isi media: 1. Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. 2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. 3. Penyajian materi jelas, logis dan runtut. 4. Kesesuaian gambar dengan materi. Memenuhi indikator kelayakan kebahasaan 1. Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa. 2. Bahasa yan digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa. 3. Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana.		

Rumusan Masalah	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Instrumen
			4. Bahasa jelas dan komunikatif.		
Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang?	Menguji keefektifan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang	Hasil belajar IPS	3.1.1 Menganalisis karakteristik ruang dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar 3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia	Daftar hasil belajar siswa	Tes Tertulis

LAMPIRAN 2

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Aspek	Indikator	No
Aspek tanggapan guru mengenai materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	1. Keluasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam 2. Kesulitan siswa memahami materi	1 2
Aspek kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran	1. Sumber dan media belajar yang digunakan 2. Kebutuhan media pembelajaran 3. Kebutuhan media pembelajaran berbasis konservasi	3,4,5 6,7 8,9,10, 11,12
Aspek isi dan bahasa pada media pembelajaran Media pembelajaran dalam penggunaanya sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. (Anitah 2012:6.9) Kalimat jelas, singkat dan informatif. (Daryanto 2013:106)	1. Multimedia interaktif berbasis konservasi 2. Isi media pembelajaran 3. Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran	13,14,15,16 17,18,19,20 21,22
Aspek komunikasi visual (tampilan) Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69). Menarik (Aqib 2014: 52) Gambar menampilkan gagasan, bagian informasi atau suatu konsep jelas (Daryanto, 2010: 112)	Kemenarikan tampilan multimedia interaktif	23,24,25

Aspek	Indikator	No
Aspek Mutu Teknis media (Aqib 2014:54)	1. Tampilan secara teknis 2. Kemandirian penggunaan media	26,27,28 29
Harapan terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	Harapan terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	30

LAMPIRAN 3

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU

MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Nama Guru :
NIP :
Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03

Petunjuk:

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

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah cakupan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam terlalu sempit untuk diajarkan?		
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
3.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?		
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
6.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?		
8.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media non cetak?		
9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?		
10.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan media non cetak? (lingkari salah satu)	a. Komputer b. Handphone	
11.	Apakah Bapak setuju jika pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam menggunakan multimedia interaktif *adobe flash*?		
12.	Apakah *multimedia interaktif* memudahkan guru dalam menyampaikan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika membaca materi yang disertai gambar dan video?		
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?		
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menyampaikan nilai-nilai karakter konservasi dalam menyampaikan pembelajaran IPS?		
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia interaktif *adobe flash* diintegrasikan nilai-nilai karakter konservasi?		
17.	Apakah materi yang disajikan pada *multimedia interaktif* sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?		
18.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?		
19.	Apakah multimedia interaktif perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?		
20.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?		
21.	Apakah multimedia interaktif yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?		
22.	Apakah kalimat yang digunakan dalam *multimedia interaktif* harus singkat, padat dan jelas?		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
23.	Apakah kemenarikan tampilan *multimedia interaktif* akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?		
24.	Apakah multimedia interaktif *adobe flash* harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?		
25.	Apakah siswa lebih suka multimedia yang dengan animasi?		
27.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia interaktif? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Comic Sans MS d. Lainnya	
28.	Apakah tampilan media tersebut harus terdapat tombol ikon dan menu yang tetap untuk membantu siswa menggunakan media?		
29.	Apakah *multimedia interaktif* harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?		
30.	Berikanlah saran dan masukan untuk multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang Bapak/Ibu perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam:		

Semarang,
Guru Kelas 4

.....

LAMPIRAN 4

KISI – KISI INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Aspek	Indikator	No
Aspek pemahaman awal siswa	1. Pelaksanaan pembelajaran IPS. 2. Pelaksanaan pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.	1,2 3
Aspek Kebutuhan terhadap bahan ajar IPS	1. Kebutuhan media pembelajaran 2. Kebutuhan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	4,5,6 7,8,9 10,11
Aspek komunikasi visual (tampilan) Berkualitas baik (Asyhar 2012:82) Memiliki kemenarikan sajian (Daryanto 2013:69).	1. Kebutuhan terhadap animasi pada media. 2. Kebutuhan terhadap tampilan warna dan jenis tulisan pada media 3. Kebutuhan terhadap nilai-nilai konservasi dalam media 4. Kebutuhan terhadap jenis soal.	12,13 14,15,16 17,18 19,20
Harapan terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	Harapan terhadap multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	21

LAMPIRAN 5

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA

TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Nama Lengkap :
No Urut :
Kelas / Semester : IV (empat) / Ganjil

Petunjuk:

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

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?		
2.	Apakah pelalajaran IPS menyenangkan?		
3.	Apakah materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam sulit dimengerti?		
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?		
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?		
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?		
8.	Apakah kalian ingin belajar materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dengan alat bantu komputer?		
9.	Apakah kalian menyukai materi yang ditampilkan di komputer?		
10.	Apakah kalian setuju jika materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam ditampilkan pada komputer dalam bentuk *multimedia interaktif?*		

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?		
12.	Apakah kalian menyukai materi yang disertai video dan animasi?		
13.	Apakah kalian lebih suka yang bergambar animasi/kartun?		
14.	Apakah kalian menyukai tampilan yang berwarna?		
15.	Apakah kalian setuju jika media ajar menggunakan warna-warna yang cerah?		
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam multimedia interaktif? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB c. Comic Sans MS d. Lainnya	
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?		
19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?		
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam multimedia interaktif berbentuk pilihan ganda?		
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk media yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam:		

Semarang,
Siswa Kelas 4

.....

LAMPIRAN 6

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN DESAIN DAN KOMPONEN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
PENILAIAN TAHAP 1

Nama :
NIP :
Asal Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi semua item pada angket, bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I.	**Komponen Kelayakan Isi**			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
	3. Memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam			
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis			
	5. Memuat nilai-nilai karakter konservasi			
	Komponen Penyajian	**Ya**	**Tidak**	
II.	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran			
	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam			

	3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru			
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa			
III.	**Mutu Teknis**	**Ya**	**Tidak**	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks, gambar, video, dan animasi terlihat jelas			
	2. Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik			

Catatan:

.....

.....

.....

.....

Keterangan:

Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis konservasi dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang,.....2019
Validator

.....
NIP.

LAMPIRAN 7

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN

KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :.....
NIP :.....
Asal Instansi :.....

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	**Deskriptor**	**Skor**				**Catatan (bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**	
Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran					
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					
	3. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi					

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
	4. Gambar atau ilustrasi dalam Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi sesuai dengan pembahasan materi					
Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran					
	2. Gambar terlihat jelas dan logis					
	3. Teks terlihat jelas dan logis					
	4. Keseluruhan tampilan media menarik					
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran					
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.					
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan					
	4. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi menarik minat belajar siswa					
	2. Penyajian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi dilengkapi gambar yang					

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
	sesuai dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam					
	3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik					
	4. Petunjuk penggunaan media jelas.					
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14
Skor maksimal : 56
Presentase skor sebagai berikut:

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

$= \frac{}{56}$ x 100%

Keterangan :
NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh siswa
SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:
.....
.....

Semarang,.....2019
Validator

.....
NIP.

LAMPIRAN 8

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN

KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :.....
NIP :.....
Asal Instansi :.....

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai B Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	**Deskriptor**	**Skor**				**Catatan (bila diperlukan)**
		1	**2**	**3**	**4**	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD					
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran					
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					

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

Skor minimal : 14
Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

$= \frac{}{64}$ x 100%

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

.....

.....

.....

Semarang,.....2019

Validator

.....

NIP.

LAMPIRAN 9

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN

KOMPONEN KELAYAKAN KEBAHASAAN UNTUK AHLI BAHASA MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :.....
NIP :.....
Asal Instansi :.....

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami oleh siswa					
	2. Menggunakan kalimat yang efektif					
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					

	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur PUEBI					
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV					
	2. Bahasa yang digunakan sederhana					
	3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					
	4. Pilihan kata (diksi) tepat					
Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	1. Kalimat mempunyai makna yang jelas					
	2. Narasi singkat, jelas, dan informatif					
	3. Menggunakan kata yang sederhana					
	4. Materi dan petunjuk menggunakan kalimat efektif					
Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respon siswa					
	2. Bahasa dalam narasi komunikatif					
	3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar					
	4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespon sajian					
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14
Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

$= \frac{}{64}$ x 100%

Keterangan :
NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh siswa
SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

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

Semarang,.....2019
Validator

.....
NIP.

LAMPIRAN 10

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU

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

LAMPIRAN 11

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU

TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA MUATAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Bapak/Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *cheklist* **(**√**)** pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaiakan bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.

A.Lembar Penilaian

No	**Indikator yang ditanyakan**	**Jawaban**	
		Ya	**Tidak**
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.		
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		

5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.		
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.		
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.		
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.		
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam		
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.		

B. Rekomendasi dan Saran

.....

.....

.....

Semarang,

Guru Kelas IV

.....

NIP

LAMPIRAN 12

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA

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

LAMPIRAN 13

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA

TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA MUATAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :

No Urut :

Kelas :

Petunjuk pengisian:

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

A.Lembar Penilaian

No	**Indikator yang ditanyakan**	**Jawaban**	
		Ya	**Tidak**
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.		
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.		
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.		
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.		
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.		
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.		

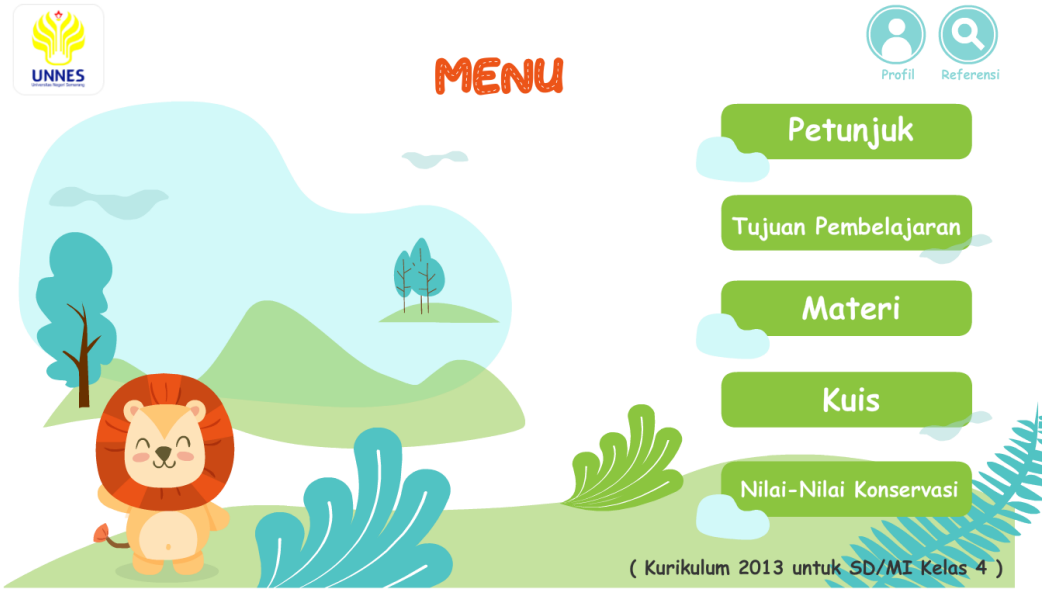
No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.		
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.		
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.		
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.		
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.		
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam		
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.		
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.		
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.		
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.		
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.		

Semarang,
Siswa kelas IV

.....

LAMPIRAN 14

DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MUTLIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI



PETUNJUK
mulai = Memulai aplikasi
= Kembali ke menu utama
= Kembali ke menu sebelumnya
= Menampilkan petunjuk
= Tombol navigasi
= Keluar dari aplikasi
= Profil pembuat media
= Referensi media

TUJUAN PEMBELAJARAN
Kompetensi Inti
Kompetensi Dasar
1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

MATERI
Karakteristik Ruang
Keberagaman Sumber Daya Alam

KARAKTERISTIK LINGKUNGAN
Pengertian
Dataran Rendah
Dataran Tinggi
Pantai
Pegunungan
Gunung
Wilayah dataran rendah memiliki ketinggian 0-500 meter di atas permukaan laut. Wilayah ini merupakan wilayah yang ideal untuk membangun pemukiman. Mata pencaharian masyarakat di dataran rendah umumnya adalah di bidang pertanian, industri, dan peternakan. Tumbuhan yang dapat tumbuh di dataran rendah antara lain cabai, tomat, timun, jagung, padi, dan lain sebagainya. Kota Semarang memiliki dataran rendah yang sempit dan seringkali dilanda banjir. Dataran rendah di wilayah barat Kota Semarang hanya memiliki lebar 4km dari garis pantai, sedangkan wilayah timur dataran rendah semakin melebar hingga 11km dari garis pantai. Beberapa daerah di jawa tengah yang berada di dataran rendah yaitu, Surakarta, Rembang, Kudus, Demak, Cilacap, Brebes, Blora dll.
Selat
Lembah
Laut
Teluk
Tanjung
Rawa
Sungai

KEBERAGAMAN SUMBER DAYA ALAM
Jenis
Persebaran
Pemanfaatan
Pelestarian
Sumber daya alam hayati
Sumber daya alam non hayati

KEBERAGAMAN SUMBER DAYA ALAM
X
Sumber daya alam hayati
Sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup baik hewan maupun dari tumbuhan.
a.Sumber daya alam dari tumbuhan
Sumber daya alam hayati biasanya dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Bagian tumbuhan dapat dimanfaatkan mulai dari akar hingga buahnya. Berikut pemanfaatan tumbuhan dalam berbagai macam olahan:
1.Bahan pangan,
Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan, berbagai makanan berasal dari tumbuhan, seperti daerah Kopeng kab. Semarang banyak masyarakat bermata pencaharian sebagai petani sayuran misalnya bayam, wortel, kubis, daun seledri dan lainnya. Di daerah Bandungan kab. Semarang masyarakat sebagian besar menjadi petani sayuran sawi, bayam, kangkung dan di daerah
Temanggung sebagian besar masyarakat menjadi petani padi, jagung dan ketela pohon. Semua hasil pertanian tersebut dapat diolah menjadi bahan pangan bagi masyarakat yang berasal dari alam.

1.Perhatikan gambar dibawah ini!

Tumbuhan yang dapat tumbuh didataran rendah, kecuali….

a.Timun

b.Tomat

c.Cabai

d.Kentang

REFERENSI

-Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah

-Karitas, Diana Puspa. 2017. Buku Guru Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017). Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

-Albertus, dkk. 2017. Buku Pelengkap IPS SD Kelas IV Kurikulum 2013. Salatiga:_

-Radjiman, Triyono. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial 4: untuk Sekolah Dasar Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

-https://www.youtube.com/watch?v=r8j0U5fCgXE

-https://www.youtube.com/watch?v=WuMlbyacLOg

-https://www.youtube.com/watch?v=IFWkg1mHhJA

-https://www.youtube.com/watch?v=rvfHzZxBpSo

-https://www.youtube.com/watch?v=Q68MHvRqfnA

-https://www.youtube.com/watch?v=CLLzJrkbbGA

-https://www.youtube.com/watch?v=YAqJUcK7rrk

PROFIL
Nama : Rovi Ramandhani
TTL : Kebumen, 05 Juli 1998
Alamat : Ds. Semondo Rt 01/05, Kec. Gombong, Kab. Kebumen
Email : rovir891@gmail.com
No. Whatsapp: 087732521229
Agama : Islam

LAMPIRAN 15

KISI-KISI SOAL TES UJI COBA

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 04
Muatan Pembelajaran : IPS
Kelas/ Semester : V/ 2
Materi Pokok : Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran	Ranah Kognitif	Level	Indikator Soal	Penilaian			Nomor Soal
					Teknik	Jenis	Bentuk	
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menganalisis karakteristik ruang dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	C4	L2	Disajikan gambar mengenai kenampakan alam, siswa dapat menganalisis karakteristik ruang	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	1, 5, 8, 9, 13, 17, 18, 19, 20
				Disajikan pernyataan tentang karakteristik ruang, siswa dapat menganalisis ciri-ciri sebuah kenampakan alam				2, 4, 11
				Disajikan tabel tentang karakteristik ruang, siswa dapat menganalisis				3, 6, 16, 44, 54

				karkateristik ruang daerah sekitar Disajikan sebuah ilustrasi tentang karakteristik ruang, siswa dapat menganalisis sebuah kenampakan alam				7, 12, 46
	3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar.	C4	L2	Disajikan gambar tentang sumber daya alam, siswa dapat menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar Disajikan tabel tentang sumber daya alam, siswa dapat menganalisis sumebr daya alam dilingkungan sekitar Disajikan ilustrasi, siswa dapat menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	22, 23, 55, 57 26, 28, 30, 32, 37, 49, 53, 58 33, 43, 56

	3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar.	C4	L2	Disajikan gambar tentang sumber daya alam, siswa dapat membuat kesimpulan tentang sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar Disajikan gambar pelestarian sda, siswa dapat membuat kesimpulan usaha pelestarian alam Disajikan pernyataan tentang sumber daya alam, siswa dapat menentukan usaha pelestarian sda	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	24, 35,55 41, 48 31, 42, 50
	3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar	C4	L2	Disajikan gambar sumber daya alam, siswa dapat menganalisis persebaran flora dan fauna yang ada Disajikan tabel persebaran flora dan fauna, siswa dapat menganalisis peta	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	29, 38, 45, 51 34

				persebaran sumber daya alam Disajikan ilustrasi tentang persebaran flora fauna, siswa dapat menganalisis peta persebaran sda				36, 52
	3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.	C4	L2	Disajikan gambar kenampakan alam, siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam Disajikan tabel tentang keterkaitan kenampakan alam dan manfaatnya, siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam Disajikan ilustrasi tentang kenampakan alam, siswa	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	59, 15, 10 14, 21, 60

				dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam				
	3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di indonesia	C4	L2	Disajikan gambar berbagai macam hasil tambang, siswa dapat menganalisis barang tambang yang ada di indonesia Disajikan tabel kekayaan alam, siswa dapat menganalisis barang-barang tambang	Tes	Tes Tertulis	Pilihan Ganda	27, 39, 40, 47

LAMPIRAN 16

SOAL TES UJI COBA

TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 04

Kelas/ Semester : V/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Petunjuk mengerjakan soal:

1. Tulislah identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti.
3. Kerjakan soal dengan memberikan tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban a, b, c, atau d yang dianggap paling benar.
4. Apabila ingin mengganti jawaban, coretlah dengan dua garis sejajar memotong pada jawaban yang salah dan beri tanda silang pada jawaban yang dianggap benar.

   Contoh: Pilihan semula : a ~~b~~ c d

   Dibetulkan menjadi : a ~~b~~ c ~~d~~
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum diserahkan kepada guru.

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

1. Wilayah seperti pada gambar dibawah ini merupakan wilayah yang sering digunakan untuk membangun pemukiman. Pada umumnya wilayah seperti ini

memiliki ketinggian ... meter diatas permukaan laut.

a. 0-500
b. 0-600
c. 0-200
d. 200-300

2. Perhatikan pernyataan berikut ini!
   i. Berada diketinggian lebih dari 500 meter dari permukaan laut
   ii. Berada diketinggian 200 meter dari permukaan laut
   iii. Tanaman yang tumbuh dengan subur adalah kubis, wortel dan kentang
   iv. Memiliki udara yang kering, iklim sejuk, dan jarang turun hujan
   v. Suhu udara panas, dan sering terjadi hujan

   Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk ciri-ciri daerah dataran tinggi yaitu, ***kecuali***....

   a. i dan iii
   b. ii dan iv
   c. ii dan v
   d. iii dan iv
3. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Tanaman
1	Perkebunan teh
2	Jagung
3	Padi
4	Wortel
5	Tomat

   Di dataran tinggi kita akan menemukan berbagai macam tanaman yang tidak dapat tumbuh di dataran rendah, diantaranya ditunjukkan oleh nomor....

   a. 1 dan 2
   b. 1 dan 3
   c. 1 dan 4
   d. 4 dan 5
4. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
   i. Sebuah daratan yang memiliki suhu yang panas
   ii. Sebuah daratan yang berdekatan dengan pantai
   iii. Sebuah daratan yang memiliki suhu sejuk bahkan dingin
   iv. Sebuah daratan yang tinggi serta dekat dengan laut
   v. Sebuah daratan yang berada di ketinggian lebih dari 500 meter

   Pernyatan yang benar tentang dataran tinggi ditunjukkan oleh nomor....

   a. iii dan v
   b. ii dan v
   c. i dan ii
   d. iv dan ii

5. Gambar disamping merupakan gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus. Contoh gunung yang masih aktif didaerah Jawa Tengah yaitu, ***kecuali*** Gunung....

a. Merbabu
b. Merapi
c. Sindoro
d. Muria

6. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Daerah	Mata pencaharian
i	Pantai	Nelayan, pemandu wisata
ii	Dataran rendah	Berkebun dan pemetik teh
iii	Dataran tinggi	Pemetik teh, petani kubis dan wortel
iv	Rawa	Petani kentang dan wortel

Mata pencaharian dan daerah yang sesuai berdasarkan tabel diatas ditunjukkan oleh nomor....

a. i dan iii
b. ii dan iii
c. iii dan iv
d. iv dan i

7. Laut merupakan kenampakan alam berupa perairan yang sangat luas, bahkan melebihi luas daratan. Laut memiliki beberapa bagian salah satunya adalah wilayah yang sempit biasanya menghubungkan pulau satu dengan pulau lainnya. Oleh masyarakat dimanfaatkan sebagai jalur angkutan antar pulau salah satu contohnya terletak diantara Pulau Jawa dan Pulau Sumatera. Bagian laut tersebut biasa disebut....

a. teluk
b. tanjung
c. selat
d. rawa

8. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar disamping merupakan bagian laut yang menjorok ke daratan, bisa dimanfaatkan untuk pelabuhan maupun tempat wisata, kenampakan alam disamping biasanya disebut....

a. teluk
b. tanjung
c. selat
d. rawa

9. Gambar dibawah ini merupakan bagian daratan yang menjorok ke permukaan laut. Dapat dimanfaatakan sebagai pelabuhan apabila ombaknya tidak terlalu besar, daerah seperti ini biasanya disebut....

a. teluk
b. tanjung
c. selat
d. rawa

10. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Daerah	Manfaat
i	Pantai	Untuk lahan pertanian, lahan industri
ii	Dataran rendah	Tempat rekreasi, tempat olah raga air, tempat pengolahan garam
iii	Dataran tinggi	Untuk objek wisata, tempat penginapan, lahan perkebunan
iv	Pegunungan	Tempat wisata

Berdasarkan tabel tersebut manfaat yang sesuai dengan daerahnya ditunjukkan oleh nomor....

a. i dan ii
b. ii dan iii
c. iii dan iv
d. i dan iii

11. Perhatikan pernyataan berikut ini!
    i. Dimanfaatkan untuk objek wisata, dan lahan perkebunan
    ii. Posisi dekat dengan lautan, cuaca panas, dan banyak sinar matahari
    iii. Sumber daya alam berupa mata air, sayur-sayuran, buah-buahan, dan hasil perkebunan
    iv. Sumber daya alam berupa ikan, kelapa, rumput laut, dan garam

    Ciri-ciri daerah pantai berdasarkan pernyataan diatas ditunjukkan oleh nomor....
    a. ii dan iv
    b. ii dan iii
    c. i dan ii
    d. i dan iv
12. Wilayah daratan yang memiliki ketinggian tanah rendah dan terletak di kaki gunung atau di kanan kiri sungai biasanya dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bercocok tanam karena di daerah seperti ini memiliki tanah yang relatif subuh. Namun pada daerah seperti ini rawan terjadi banjir karena daerahnya yang sangat rendah. Wilayah daratan seperti ini disebut....
    a. dataran rendah
    b. lembah
    c. plateau
    d. sungai
13. Perhatikan gambar dibawah ini!

Kegiatan disamping biasanya dilakukan oleh masyarakat daerah....
a. dataran tinggi
b. dataran rendah
c. danau
d. bendungan

14. Masyarakat sekitar Rawa Pening selain bermata pencaharian sebagai petani padi, jagung dan sebagai nelayan disana juga terdapat pengrajin enceng gondok. Karena di daerah Rawa Pening terdapat tumbuhan enceng gondok sangat melimpah karena pertumbuhannya sangat cepat yang hampir menutupi rawa pening sehingga dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai bahan utama untuk membuat berbagai macam kerajinan. Salah satu contoh kerajinan dari enceng gondok yang dibuat oleh masyarakat di sekitar Rawa Pening yaitu, ***kecuali***....
    a. tas
    b. anyaman
    c. tikar
    d. selimut
15. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar disamping menunjukkan salah satu jenis mata pencaharian yang sering kita jumpai di daerah....
    a. dataran rendah
    b. dataran tinggi
    c. pantai
    d. pegunungan
16. Perhatikan tabel dibawah ini

No	Daerah
i	Rembang
ii	Demak
iii	Cilacap
iv	Banjarnegara
v	Wonosobo

Beberapa wilayah di Jawa Tengah terletak di dataran tinggi, contohnya yaitu ditunjukkan oleh nomor....
    a. i dan iii
    b. ii dan iv
    c. iii dan iv
    d. iv dan v

17. Perhatikan gambar dibawah ini!

Tumbuhan yang dapat tumbuh didataran rendah yaitu, ***kecuali***....
    a. timun
    b. tomat
    c. cabai
    d. kentang

18. Perhatikan gambar dibawah ini!

Daerah seperti pada gambar disamping mempunyai suhu udara yang sejuk dan dingin sehingga cocok untuk tempat wisata. Berikut ini yang termasuk dataran tinggi di Jawa Tengah adalah….

a. dataran tinggi dieng
b. dataran tinggi bukit barisan
c. dataran tinggi puncak
d. dataran tinggi alas

19. Sungai seperti pada gambar disamping merupakan sungai terpanjang di Jawa Tengah. Gambar disamping adalah Sungai….

a. Kapuas
b. Serayu
c. Bengawan Solo
d. Musi

20. Perhatikan gambar dibawah ini!

Pantai merupakan daerah perbatasan antara daratan dan perairan. Terdapat dua jenis pantai yaitu pantai landai dan curam. Contoh pantai landai yang terletak di Semarang yaitu Pantai….

a. Menganti
b. Marina
c. Karimun jawa
d. Indrayanti

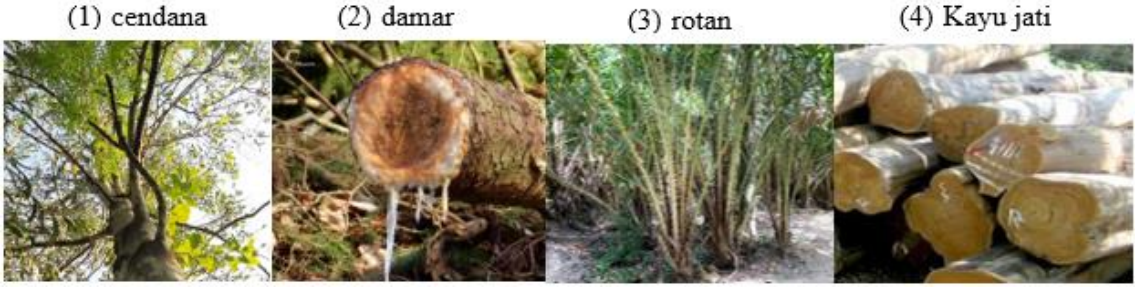
21. Di Ambarawa, Kabupaten Semarang terdapat Rawa Pening yang mempunyai keindahan alam dan keasrian yang masih terjaga. Rawa merupakan genangan air yang sangat luas terbentuk secara ilmiah akibat drainase (pembuangan massa air secara alami dan buatan seperti menguras atau sebagai irigasi sawah) yang terhambat. Di daerah seperti itu secara umum penduduknya mempunyai mata pencaharian, ***kecuali***….
    a. petani padi
    b. petani kentang
    c. nelayan
    d. pengrajin enceng gondok
22. Padi, kacang kedelai, singkong, dan jagung merupakan sumber daya alam yang berasal dari….

    a. pertambangan
    b. perkebunan
    c. pertanian
    d. kehutanan

23.

    Kakao merupakan hasil perkebunan yang dimanfaatkan untuk bahan makanan dan minuman. Kakao adalah hasil sumber daya alam yang dihasilkan di daerah….
    a. Maluku
    b. Lampung
    c. Jawa tengah
    d. NTT

24. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas yang merupakan sumber daya alam hasil perhutanan yang dimanfaatkan untuk bahan baku cat dan dupa adalah….

a. (1) cendana
b. (2) damar
c. (3) rotan
d. (4) kayu jati

25. Air menjadi sumber daya alam yang sangat penting bagi manusia, jika dalam penggunaan air tidak dengan cara yang bijak maka akan merugikan manusia kedepannya. Berbagai macam bencana terjadi akibat ketidakpedulian kita terhadap penggunaan sumber daya alam yang sangat penting ini. Berikut ini adalah usaha kita dalam melestarikan air, ***kecuali***….

a. membuat peresapan air
b. membuat pengelolaan limbah
c. menggunakan air secara hemat
d. membuang sampah di sungai

26. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Kunyit, jahe
2	Kencur, temulawak
3	Lidah buaya, bengkoang
4	Sari mawar, sari melati
5	Wortel, kubis

Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk produk kesehatan antara lain ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
b. 1 dan 5
c. 1 dan 3
d. 1 dan 4

27. Barang tambang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui maka dari itu kita sebaiknya melestarikan penggunaan barang tambang dengan cara berikut ini, ***kecuali….***

   a. menggunakan barang tambang sehemat mungkin
   b. mendaur ulang atau memanfaatkan barang tambang yang sudah tidak terpakai
   c. menggunakannya secara terus menerus
   d. menggunakan barang pengganti.

28. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Barang	Asal
1	Damar, rotan, dan karet	Hutan
2	Kopi, teh, kakao	Industri
3	Ayam, sapi, kambing	Pertanian
4	Emas, besi, batu bara	Pertambangan

Berdasarkan tabel tersebut hasil sumber daya alam yang sesuai dengan asalnya ditunjukkan oleh nomor....

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

29. Perhatikan gambar dibawah ini!

Hewan pada gambar disamping merupakan badak bercula satu yang ditemukan di daerah....

   a. Sumatera
   b. Sulawesi
   c. Kalimantan
   d. Jawa

30. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber Daya Alam
1	Minyak bumi
2	Gas alam
3	Hutan
4	Air

Berdasarkan tabel diatas, sumber daya alam yang dapat diperbarui ditunjukkan oleh nomor....

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

31. Perhatikan pernyataan berikut ini!

1. Menebang pohon secara liar
2. Mengadakan reboisasi atau penghijauan
3. Mengadakan tebang pilih
4. Membakar hutan secara besar-besaran

Berdasarkan pernyataan diatas yang tidak termasuk usaha pelestarian alam yaitu....

a. 1 dan 2
b. 2 dan 3
c. 3 adn 4
d. 1 dan 4

32. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Bahan pembuatan
1	Serat asbes
2	Kain wol
3	Besi
4	Alumunium

Bahan pembuatan pakaian petugas pemadam kebakaran yang tahan dari api ditunjukkan oleh nomor....

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

33. Sumber daya alam hayati merupakan sumber daya yang berasal dari makhluk hidup baik hewan maupun tumbuhan. Sumber daya alam hayati biasanya dimanfaatkan untuk memnuhi kebutuhan hidup mulai dari bahan pangan hingga produk kesehatan. Salah satu sumber daya alam dari tumbuhan yang dimanfaatkan untuk bahan membuat pakaian yaitu....
    a. randu
    b. rotan
    c. bambu
    d. bayam
34. Perhatikan tabel berikut ini!

No	SDA	Manfaat	Daerah penghasil
1	Udang	Bahan makanan, bahan baku terasi	Cirebon (jawa barat)
2	Kerang mutiara	Perhiasan	Maluku, NTB
3	Rumput laut	Bahan makanan, bahan baku kosmetik	Solo (Jawa tengah)
4	Tuna	Bahan makanan	Cirebon (jawa barat)
5	Teripang	Kosmetik	Sulawesi selatan, NTB

    Berdasarkan tabel diatas sumber daya alam yang sesuai dengan manfaat serta daerah penghasilnya ditunjukkan oleh nomor....
    a. 1 dan 2
    b. 2 dan 3
    c. 4 dan 5
    d. 1 dan 5
35. Sumber daya alam berdasarkan gambar dibawah ini yang dimanfaatkan sebagai bahan

    baku kosmetik dan obat dari daerah NTT yaitu....
    a. kayu jati
    b. rotan
    a. damar
    b. cendana

36. Persebaran sumber daya hewan di Indonesia dibagi menjadi tiga, salah satunya adalah tipe peralihan yaitu fauna yang terletak di Indonesia bagian tengah. Wilayah indonesia bagian tengah meliputi pulau Sulawesi, Bali, dan Nusa Tenggara. Salah satu hewan endemik Indonesia yang khas dan unik di bagian tengah khususnya di wilayah Nusa Tenggara yaitu....
    a. komodo
    b. koala
    c. merak
    d. badak
37. Perhatikan tabel berikut!

No	Sumber daya alam
1	Buah-buahan dan sayuran
2	Ikan laut
3	Gas alam
4	Minyak tanah dan bahan bakar bensin

    Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah....
    a. 1 dan 2
    b. 2 dan 3
    c. 3 dan 1
    d. 3 dan 4
38. Gambar bunga dibawah ini merupakan salah satu jenis tanaman langka yang hanya tumbuh di kawasan Sumatera bagian selatan, terutama di Provinsi Bengkulu. Nama bunga pada gambar disamping yaitu....

    a. bunga bangkai
    b. raflesia arnoldi
    c. batang krebuit
    d. lotus
39. Hasil pertambangan minyak bumi ada yang terletak di jawa tengah tepatnya yaitu di daerah....

    a. Rembang
    b. Blora
    c. Pati
    d. Cepu

40. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Kekayaan alam
1	Avtur
2	Bensin
3	Alumunium
4	Aspal
5	Batu bara

Hasil pengolahan minyak bumi pada tabel disamping ditunjukkan oleh nomor....

a. 1,2,4
b. 2,4,5
c. 1,2,3
d. 2,3,5

41. Gambar dibawah ini merupakan salah satu upaya dalam melestarikan sumber daya alam khususnya pada pelestarian tanah. Untuk menjaga kestabilan lahan pertanian daerah miring dan untuk mengurangi erosi tanah yaitu dengan cara berikut ini, ***kecuali***....

a. reboisasi
b. terasering
c. contour farming
d. pembuatan tanggul pasangan

42. Perhatikan pernyataan berikut ini!

1. Melakukan tebang pilih
2. Melakukan penanaman kembali hutan gundul
3. Tidak melakukan pembakaran hutan
4. Melakulan illegal logging

Berdasarkan pernyataan diatas yang merupakan usaha pelestarian hutan yaitu, ***kecuali***....

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

43. Sumber daya alam dari hewan banyak dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia mulai dari sandang, pangan, kesehatan hingga dijadikan bahan dasar pembuat produk kecantikan. Contoh sumber daya alam dari hewan yang dimanfaatkan sebagai produk kesehatan bagi manusia yaitu, ***kecuali***....

a. lebah
b. harimau
c. burung walet
d. kambing

44. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Pantai	Lokasi
1	Marina	Kendal
2	Baruna	Semarang barat
3	Maron	Tugu
4	Cahaya	Rowosari (Kendal)
5	Cipta	Semarang utara

Berdasarkan tabel diatas nama pantai dan lokasinya yang tepat yaitu ditunjukkan oleh nomor....

a. 1,2,3
b. 2,3,4
c. 2,4,5
d. 3,4,5

45. Perhatikan gambar dibawah ini!

Hewan tersebut merupakan fauna yang ditemukan di berbagai wilayah Indonesia seperti Jawa Timur, Jawa Barat, Banten dll. Hewan pada gambar disamping memiliki nama....

a. monyet jawa
b. lutung jawa
c. bekantan
d. orang utan

46. Di daerah Bandungan, Kabupaten Semarang sebagian besar masyarakatnya memanfaatkan sumber daya alam dari tumbuhan untuk dijadikan bahan pangan. Oleh karena itu sebagian besar masayarakatnya bermatapencaharian sebagai petani sayuran. Sayuran yang banyak tumbuh di daerah tersebut yaitu....

a. padi, jagung, dan ketela pohon
b. sawi, bayam, dan kangkung
c. bayam, wortel, kubis, dan daun seledri
d. kopi, teh, dan kakao

47. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Padi, jagung, dan kedelai
2	Kayu jati, damar, cendana
3	Mutiara
4	Minyak bumi, gas
5	Emas

Berdasarkan tabel diatas yang merupakan sumber daya alam pertambangan adalah....

a. 1 dan 2
b. 2 dan 5
c. 4 dan 5
d. 1 dan 3

48. Salah satu cara pelestarian air yang dapat kita lakukan untuk masa mendatang yaitu, ***kecuali***....

a. tidak mencemari sungai maupun laut
b. menggunakan air dengan hemat
c. membuat peresapan air
d. menggunakan air secara terus-menerus

49. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Sumber Daya Alam
1	Kakao dan kelapa sawit
2	Jagung dan singkong
3	Kayu jati dan cendana
4	Ayam dan sapi
5	Kopi dan teh

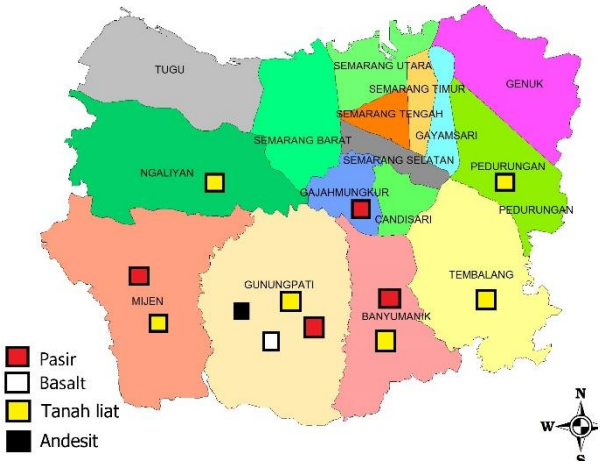
Sumber daya alam yang berasal dari perkebunan ditunjukkan pada nomor....

a. 1 dan 5
b. 1 dan 4
c. 2 dan 3
d. 2 dan 5

50. Barang tambang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui maka dari itu kita harus melestarikan penggunaan barang tambang yaitu dengan cara berikut, ***kecuali***....

a. memanfaatkan barang tambang yang sudah tidak terpakai
b. menggunakan barang pengganti
c. menggunakan barang tambang secara terus menerus
d. mendaur ulang barang yang sudah tidak terpakai

51. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan peta persebaran sumber daya mineral pada gambar disamping, jenis sumber daya yang paling banyak tersebar luas di penjuru kota semarang adalah...

a. pasir
b. tanah liat
c. basalt
d. andesit

52. Salah satu sumber daya alam adalah bersalah dari tumbuhan. Tumbuhan dijadikan identitas setiap daerah yang dinamakan Flora identitas. Flora identitas kota/kabupaten merupakan tumbuhan khas yang menjadi maskot kota dan kabupaten masing-masing. Flora identitas Kota Semarang yang pada saat ini mulai berkurang jumlahnya yaitu....

a. bambu wulung
b. turi
c. asem jawa
d. nangka

53. Perhatikan tambel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Ayam
2	Sapi
3	Kambing
4	Kuda
5	Ulat sutera

Berdasarkan tabel diatas sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk bahan baku tekstil adalah....

a. 1 dan 2
b. 3 dan 4
c. 4 dan 5
d. 5

54. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Nama sungai	Daerah
1	Kali Comal	Pemalang
2	Sungai Progo	Tegal
3	Kali gung	DIY
4	Bengawan solo	Solo

Nama sungai yang sesuai dengan daerahnya berdasarkan tabel diatas yaitu....

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

55. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar disamping merupakan salah satu sumber daya alam hayati, pada umumnya hasil olahannya berupa....

a. kursi
b. baju
c. produk kesehatan
d. produk kecantikan

56. Sumber daya alam non hayati adalah sumber daya alam yang berasal dari benda mati atau benda tak hidup seperti tanah, batuan dan bahan tambang. Sumber daya alam non hayati umumnya dimanfaatkan sebagai bahan bangunan dan kebutuhan rumah tangga. Berikut merupakan bahan bangunan yang biasa digunakan untuk membangun rumah, ***kecuali***....
    a. batu bata
    b. besi
    c. semen
    d. minyak bumi
57. Sumber daya alam yang terdapat di wilayah seperti pada gambar disamping adalah....

    a. ikan, udang, cumi
    b. bayam, wortel, timun
    c. kopi, teh
    d. cendana, damar, rotan
58. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Nama gunung	Lokasi
1	Slamet	Batang, kendal, wonosobo
2	Sindoro	Jawa tengah dan DIY
3	Sumbing	Temanggung dan wonosobo
4	Prau	Brebes, banyumas, purbalingga, tegal, dan pemalang
5	Merbabu	Boyolali, magelang, semarang, salatiga

Berdasarkan tabel diatas nama gunung dan lokasinya yang tidak sesuai ditunjukkan oleh nomor....
    a. 1 dan 2
    b. 1 dan 4
    c. 2 dan 3
    d. 2 dan 4

59. Jenis pekerjaan yang banyak dijumpai di wilayah seperti pada gambar disamping yaitu....

    a. petani
    b. karyawan pabrik
    c. nelayan
    d. pemetik teh
60. Masyarakat setempat tergantung pada keadaan alam sekitarnya. Bentuk kenampakan alam dan kegiatan penduduk setempat saling berpengaruh. Misalnya penduduk yang tinggal didaerah pantai sebagian besar bermata pencaharian sebagai nelayan dan pengelola hasil laut, sedangkan masyarakat di daerah pegunungan sebagian besar bermata pencaharian dibidang....
    a. pertanian, perkebunan, dan pariwisata
    b. peternakan, industri, dan pariwisata
    c. perikanan dan perkebunan
    d. pertambangan

LAMPIRAN 17

KUNCI JAWABAN SOAL TES UJI COBA

TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 04

Kelas/ Semester : V/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

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

LAMPIRAN 18

PEDOMAN PENSKORAN TES UJI COBA

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$\boxed{S = R}$$ (Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 60

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 19

PENGGALAN SILABUS PEMBELAJARAN PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Kompetensi Inti:

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)

Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	Religius Jujur Disiplin Nasionalis Syukur Toleran	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi.	1. Makna Puisi 2. Mendeklamasikan puisi	1. Siswa membaca teks bacaan bacaan tentang usaha keras seseorang yang bercita-cita besar. ***(mengamati)*** 2. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai teks bacaan. (***menanya***) 3. Siswa berdiskusi untuk melengkapi diagram dan menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat pada buku tentang apa yang dialami oleh tokoh dalam bacaan. ***(mengumpulkan informasi)*** ***(mengasosiasi)*** 4. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 5. Siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 6. Siswa mengamati lima buah gambar bangunan tempat ibadah yang	Tes	Tes tertulis	Soal pilihan ganda	7 x 35 menit	Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri		4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan.			Non tes	Unjuk kerja	Rating scale dilengkapi rubrik		
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.		1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	1. Bentuk toleransi dalam keagamaan 2. Bentuk sikap bersyukur terhadap keberagaman umat agama 3. Keberagaman keagamaan		Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik		

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.		2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat.		terdapat di Indonesia. ***(mengamati)*** ***(mengumpulkan informasi)*** 7. Guru memberikan pertanyaan: - Apakah kelima tempat ibadah itu ada didaerahmu? 8. Siswa berdiskusi untuk mencari informasi tentang tempat ibadah dari dua agama yang berbeda di Lingkungannya. ***(mengumpulkan informasi)*** 9. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan LKPD tentang informasi dua tempat ibadah yang berbeda. ***(mengolah informasi)(mengasosiasi)*** 10. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik		
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar.			Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.			Non tes	Unjuk kerja	Rating scale dilengkapi rubrik		

IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang	1. Karakteristik ruang 2. Pemanfaatan sumber daya alam	kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 11. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 12. Siswa mengamati teks penjelasan singkat tentang karakteristik ruang pada *multimedia interaktif.* ***(mengamati) (mengumpulkan informasi).*** 13. Siswa berdiskusi mengenai karakteristik ruang Kota Semarang. ***(mengolah informasi)*** 14. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***) 15. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 16. Guru memberikan penjelasan tentang sumber daya alam secara singkat.	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		

		ada di daerah sekitar		17. Siswa mengamati dua buah peta persebaran sumber daya alam hayati (hewan dan tumbuhan) pada *multimedia interaktif*. ***(mengamati)*** 18. Siswa bersama dengan kelompoknya bekerja sama membuat sebuah peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada didaerahnya. ***(mengolah informasi)*** ***(mengasosiasi))*** 19. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 20. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 21. Siswa membaca teks informasi tentang mendeklamasikan puisi yang baik. ***(mengumpulkan informasi)*** 22. Bersama temannya siswa berdiskusi cara					
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		4.1.1 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar			Non tes	Unjuk kerja	Rating scale dilengkapi rubrik		

				memahami makna sebuah puisi. ***(mengumpulkan informasi)*** 23. Siswa menjelaskan cara memahami makna sebuah puisi. ***(mengomunikasikan)***					

Semarang, 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

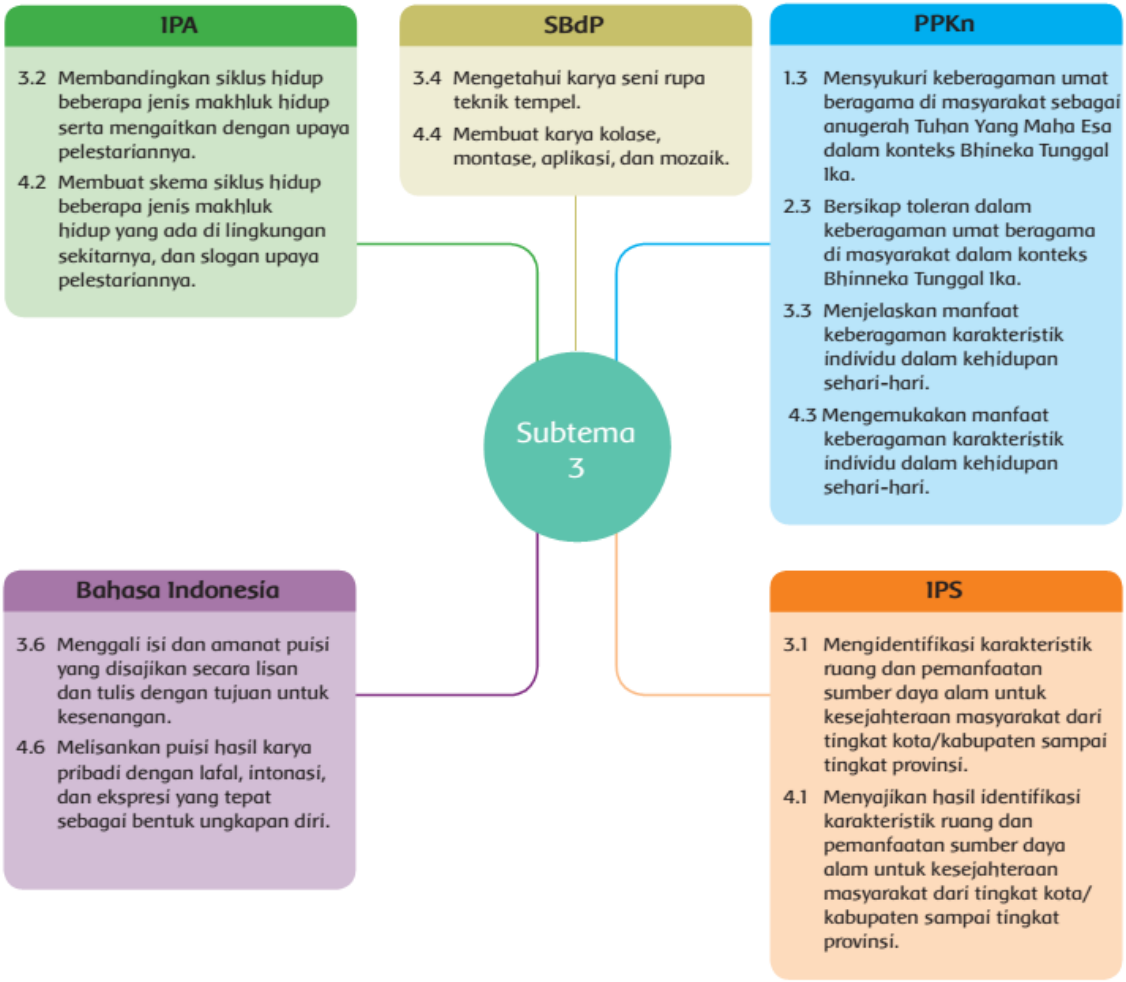
Guru Kelas IV

Hj. Sunarti, S.Pd.

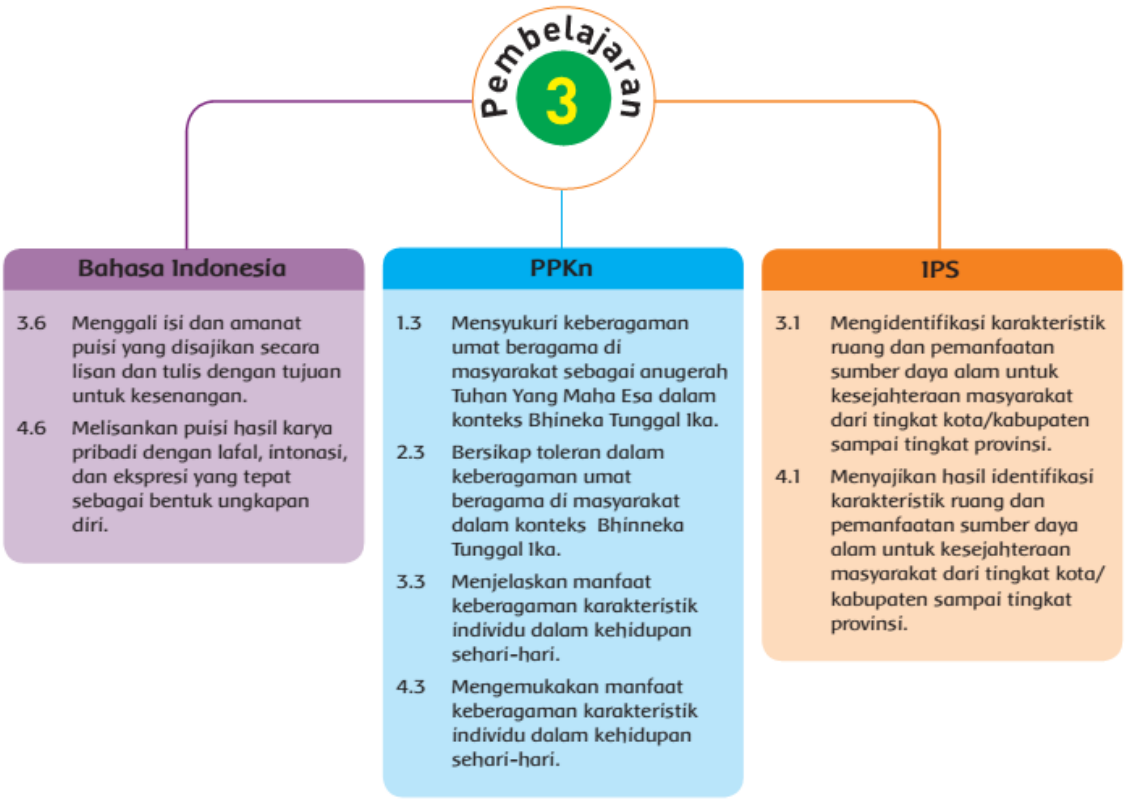
NIP. 196003261979112003

Seliana Crisni, S.Pd

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR SUBTEMA 3



PEMETAAN KOMPETENSI DASAR PEMBELAJARAN 3



LAMPIRAN 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PERTEMUAN I

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara	Religius Jujur Disiplin Nasionalis	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi.

lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	Syukur Toleran	4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan. 4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat. 2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya		3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat

alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		4.1.1 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca teks informasi tentang mendeklamasikan puisi, siswa dapat menganalisis cara mendeklamasikan puisi dengan baik.
2. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat membuat puisi sesuai tema yang ditentukan dengan baik.
3. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.
4. Melalui pembiasaan doa sebelum dan sesudah belajar, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan tepat.

5. Melalui pembiasaan sholat berjamaah, siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan tepat.
6. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat.
7. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.
8. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.
9. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat.
10. Dengn mencermati multimedia interaktif siswa dapat membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar dengan tepat.
11. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat.
12. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.
13. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.

D. Materi Pembelajaran

1. Puisi
2. Keragaman keagamaan dilingkungan sekitar
3. Karakteristik lingkungan provinsi jawa tengah
4. Persebaran sumber daya hewan dan tumbuhan di semarang

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan:

   Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan)

2. Model:

   Numbered Heads Together (NHT)

   (penomoran, mengajukan pertanyaan, berpikir bersama, menjawab)

3. Metode:

   Tanya jawab, diskusi, ceramah, pengamatan, demonstrasi

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran

a. Teks puisi

b. Multimedia interaktif

2. Alat dan Bahan

a. LCD

b. Laptop

3. Sumber Belajar

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Pra Kegiatan** 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. 2. Siswa bersama guru berdoa menurut agaman dan kepercayaannya masing-masing, dipimpin oleh salah seorang siswa *(religius).* 3. Siswa menyanyikan lagu nasional Indonesia Raya dipimpin salah seorang siswa *(nasionalis).* 4. Siswa melakukan kegiatan literasi *(literasi).* 5. Guru memberikan umpan balik dengan bertanya: Buku apa yang sudah kamu baca? Bagaimana ceritanya? 6. Guru menyiapkan sumber dan media pembelajaran. 7. Siswa menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan merapikan pakaian, merapikan tempat duduk, mengecek sampah yang ada di sekitar tempat duduk dan menyiapkan alat tulis. 8. Siswa bersama guru melakukan "Tepuk Semangat" untuk menambah semangat. 9. Guru mengecek kehadiran siswa.	15 menit
Kegiatan Inti	**Kegiatan Awal** 10. Siswa mengamati gambar dan teks yang terdapat pada halaman satu tentang cita-cita tak mengenal suku, agama, atau kebangsaan. Semua orang dapat menempatkan cita-citanya setinggi langit.	35 menit

	Tetapi setiap orang harus berusaha keras untuk mencapainya. 11. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul tema Cita-Citaku dan judul Subtema Giat Berusaha Meraih Cita-Cita. 12. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-Citaku: - Apakah semua orang berhak mempunyai cita-cita? - Apa yang bisa kamu lakukan untuk menggapai cita-citamu? 13. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini. **Kegiatan Inti** 14. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok diskusi, setiap kelompok terdiri atas 3 – 4 siswa. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. 15. Siswa membaca teks bacaan bacaan tentang usaha keras seseorang yang bercita-cita besar. ***(mengamati)*** 16. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai teks bacaan. (***menanya***) 17. Siswa berdiskusi untuk melengkapi diagram dan menjawab beberapa pertanyaan yang terdapat pada buku tentang apa yang dialami oleh tokoh dalam bacaan. ***(mengumpulkan informasi) (mengasosiasi)*** 18. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***)	170 menit

	19. Siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 20. Siswa mengamati lima buah gambar bangunan tempat ibadah yang terdapat di Indonesia. ***(mengamati) (mengumpulkan informasi)*** 21. Guru memberikan pertanyaan: - Apakah kelima tempat ibadah itu ada didaerahmu? 22. Siswa berdiskusi untuk mencari informasi tentang tempat ibadah dari dua agama yang berbeda di Lingkungannya. ***(mengumpulkan informasi)*** 23. Siswa bersama kelompoknya mengerjakan LKPD tentang informasi dua tempat ibadah yang berbeda. ***(mengolah informasi)(mengasosiasi)*** 24. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 25. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 26. Siswa mengamati teks penjelasan singkat tentang karakteristik ruang pada *multimedia interaktif*. ***(mengamati) (mengumpulkan informasi).*** 27. Siswa berdiskusi mengenai karakteristik ruang Kota Semarang. ***(mengolah informasi)*** 28. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***)	

	29. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 30. Guru memberikan penjelasan tentang sumber daya alam secara singkat. 31. Siswa mengamati dua buah peta persebaran sumber daya alam hayati (hewan dan tumbuhan) pada *multimedia interaktif*. ***(mengamati)*** 32. Siswa bersama dengan kelompoknya bekerja sama membuat sebuah peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada didaerahnya. ***(mengolah informasi) (mengasosiasi))*** 33. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 34. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 35. Siswa membaca teks informasi tentang mendeklamasikan puisi yang baik. ***(mengumpulkan informasi)*** 36. Bersama temannya siswa berdiskusi cara memahami makna sebuah puisi. ***(mengumpulkan informasi)*** 37. Siswa menjelaskan cara memahami makna sebuah puisi. ***(mengomunikasikan)***	
Penutup	**Kegiatan Penutup** 38. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.	25 menit

	39. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 40. Guru melakukan penilaian. 41. Guru memberikan umpan balik dan tindak lanjut berupa pengayaan dan remidial. 42. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 43. Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah	

H. Penilaian

No.	Muatan Pelajaran	Jenis Keterampilan	Teknik	Jenis	Bentuk
1.	**Bahasa Indonesia**	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	**PKn**	Sikap Spiritual	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik
		Sikap Sosial	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	**IPS**	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Produk	Rubrik Penilaian Produk

Tindak lanjut hasil evaluasi yang mecakup remedial dan pengayaan

Remidial :Siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi.

Pengayaan: Siswa yang sudah tuntas diberi soal tambahan.

Semarang, 2020

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas IV

Hj. Sunarti, S.Pd.

NIP. 196003261979112003

Seliana Crisni, S.Pd

Lampiran 1

BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi. 4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan. 4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1. Makna puisi 2. Mendeklamasikan puisi
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat. 2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat.	1. Bentuk rasa syukur terhadap keberagaman 2. Bentuk sikap toleran dan mannfaatnya 3. Keberagaman keagamaan

keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar. 4.1.1 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar	1. Karakteristik ruang 2. Pemanfaatan sumber daya alam

Bahan Ajar Utama dan Remidial

1. **Bahasa Indonesia**

Deklamasi adalah membaca puisi dengan lagu dan gaya (gerak tubuh) sebagai alat bantu. Deklamasi merupakan salah satu bentuk penyajian dalam pembacaan puisi yang disertai lagu dan gaya tubuh (gerakan tubuh). Gerak yang dimaksud disini adalah gerak alat bantuk untuk puisi yang bersifat puitis, seirama dengan isi bacaan puisi, disertai gerak-gerik dan mimik dari deklamator. Orang yang melakukan deklamasi disebut dengan deklamator.

Tujuan Deklamasi

Tujuan dari deklamasi adalah untuk mengutarakan pemikiran atau kebijakan yang terdapat dalam suatu puisi disertai gaya dan gerak tubuh untuk memperkuat penyampaian, sehingga maksud dan nilai-nilai keindahan yang terucap keluar dan di dengar oleh orang lain.

Mendeklamasikan puisi memerlukan persiapan yang baik. Selain menghafalkan baris demi baris, kamu juga harus memahami makna puisi tersebut. Setiap orang bisa memiliki pemahaman yang berbeda terhadap makna puisi. Salah satu cara untuk membedakan makna puisi adalah dengan memberikan penekanan pada saat mendeklamasikannya.

Pemberian tekanan pada baris puisi biasanya menggunakan tanda V. Perhatikanlah penggunaan tanda tersebut di bawah ini.

1. V menyimbolkan tekanan kata pendek sekali.
2. VV menyimbolkan tekanan kata agak pendek.
3. VVV menyimbolkan tekan kata agak panjang.

Cara untuk menentukan makna tersirat dalam puisi adalah :

1. Menyingkap judul
2. Memahami makna kata-kata kunci
3. Mengusut rujukan kata hanti
4. Mempelajari konteks penciptaan
5. Merumuskan makna utuh

Penjaga Alamku

Karya: D. Karitas

Kau tidak pernah lelah
Kau tidak pernah putus asa
Kau tidak pernah menyerah
Mencintai alam di mana kau dibesarkan
    Angin dan badai adalah sahabatmu
    Hujan dan panas adalah penolongmu
    Air sungai adalah kehidupanmu
    Alammu adalah ibumu
Maka engkau menjaganya
Maka engkau memeliharanya
Maka engkau merawatnya
Karena alam adalah ibumu

Deklamasi merupakan salah satu cara membacakan puisi tanpa menggunakan teks puisi. Biasanya, orang yang mendeklamasikan puisi harus menghafalnya terlebih dahulu.

Membaca puisi memerlukan pelafalan yang jelas dan intonasi yang tepat. Selain itu, pemenggalan kalimat juga harus diperhatikan. Dengan demikian, puisi tersebut akan enak didengar dan mudah dipahami isinya.

Contoh menentukan jeda:

Kau // adalah / para penyelamat negeri //

Catatan:

1. / berhenti sebentar untuk bernapas, biasanya pada koma atau di tengah baris.
2. // berhenti agak lama/biasanya koma di akhir baris yang masih berhubungan dengan baris berikutnya.
3. /// berhenti lama sekali biasanya pada titik baris terakhir atau pada akhir puisi.

2. PPKn

Keberagaman Agama di Indonesia

1) Agama Islam
   a. Merupakan sebuah agama di Indonesia dengan jumlah penganut terbesar di Negeri ini.
   b. Kitab Suci Agama Islam adalah Al-Qur'an.
   c. Agama Islam disebarkan pertama kali oleh Nabi Muhammad SAW.
   d. Agama ini muncul sekitar 1400-an tahun yang lalu.
   e. Tempat Ibadah Agama Islam adalah Masjid.

f. Hari raya atau hari besar keagamaan Umat Islam yaitu antara lain : Muharram, Asyura, Maulud Nabi, Isra' Mi'raj, Nuzurul Qur'an, Idul Fitri, Idul Adha, dan Tahun Baru Hijriah.

2) Agama Kristen
   a. Merupakan salah satu agama di Indonesia yang diakui oleh pemerintah.
   b. Kitab Suci Agama Kristen adala Injil.
   c. Agama ini disebarkan oleh Isa Al Masih/ Yesus Kristus.
   d. Awal mula munculnya agama ini sekitar 2000 tahun yang lalu.
   e. Tempat ibadah Agama Kristen adalah Gereja.
   f. Hari-hari besar umat Kristen yaitu Natal, Jumat Agung, Paskah, Kenaikan Isa Al Masih, Pantekosta.

3) Agama Katolik
   a. Merupakan salah satu agama di Indonesia yang diakui oleh pemerintah.
   b. Kitab Suci Agama Kristen adala Injil.
   c. Agama ini disebarkan oleh Isa Al Masih/ Yesus Kristus atau Bunda Maria.
   d. Awal mula munculnya agama ini sekitar 2000 tahun yang lalu.
   e. Tempat ibadah Agama Kristen adalah Gereja.
   f. Hari-hari besar umat Kristen yaitu Natal, Jumat Agung, Paskah, Kenaikan Isa Al Masih, Pantekosta.

4) Agama Hindu
   a. Merupakan salah satu agama di Indonesia yang diakui oleh pemerintah dan populer di pulau Bali.
   b. Kitab Suci Agama Hindu adalah Weda.
   c. Agama ini disebarkan oeh Santana Dharma.
   d. Awal mula Agama ini muncul sejak jama Prasejarah.
   e. Tempat ibadah Agama Hindu adalah Pura.
   f. Hari-hari besar agama Hindu yaitu Nyepi, Saraswati, Pagerwesi, Galungan, dan Kuningan.

5) Agama Buddha
   a. Merupakan salah satu agama di Indonesia yang diakui oleh pemerintah Indonesia.

b. Kitab Suci Agama Buddha adalah Tripitaka.
c. Awal mula agama ini disebarkan oleh Sidharta Gautama.
d. Agama Buddha muncul sekitar 2500 tahun yang lalu.
e. Tempat Ibadah Agma Buddha adalah Vihara.
f. Hari-hari besar keagamaan umat Buddha yaitu Waisak dan Katina.

6) Agama Kong Hu Cu
   a. Merupakan salah satu agama di Indonesia yang diakui oleh pemerintah.
   b. Muncul karena banyak etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia.
   c. Awal mula munculnya Agama Kong Hu Cu sekitar 5 abad sebelum masehi.
   d. Kitab Suci Agama Kong Hu Cu adalah Wu Ching dan Shing Shu.
   e. Hari-hari besar agama Kong Hu Cu kita kenal dengan Imlek.

Bentuk sikap toleransi dalam keberagaman agama

Toleransi adalah sikap atau perbuatan menghargai dan menghormati segala perbedaan selama tidak melanggar aturan dan norma yang berlaku. Contoh sikap tolerasi antar umat beragama ialah sikap diri kita sebagai individu atau sebagai kelompok yang dengan keyakinannya kepada Tuhan Yang Maha Esa terhadap individu atau kelompok yang berbeda. Toleransi tersebut dikembangkan dalam bentuk saling menghormati dan saling menghargai atar sesama umat beragama. Toleransi yang tidak mengijinkan perbuatan diskriminatif terhadap pemeluk agama lain.

Contoh Toleransi Beragama

Adapun contoh-contoh nyata toleransi beragama di masyarakat Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, antara lain adalah sebagai berikut;

a) Tidak menertawakan cara beribadah umat lain yang cara beribadahnya tentu sangat berbeda dengan kita.
b) Tidak membicarakan mengenai keburukan agama-agama yang dianut.
c) Tidak mencela aturan agama satu sama lain.
d) Tidak menghina serta tidak membanding-bandingkan bahwa agama yang dianut adalah agama yang paling benar dan baik.
e) Mempersilahkan teman untuk menjalankan ibadah ketika sudah pada waktunya.

f) Mengajak teman untuk berkunjung ke rumah saat perayaan hari raya.
g) Tidak berisik ketika dilingkungannya sedang mengadakan prosesi peribadatan.
h) Mengucapkan selamat hari raya kepada teman yang sedang merayakan hari raya.
i) Tidak menyinggung soal agama saat sedang berdebat.
j) Memberi maaf apabila teman melakukan kesalahan.
k) Tidak makan dihadapan teman yang sedang menjalani ibadah puasa.
l) Mengingatkan kepada sesama untuk beribadah tepat pada waktunya.
m) Saling berbagi pengalaman dalam melakukan beribadatan kepada teman yang berbeda agama.
n) Saling berbagi rejeki ketika teman sedang kesusahan tanpa memandang agama apa yang ia peluk.
o) Mengantarkan teman beribadah ke gereja disaat tidak ada kendaraan.
p) Tidak berisik saat perayaan nyepi di Bali.
q) Membantu pengamanan dalam penjagaan lahan parkir saat peibadatan shalat Jum'at.

Manfaat Toleransi Beragama

Manfaat yang timbul dari adanya toleransi beragama ini sangatlah beragam, terutama bagi negara yang banyak memiliki aliran kepercayaan dan agama seperti Indonesia. Adapun manfaat yang dapat diambil dari adanya sikap toleransi beragama tersebut, antara lain:

1) Terhindar dari adanya perpecahan antara umat beragama

   Dalam setiap diri individu, sikap toleransi sudah sewajibnya ditanamkan dalam diri individu tersebut, setra menerapkannya di dalam kehidupan masyarakat yang di dalamnya terdapat berbagai jenis kepercayaan dan agama. Toleransi menjadi sebuah solusi untuk mencegah terjadinya perpecahan antar umat beragama.

2) Memperkuat tali silaturahmi antar umat beragama

   Perbedaan merupakan salah satu hal yang menjadi masalah utama dalam timbulnya konflik perpecahan. Jalan keluar yang paling tepat dalam mencegah hal tersebut agar tidak terjadi adalah dengan menumbuhkan kesadaran diri dalam

tiap diri individu terkait pentingnya sikap saling menghormati dan saling menjaga hbungan yang baik antar umat beragama.

3) Memperkokoh persatuan negara

   Sebagai warga negara yang memegang teguh persatuan, menjaga keamanan, ketertiban serta stabilitas nasional dari sebuah negara merupakan hal yang sangat diperlukan dalam mensukseskan program yang telah dirancang oleh pemerintah. Terjadinya kerusuhan serta kekacauan lainnya akan berpengaruh dalam jalannya pembangunan di suatu negara.

4) Terciptanya keteraturan dan keharmonisan

   Sebagai mahluk sosial bermasyarakat, perbedaan merupakan suatu hal yang selalu hadir di dalamnya. Dengan adanya sikap toleransi antar umat beragama akan menciptakan suasana tentram, damai, dan aman dalam lingkungan sosial.

5) Memperkuat tingkat keimanan diri

   Menjaga kerukunan antar umat beragama dapat menghidarkan diri dari perbuatan yang tidak diigninkan. Hal tersebut akan berdampak pada meningkatnya tingkat keimanan seorang individu.

Bentuk rasa syukur dalam kehidupan sehari- hari

Bersyukur berarti mengetahui atau menyadari nikmat dari pemberi nikmat, bergembira atas nikmat yang diterima, dan melaksanakan apa yang menjadi tujuan pemberi nikmat, yaitu beribadah kepada-Nya.

Beberapa bentuk syukur yang dapat kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

1) Melaksanakan ibadah utama yang diperintahkan Tuhan kepada kita

   Ibadah merupakan tanda syukur atas apa yang telah Tuhan berikan kepada kita. Ibadah yang bisa kita lakukan misalnya shalat, puasa, zakat dan haji bagi umat islam, ke gereja bagi umat Kristen dan sembahyang bagi umat Hindu dan Budha.

2) Menjaga kesehatan fisik

   Tidak melakukan sesuatu yang membahayakan fisik dan mental berarti menjaga nikmat yang Tuhan berikan kepada kita. Makan teratur, olah raga, dan menjauhkan diri dari rokok dan narkoba merupakan wujud dari rasa syukur kita kepada Tuhan.

3) Menjaga kesehatan mental dan pikiran

Tuhan menciptakan otak untuk berfikir, membantu kita dalam menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan sebaik mungkin. Oleh karena itu, kita patut mensyukurinya dengan melakukan aktivitas yang dapat mengembangkan pikiran seperti rajin belajar, membaca, mengkaji ilmu sehingga pengetahuan kita semakin bertambah.

4) Mengembangkan potensi untuk masa depan kita

Cara kita menyiapkan masa depan merupakan bentuk rasa syukur kita kepada Tuhan. Contoh aktivitas mengembangkan potensi yang Tuhan berikan untuk kebaikan misalnya ketika kita mengetahui diri kita berbakat dalam menulis, kita mengembangkannya dengan sering menulis cerpen dan mengikuti berbagai lomba sehingga potensi yang kita miliki dapat berkembang secara maksimal.

5) Memanfaatkan potensi untuk membantu sesama

Orang yang bersyukur ingin menjadi yang terbaik dengan memberikan manfaat bagi orang lain. Disekitar kita masih banyak orang yang menderita karena kemiskinan, pengangguran, cacat fisik, mental, social, tertimpa bencana alam, menderita penyakit kronis dll. Gerakkanlah hati kita untuk bisa membantu mereka yang kurang beruntung dibandingkan kita.

6) Tidak menyebabkan orang menderita

Menjauhkan diri dari sikap yang menyebabkan diri sendiri atau orang lain menderita merupakan wujud syukur kita kepada Tuhan. Misalnya, tidak menjerumuskan teman ke pergaulan yang buruk, tidak melakukan perusakan terhadap barang milik orang lain, tidak mengganggu keamanan dan kenyamanan orang lain, dll.

3. IPS

Dimanakah kalian tinggal? bagaimana keadaan daerah tempat tinggal kalian? Setiap daerah yang kalian tempati tentu saja memiliki karakteristik yang berbeda- beda. Hal tersebut dikarenakan kenampakan alam yang ada di bumi ini sangat beragam. Seperti daratan, pegunungan, sungai, pantai dan lain

sebagainya. Sehingga akan muncul ciri khas dari masing-masing daerah tersebut yang disebut karakteristik lingkungan.

1) Dataran rendah

Wilayah dataran rendah memiliki ketinggian 0-500 meter di atas permukaan laut. Wilayah ini merupakan wilayah yang ideal untuk membangun pemukiman. Kota Semarang memiliki dataran rendah yang sempit dan seringkali dilanda banjir. Dataran rendah di wilayah barat Kota Semarang hanya memiliki lebar 4km dari garis pantai, sedangkan wilayah timur dataran rendah semakin melebar hingga 11km dari garis pantai. Beberapa daerah di jawa tengah yang berada di dataran rendah yaitu, Surakarta, Rembang, Kudus, Demak, Cilacap, Brebes, Blora dll.

2) Dataran tinggi

Dataran tinggi mempunyai ketinggian kurang lebih dari 500 meter diatas permukaan laut. Mempunyai suhu udara yang sejuk dan dingin. Dataran tinggi di Jawa Tengah misalnya adalah dataran tinggi Dieng dan dataran tinggi Priangan.

3) **Gunung**

Gunung merupakan bagian bumi yang menjulang tinggi dengan ketinggian puncaknya diatas 600 meter. Gunung terdiri atas gunung mati/tidak aktif dan berapi/ aktif. Gunung berapi merupakan gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus. Contoh gunung berapi adalah Gunung Merapi. Gunung mati atau yang sudah tidak aktif lagi, kemungkinan untuk meletus sangat kecil. Contoh gunung yang tidak aktif adalah Gunung Muria. Gunung dapat dimanfaatkan untuk objek wisata, selain itu juga bisa untuk

olahraga mendaki gunung. Contoh gunung yang terletak di jawa tengah yaitu, Gunung Slamet, Gunung Merbabu, Gunung Sindoro.

4) Pegunungan

Pegunungan adalah rangkaian gunung yang bersambung. Contoh pegunungan yang berada di Jawa tengah adalah Pegunungan Kendeng.

5) **Lembah**

Lembah adalah tanah rendah yang terdapat di kaki gunung atau di kanan kiri sungai. Daerah lembah umumnys sering terjadi banjir, karena daerahnya yang sangat rendah.

6) Sungai

Sungai merupakan suatu aliran besar yang mengalir dari hulu (atas) sampai

dengan hilir (bawah). Hulu biasanya berasal dari mata air di gunung atau pegunungan, sedangkan hilir berupa danau ataupun laut. Contoh sungai terpanjang dl Jawa adalah Bengawan Solo tepatnya di Jawa Tengah.

7) **Pantai**

Pantai merupakan daerah perbatasan antara daratan dan perairan. Ada dua jenis pantai yaitu pantai landai dan curam. Pantai landai memiliki permukaan yang datar sedangkan pantai curam memiliki dinding bukit yang curam akibat terkikis oleh ombak.

8) **Laut**

Laut merupakan kenampakan alam berupa perairan yang sangat luas, bahkan melebihi luas daratan dengar ciri utamanya yaitu airnya asin. Contohnya adalah Laut Jawa yang terletak disebelah Utara Jawa dan Selatan Kalimantan.

9) **Selat**

Selat adalah bagian laut yang sempit, dan menghubungkan pulau satu dengan pulau lainnya. Contohnya adalah Selat Sunda yang menghubungkan Pulau Jawa dan Pulau Sumatera.

10) **Teluk**

Teluk merupakan laut yang menjorok ke daratan. Teluk banyak dimanfaatkan untuk pelabuhan dan tempat wisata. Contoh teluk di jawa tengah yaitu Teluk Penyu dan Teluk Semarang. Teluk Semarang merupakan teluk yang terbentang dari Kabupaten Kendal hingga Kabupaten Demak. Teluk Semarang merupakan teluk terbesar di pantai utara Jawa Tengah.

11) **Tanjung**

Tanjung merupakan daratan yang menjorok ke permukaan laut. Tanjung dapat juga disebut ujung, sebuah tanjung yang luas dapat disebut semenanjung. Tanjung dapat digunakan sebagai pelabuhan apabila ombaknya tidak terlalu besar. Contoh tanjung di jawa tengah yaitu Karangbolong.

12) **Rawa**

Rawa adalah genangan air yang sangat luas yang terjadi secara ilmiah secara terus-menerus akibat drainase (pembuangan massa air secara alami dan buatan seperti menguras atau sebagai irigasi sawah) yang terhambat. Contohnya di Ambarawa, Kab. Semarang terdapat Rawa Pening.

Semua kenampakan alam juga memberikan kelebihan dan juga kekurangan tergantung bagaimana kita menjaga dan melestarikan ciptaan Tuhan YME. Kita sebagai warga negara mempunyai kewajiban untuk menjaga dengan baik kenampakan alam didaerah sekitar agar tetap asri dan lestari.

Keberagaman Sumber Daya Alam

1. Jenis

1) Sumber daya alam hayati

Sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup baik hewan maupun dari tumbuhan. Sumber daya alam dari tumbuhan biasanya dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Bagian tumbuhan dapat dimanfaatkan mulai dari akar hingga buahnya. Berikut pemanfaatan tumbuhan dalam berbagai macam olahan:

a) Bahan pangan,

Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pangan, berbagai makanan berasal dari tumbuhan, seperti daerah Kopeng kab. Semarang banyak masyarakat bermata pencaharian sebagai petani sayuran misalnya bayam, wortel, kubis, daun seledri dan lainnya. Di daerah Bandungan kab. Semarang masyarakat sebagian besar menjadi petani sayuran sawi, bayam, kangkung dan di daerah Temanggung sebagian besar masyarakat menjadi petani padi, jagung dan ketela pohon. Semua hasil pertanian tersebut dapat diolah menjadi bahan pangan bagi masyarakat yang berasal dari alam.

b) Bahan sandang

Tumbuhan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuat pakaian. Seperti pohon randu, dapat diambil buahnya yang dapat diolah menjadi serat kain. Randu diambil seratnya untuk dijadikan benang dan dari benang dijadikan kain, dari kain menjadi baju yang kita gunakan sehari hari.

c) Peralatan rumah tangga

Peralatan rumah tangga yang sering kita jumpai dirumah sebagian berasal dari tumbuhan, kebanyakan berasal dari kayu.Contohnya pintu, meja, kursi, lemari dan tiang. Kayu juga dapat dimanfaatkan untuk bahan dasar pembuat tisu dan kertas. Selain kayu, getah karet juga dapat dimanfaatkan sebagai ban mobil dan sepeda. Rotan dapat digunakan sebagai anyaman untuk membuat kursi, tali dan kerajinan lainnya seperti topi. Bambu dapat dimanfaatkan sebagai tiang, sebagai anyaman contohnya saja didaerah Temanggung saat masyarakat menjemur tembakau, mereka menggunakan anyaman bambu

sebagai alas untuk menjemur tembakau, bambu juga bisa dianyam sebagai tempat menjemur padi, sebagai dinding rumah, dan pagar.

d) Produk kesehatan dan perawatan tubuh

Sumber daya alam hayati juga dapat dimanfaatkan sebagai produk kesehatan contohnya jamu, masyarakat sudah tidak asing lagi dengan obat herbal yang berkhasiat menyembuhkan berbagai penyakit secara alami. Bahan yang dapat digunakan sebagai jamu adalah kunyit, jahe, kencur, temulawak, kumis kucing dan mengkudu. Untuk perawatan tubuh banyak tanaman yang dibudidayakan dan dimanfaatkan sebagai bahan kosmetik contohnya urang aring, lidah buaya, sari mawar, sari melati, bengkoang, sari teh, sari kopi dan lain lain.

2) Sumber daya alam dari hewan

Semua bagian hewan dapat dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia mulai dari sandang dan pangan bahkan produk kecantikan juga banyak memanfaatkan bagian dari hewan yang dijadikan bahan dasar pembuat produk kecantikan. Berikut manfaat sumber daya alam dari hewan:

a) Bahan pangan

Hewan dapat dimanfaatkan manusia sebagai lauk pauk, dalam empat sehat lima sempurna kita diharuskan untuk mengonsumsi makanan dari daging untuk mencukupi kebutuhan protein harian. Hewan yang dapat dimanfaatkan manusia contohnya ayam, sapi, kambing, ikan, dll. Manfaat hewan juga dapat diambil dari hasil susu untu dijadikan susu formula, susu fermentasi, keju dan olahan lainnya.Telur ayam dan telur burung puyuh dapat dimanfatkan sebagai bahan pangan yang berprotein tinggi.

b) Bahan sandang

Bagian kulit hewan dapat dijadikan sebagai sandang yang bermutu tinggi, adalah wol yang berasal dari bulu domba, kain sutra berasal dari kepompong ulat sutra dan kulit hewan dapat juga digunakan sebagai peralatan rumah tangga seperti tas, jaket, pelapis kursi sofa, jok mobil dan sepatu.

c) Produk kesehatan

Hewan dapat dimanfaatkan sebagai produk kesehatan bagi manusia, contohnya lebah dapat menghasilkan madu, burung walet air liurnya dapat dimanfaatkan untuk menambah stamina dan menghaluskan kulit dan susu kambing dimanfaatkan untuk kesehatan pencernaan.

3) Sumber daya alam non hayati

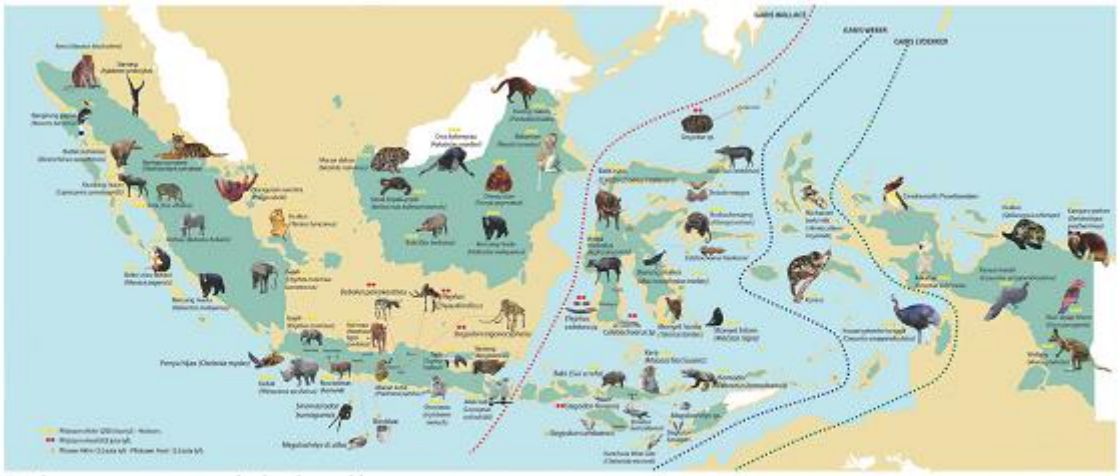
Sumber daya alam non hayati berasal dari benda mati atau benda tak hidup seperti tanah, batuan dan bahan tambang. Sumber daya alam non hayati umumnya dimanfaatkan sebagai bahan bangunan dan kebutuhan rumah tangga.

a) Bahan bangunan

Bahan bangunan yang digunakan untuk membangun rumah berasal dari tanah liat, batu bata, pasir , semen, dan besi.

b) Peralatan rumah tangga

Benda yang berada di dapur kebanyakan berasal dari aluminium, terbuat dari logam aluminium contohnya penggorengan, panci, dan lainnya. Alat rumah tangga berasal dari plastik contohnya ember, baskom, mangkuk, dan kantong plastik , plastik berasal dari bahan kimia buatan, dibuat khusus untuk membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup. Logam besi dibuat untuk membuat pagar rumah, tiang penyangga, dll. Minyak bumi dimanfaatkan untuk bahan bakar contohnya bensin, solar, gas, dan batu bara. Emas yang sering dimanfaatkan sebagai kebutuhan tersier bagi manusia seperti kalung, gelang dan cincin.



Sumber: www.geomagz.geologi.esdm.go.id

Peta sebaran fauna (hewan) di Indonesia

Sumber daya alam berupa hewan terdiri atas hewan liar dan hewan ternak. Hewan liar tinggal di hutan dan taman-taman nasional untuk dilindungi dari kepunahan. Contoh hewan liar tersebut yaitu harimau, kera, orang utan, gajah, badak, banteng, dan anoa. Hewan ternak merupakan hewan yang dipelihara atau diternakkan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Contoh hewan ternak yaitu ayam, itik, sapi, udang, dan domba.

Sumber: www.bp.blogspot.com

Peta sebaran flora (tumbuhan) di Indonesia

Peta di atas disebut peta tematik, yaitu peta yang berisi informasi khusus. Peta persebaran sumber daya alam berupa tumbuhan di atas menunjukkan daerah-daerah yang memiliki sumber daya tumbuhan untuk kebutuhan hidup masyarakat Indonesia. Sumber daya alam tumbuhan di antaranya adalah tanaman pangan, tanaman industri, dan hutan.Tanaman pangan terdiri atas tanaman padi, palawija, sayuran, dan buahbuahan. Sedangkan tanaman industri berupa tanaman tebu, karet, kopi, teh, kelapa sawit, tembakau, dan kopra. Tanaman hutan diperlukan untuk mencegah banjir, tanah longsor, menyimpan cadangan air, serta perlindungan hewan.

Bahan Ajar Pengayaan

1. **Bahasa Indonesia**

Lautan yang Indah dan Tenang

Karya: Rini Sita

Lautan yang indah dan tenang
Terlihat ikan yang sedang bergurau riang
Dibalik terumbu karang yang tampak kokoh
Bersama tanaman laut yang bergerak indah

Manusia yang melihat itu sangat terpesona
Ikan ikan berenang dengan ceria
Air laut tampak tenang dan tidak bergelombang
Suasana lautan sangat nyaman dan tenang

Hamparan Hijau Sawahku

Karya : Dendi Lesmana

Pagi ini,
Matahari belum menampakkan sinarnya
Mungkin karena ini masih terlalu pagi
Tapi, hamparan hijau sawahku
tlah membuat mata ini menikmatinya
Betapa indahnya
Karunia Sang Pencipta
begitu besar dan tak terhingga
Hamparan hijau sawahku
Adalah bukti indah karuniaMu
Kini,
Matahari mulai menampakkan wajahnya
Sinarnya menyeruak disela-sela daun
Menambah cerahnya suasana alam desaku,
Hamparan hijau sawahku adalah anugerahMu

2. PPKn

Tempat Ibadah Terbesar di Kota Semarang

1) Masjid Agung Jawa Tengah

Berada di jalan Gajah Raya Gayamsari, Kota Semarang. Masjid Agung Jawa Tengah ini sangat megah. Dengan gaya arsitektur perpaduan antara Jawa Tengah dan Yunani, masjid ini dengan pilar pilar dengan jumlah 25 dengan bentuk mirip koloseum.

2) Masjid Agung Kauman

Berada di Jl Alun alun barat no 11 (Kauman) Semarang. Dulu masjid ini bernama Masjid Agung Semarang. Masjid ini berada dekat Pasar Johar, dan menjadi pusat perayaan dugderan. Masjid ini dulunya menjadi alun-alun dari Kota Semarang

3) Masjid Raya Baiturrahman

Masjid diresmikan oleh Presiden Soeharto pada 1974. Keberadaan masjid ini hingga sekarang menjadi kebanggaan warga Semarang, apalagi lokasinya berada di Simpang Lima yang merupakan pusat kota Semarang.

Bangunan masjid berbentuk limasan dan berdiri di atas lahan seluas 11.765 m2. Saat ini Masjid Raya Baiturrahman tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah dan wadah berkumpulnya umat, melainkan juga pusat dakwah Islam. Di

kompleks tersebut juga berkembang pesat lembaga pendidikan TK-SD H Isriati 1.

4) Gereja Blenduk

Gereja GPIB Immanuel (Gereja Protestan Indonesia Barat Immanuel), karena atapnya berbentuk kubah, gereja ini lebih terkenal dengan sebutan Gereja Blenduk. Berada di Jalan Letjend Suprapto 32 Kota Lama, gereja ini merupakan gereja Kristen tertua di provinsi Jawa Tengah yang dibangun oleh Belanda pada tahun 1753.

5) Gereja Gedangan

Gereja Katolik Santo Yusup Gedangan yang berada di jalan Ronggowarsito 9 – 11 Semarang ini merupakan bangunan yang besar dengan pilar-pilar yang besar dan cukup banyak dan indah. Di bagian luar gereja terdapat tulisan IHS (Iesus Hominis Salvator) yang dahulunya adalah jam menara yang dapat membunyikan lonceng setiap 30 menit sekali. Namun, karena rusak jam tersebut diturunkan sekitar tahun 1978 dan digantikan tulisan IHS yang dapat kita saksikan hingga sekarang.

6) Vihara Buddhagaya Watugong

Pagoda Avalokitesvara di Vihara Buddhagaya atau lebih sering disebut Watugong Semarang ini dibangun tujuh tingkat dengan tinggi 45 meter, dan tercatat oleh Museum Rekor Indonesia MURI sebagai pagoda tertinggi di Indonesia.

7) Vihara Mahavira Graha

Berada daerah Marina, sebelum Pantai Marina. Dibangun mulai akhir tahun 2001 di atas lahan seluas 1.688 ha. Terdiri atas tujuh lantai, dan dengan keunikannya memiliki 88 arca Budha, Vihara ini merupakan vihara yang terbesar di Jawa Tengah.

8) Kelenteng Sampokong

Kelenteng Sam Poo Kong ini merupakan bekas tempat persinggahan dan pendaratan pertama seorang Laksamana Tiongkok yang bernama Zheng He / Cheng Ho.

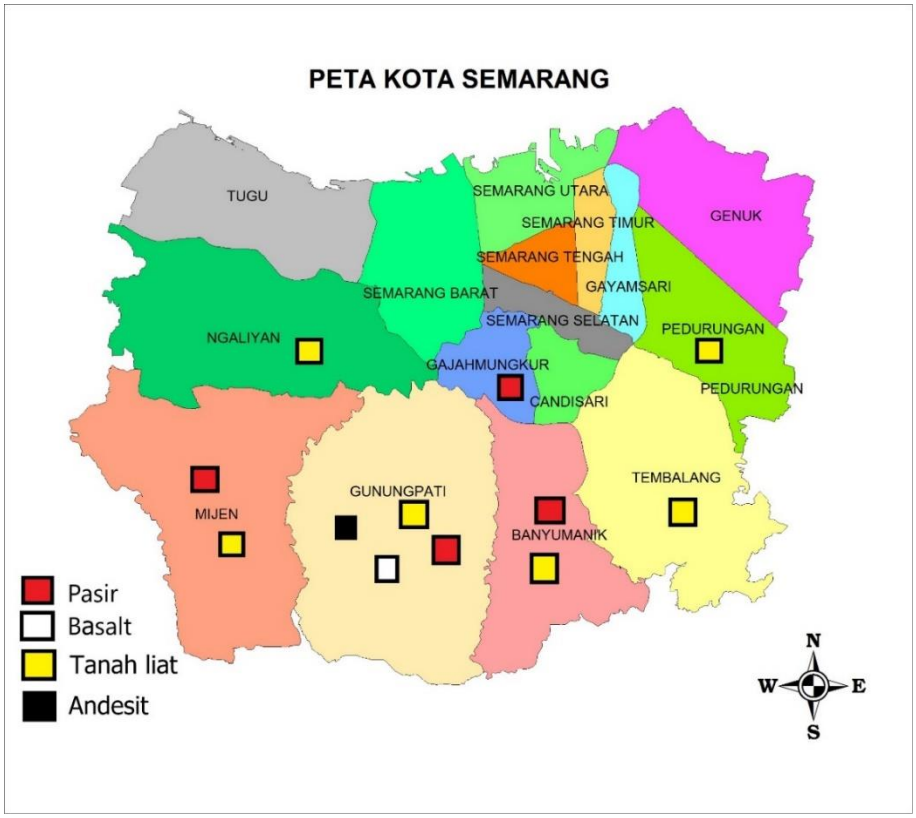
9) Kelenteng Tay Kak Sie

Berada di Jalan Gang Lombok No 62 Pecinan Semarang, Kelenteng Tay Kak Sie ini memiliki arsitektur yang luar biasa indah. Kelenteng Tay Kak Sie merupakan sebuah kelenteng tua yang didirikan pada tahun 1746 ini merupakan salah satu obyek wisata religi di Kota Semarang.

10. Pura Agung Giri Natha

Tempat ini memiliki nama resmi Pura Hindu Dharma Giri Natha, berada di Jalan Sumbing No 12 Gajah Mungkur. Dari sini salah satu view terbaik di pusat kota Semarang terlihat. Nuansa khas Bali dapat dirasakan pura ini. Dengan ornamen khas hindu menghiasi sudut – sudut Pura.

3. IPS



Bahan Ajar Kokurikuler

Mencari informasi tempat ibadah yang ada dilingkungan rumah beserta sejarahnya

Membuat peta persebaran sumber daya alam

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi. 4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan. 4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1. Melalui kegiatan membaca teks informasi tentang mendeklamasikan puisi, siswa dapat menganalisis cara mendeklamasikan puisi dengan baik. 2. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat membuat puisi sesuai tema yang ditentukan dengan baik. 3. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1. Teks puisi “Penjaga Alamku” 2. Teks informasi cara mendeklamasikan puisi
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap	4. Melalui pembiasaan doa sebelum dan sesudah belajar, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan tepat.	3. Gambar tempat ibadah keagamaan di Indonesia

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	keberagaman umat beragama di masyarakat. 2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	5. Melalui pembiasaan sholat berjamaah, siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan tepat. 6. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat. 7. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat	3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	8. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar. 9. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis	4. *Multimedia Interaktif* berbasis Konservasi

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar. 4.1.2 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar	sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat. 10. Dengn mencermati multimedia interaktif siswa dapat membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar dengan tepat. 11. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 12. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar. 13. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.	

1. Teks puisi “Penjaga Alamku”

Penjaga Alamku

Karya: D. Karitas

Kau tidak pernah lelah
Kau tidak pernah putus asa
Kau tidak pernah menyerah
Mencintai alam di mana kau dibesarkan
    Angin dan badai adalah sahabatmu
    Hujan dan panas adalah penolongmu
    Air sungai adalah kehidupanmu
    Alammu adalah ibumu
Maka engkau menjaganya
Maka engkau memeliharanya
Maka engkau merawatnya
Karena alam adalah ibumu

2. Teks informasi cara mendeklamasikan puisi

Deklamasi merupakan salah satu cara membacakan puisi tanpa menggunakan teks puisi. Biasanya, orang yang mendeklamasikan puisi harus menghafalnya terlebih dahulu.

Membaca puisi memerlukan pelafalan yang jelas dan intonasi yang tepat. Selain itu, pemenggalan kalimat juga harus diperhatikan. Dengan demikian, puisi tersebut akan enak didengar dan mudah dipahami isinya.

Contoh menentukan jeda:

Kau // adalah / para penyelamat negeri //

Catatan:

1. / berhenti sebentar untuk bernapas, biasanya pada koma atau di tengah baris.
2. // berhenti agak lama/biasanya koma di akhir baris yang masih berhubungan dengan baris berikutnya.
3. /// berhenti lama sekali biasanya pada titik baris terakhir atau pada akhir puisi.

Mendeklamasikan puisi memerlukan persiapan yang baik. Selain menghafalkan baris demi baris, kamu juga harus memahami makna puisi tersebut. Setiap orang bisa memiliki pemahaman yang berbeda terhadap makna puisi. Salah satu cara untuk membedakan makna puisi adalah dengan memberikan penekanan pada saat mendeklamasikannya.

Pemberian tekanan pada baris puisi biasanya menggunakan tanda V. Perhatikanlah penggunaan tanda tersebut di bawah ini.

1. V menyimbolkan tekanan kata pendek sekali.
2. VV menyimbolkan tekanan kata agak pendek.
3. VVV menyimbolkan tekan kata agak panjang.

3. Gambar tempat ibadah keagamaan di Indonesia

4. *Multimedia Interaktif* berbasis Konservasi

Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi. 4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan. 4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	1. Melalui kegiatan membaca teks informasi tentang mendeklamasikan puisi, siswa dapat menganalisis cara mendeklamasikan puisi dengan baik. 2. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat membuat puisi sesuai tema yang ditentukan dengan baik. 3. Melalui kegiatan membaca puisi kembali, siswa dapat mendeklamasikan puisi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	4. Melalui pembiasaan doa sebelum dan sesudah belajar, siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan tepat. 5. Melalui pembiasaan sholat berjamaah, siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam	

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan tepat. 6. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengidentifikasi keragaman keagamaan yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat. 7. Melalui kegiatan mengamati, siswa dapat mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar. 3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber	8. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis karakteristik lingkungan dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar. 9. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar dengan tepat. 10. Dengn mencermati multimedia interaktif siswa dapat membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar dengan tepat.	

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar. 3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar. 4.1.3 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar	11. Dengan mencermati multimedia interaktif siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 12. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar. 13. Dengan mencermati multimedia interaktif, siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan benar.	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3
Tanggal :
Kegiatan : Menuliskan informasi tentang usaha dan kerja keras seorang arsitek terkenal

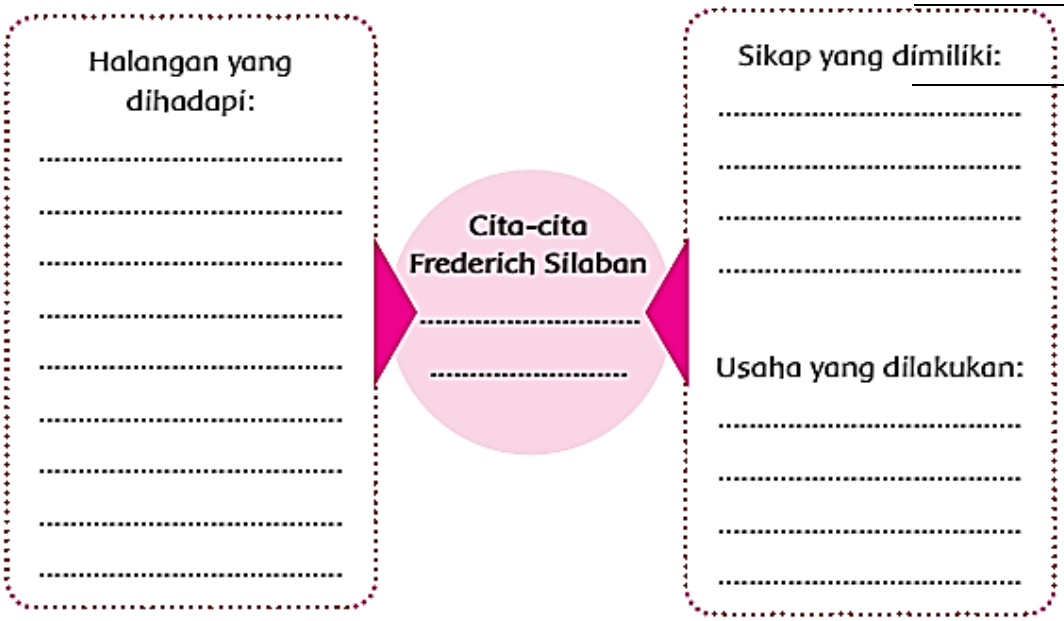
Anggota kelompok:

_____

_____

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah teks bacaan yang berjudul "Sang Arsitek" pada buku.
3. Kemudian lengkapi diagram dibawah ini berdasarkan teks bacaan.
4. Diskusikan bersama kelompok masing-masing.



Apa saja prestasi ang telah diraih Frederich Silaban dengan usaha dan kerja kerasnya?

Apa kesimpulanmu terhadap usaha Frederich Silaban untuk meraih Cita-citanya?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Anggota kelompok:

_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3
Tanggal :
Kegiatan : Menuliskan informasi tempat ibadah terkenal di Kota Semarang

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang telah disediakan.
2. Perhatikan tabel tentang tempat ibadah terkenal di Kota Semarang.
3. Pilihlah 2 tempat ibadah yang berbeda pada tabel tersebut.
4. Diskusikan dengan kelompokmu gambar manakah yang sesuai dengan tempat ibadah yang telah kalian pilih.
5. Tempelkan gambar pada kolom yang telah disediakan.
6. Catatlah informasi tentang nama, tahun berdiri, dan sejarah singkat tentang tempat ibadah tersebut.
7. Tuliskanlah fungsi dan kegunaan tempat ibadah tersebut selain untuk beribadah umatnya.

Gambar A

Nama :.....
Tahun berdiri :.....
Tempat ibadah umat :.....
Sejarah singkat :.....
.....
.....
.....
Kegunaan:.....
.....
.....

Gambar B

Nama :.....
Tahun berdiri :.....
Tempat ibadah umat :.....
Sejarah singkat :.....
.....
.....
.....
Kegunaan:.....
.....
.....

Perhatikan tabel dibawah ini! Pilihlah 2 tempat ibadah yang berbeda, kemudian potong dan tempel gambar yang sesuai dengan tempat ibadah yang telah kamu pilih.

No	Tempat Ibadah
1	Masjid Agung Jawa Tengah
2	Masjid Raya Baiturrahman
3	Gereja Blenduk
4	Gereja Gedangan
5	Vihara Buddhagaya Watugong
6	Vihara Mahavira Graha
7	Kelenteng Sampokong
8	Kelenteng Tay Kak Sie
9	Pura Agung Giri Natha
10	Masjid Agung Kauman

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 3

Anggota kelompok:

_____

_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3
Tanggal :
Kegiatan : Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dan menuliskan karakteristik ruang Kota Semarang

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang telah disediakan. _____
2. Diskusikan bersama teman kelompokmu tentang Karakteristik Ruang Kota Semarang, mulai dari dataran rendah hingga kenampakan alam lain yang men~~jadi ciri khas K~~ota Semarang.
3. Lengkapilah tabel dibawah berdasarkan hasil diskusi kelompokmu. _____
4. Kemudian buatlah peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan. Pilihlah salah satu!
5. Tandailah daerah penghasilnya dengan memberikan gambar yang m~~ewakili hewan a~~tau tumbuhan tertentu.
6. Jelaskan secara singkat manfaat setiap sumber daya alam tumbuhan atau hewan yang kamu ketahui untuk masyarakat sekitarnya.
7. Buatlah kesimpulan tentang sumber daya hewan atau tumbuhan apa yang paling banyak dihasilkan di Kota Semarang.
8. Tunjukkan hasil kerja kelompokmu di depan kelas.

1. Karakteristik Ruang Kota Semarang

Kenampakan Alam	Ada*	Letak/Nama	Sumber Daya Alam	Mata pencaharian
Dataran Rendah				
Dataran Tinggi				
Gunung				
Pegunungan				
Lembah				
Sungai				
Pantai				
Laut				
Selat				
Teluk				
Tanjung				
Rawa				

**)Berilah tanda centang apabila di Kota Semarang terdapat kenampakan alam tersebut dan berilah tanda silang apabila tidak ditemukan di Kota Semarang.*

Buatlah peta persebarang sumber daya hewan atau tumbuhan di Kota Semarang!

Keterangan:

Manfaat setiap sumber daya yang ada:

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

Kesimpulan :

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

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 4

Anggota kelompok:

_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3
Tanggal :
Kegiatan : Mendeklamasikan puisi "Penjaga Alamku"

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah puisi berjudul "Penjaga Alamku".
3. Berilah tanda V untuk memberikan tekanan-tekanan pada baris-baris kalimatnya.
4. Deklamasikan puisi tersebut sesuai dengan tanda yang telah diberikan dihadapan teman sekelompokmu secara bergantian.
5. Mintalah pendapatnya, kemudian lakukan perbaikan berdasarkan pendapatnya.
6. Kemudian buatlah puisi bertemakan "Lingkungan Alam".

Penjaga Alamku

Karya: D. Karitas

Kau tidak pernah lelah
Kau tidak pernah putus asa
Kau tidak pernah menyerah
Mencintai alam di mana kau dibesarkan
    Angin dan badai adalah sahabatmu
    Hujan dan panas adalah penolongmu
    Air sungai adalah kehidupanmu
    Alammu adalah ibumu
Maka engkau menjaganya
Maka engkau memeliharanya
Maka engkau merawatnya
Karena alam adalah ibumu

Lampiran 4

KISI- KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menganalisis karakteristik ruang dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	C4	L2	Disajikan gambar tentang salah satu kenampakan alam, siswa dapat menganalisis karakteristik Kota Semarang Disajikan pernyataan tentang karakteristik ruang siswa dapat menganalisis	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1,2) (3)

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
				karakteristik suatu ruang				
	3.1.2 Menganalisis sumber daya alam yang ada dilingkungan sekitar	C4	L2	Disajikan tabel tentang sumber daya alam, siswa daoat menganalisis sumber daya alam dilingkungan sekitar	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (4)
	3.1.3 Membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan di daerah sekitar.	C4	L2	Disajikan pernyataan tentang sumber daya alam, siswa dapat membuat kesimpulan tentang persebaran sumber daya alam	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (5)

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
	3.1.4 Menganalisis peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan yang ada di daerah sekitar	C4	L2	Disajikan peta persebaran sumber daya alam, siswa dapat menganalisis persebaran sumber daya alam	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (6)
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.2 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar	P2	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Menganalisis cara mendeklamasikan puisi.	C4	L2	Disajikan pernyataan tentang deklamasi puisi, siswa dapat menganalisis cara mendeklamasikan puisi	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (7, 10)
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan.	P2	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
	4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	A2	-	-	Non tes	Observasi	Jurnal penilaian sikap spiritual	I
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat.	A2	-	-	Non tes	Observasi	Jurnal penilaian sikap sosial	II
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam	3.3.1 Mengidentifikasi keragaman keagamaan yang	C1	L1	Disajikan tabel tentang keragaman keagamaan siswa dapat	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (8)

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
kehidupan sehari-hari.	ada di lingkungan sekitar.			mengidentifikasi agama yang ada Disajikan gambar tentang tempat ibadah salah satu agama, siswa dapat mengidentifikasi keberagaman keagamaan				(9)
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	P3	-	-	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

I. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Semarang, 2020
Guru Kelas IV

.....
NIP.

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Semarang, 2020
Guru Kelas IV

.....
NIP.

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Kelas/Semester	: IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema	: 6. Cita- Citaku
Subtema	: 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran	: 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Hari, tanggal	:
Alokasi waktu	: 15 menit

Nama : . . . . . .

Kelas : . . . . . .

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Wilayah seperti pada gambar dibawah ini merupakan wilayah yang sering digunakan untuk membangun pemukiman. Pada umumnya wilayah seperti ini memiliki ketinggian ... meter diatas permukaan laut.

   e. 0-500
   f. 0-600
   g. 0-200
   h. 200-300

2. Gambar disamping merupakan salah satu karakteristik ruang yang dapat kita temui di Kota Semarang bagian utara. Pada umumnya, daerah seperti gambar banyak dimanfaatkan untuk beberapa kegiatan ekonomi berikut, ***kecuali***....

   a. objek wisata
   b. bisnis penginapan
   c. restoran
   d. usaha perkebunan

3. Perhatikan pernyataan dibawah ini!

   i. Sebuah daratan yang memiliki suhu yang panas

   ii. Sebuah daratan yang berdekatan dengan pantai

iii. Sebuah daratan yang memiliki suhu sejuk bahkan dingin

iv. Sebuah daratan yang tinggi serta dekat dengan laut

v. Sebuah daratan yang berada di ketinggian lebih dari 500 meter

Pernyatan yang benar tentang dataran tinggi ditunjukkan oleh nomor....

a. iii dan v
b. ii dan v
c. i dan ii
d. iv dan ii

4. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Sumber Daya Alam
1	Jagung
2	Bambu
3	Kayu Jati
4	Singkong
5	Rotan

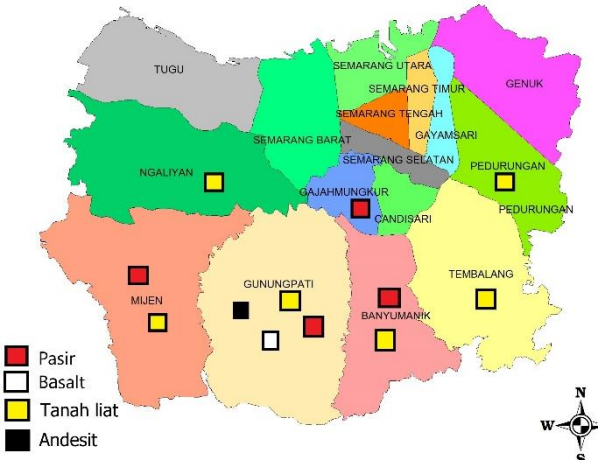
Berdasarkan tabel diatas, yang termasuk sumber daya alam hasil pertanian ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
b. 1 dan 4
c. 2 dan 3
d. 2 dan 5

5. Di daerah Bandungan, Kabupaten Semarang sebagian besar masyarakatnya memanfaatkan sumber daya alam dari tumbuhan untuk dijadikan bahan pangan. Oleh karena itu sebagian besar masayarakatnya bermatapencaharian sebagai petani sayuran. Sayuran yang banyak tumbuh di daerah tersebut yaitu....

a. padi, jagung, dan ketela pohon
b. sawi, bayam, dan kangkung
c. bayam, wortel, kubis, dan daun seledri
d. kopi, teh, dan kakao

6. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan peta persebaran sumber daya mineral pada gambar disamping, jenis sumber daya yang paling banyak tersebar luas di penjuru kota semarang adalah...

a. pasir
b. tanah liat
c. basalt
d. andesit

7. Perhatikan pernyataan berikut!

i. Menyiapkan teks puisi untuk dibawa dan dibaca
ii. Menghafal puisi yang akan dideklamasikan
iii. Memperhatikan pemenggalan kalimat
iv. Memahami makna puisi
v. Membuat salinan puisi

Persiapan yang dilakukan sebelum mendeklamasikan puisi yaitu ditunjukkan oleh nomor, ***kecuali***....

a. i dan v
b. ii dan iv
c. iii dan ii
d. iv dan i

8. Perhatikan tabel berikut ini.

No	Agama	Tempat ibadah
1	Islam	Masjid
2	Kristen	Gereja
3	Katolik	Gereja
4	Hindu	Vihara
5	Buddha	Pura

Agama dan tempat ibadah yang sesuai berdasarkan tabel diatas yaitu nomor....

a. 1,2, dan 3
b. 1,2, dan 4
c. 2,3, dan 4
d. 2,3, dan 5

9. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar disamping merupakan salah satu tempat ibadah yang terkenal di Kota Semarang. Tempat tersebut adalah tempat ibadah agama....

a. Islam
b. Kristen
c. Khonghucu
d. Buddha

10. Perhatikan pernyataan berikut ini!

i. V menyimbolkan tekanan kata pendek
ii. VV menyimbolkan tekanan kata agak pendek
iii. VVV menyimbolkan tekanan agak panjang
iv. VVVV menyimbolkan tekanan panjang

Pernyataan yang sesuai dalam pemberian tekanaan pada baris puisi ditunjukkan oleh nomor....

a. i dan ii
b. ii dan iii
c. iii dan iv
d. iii dan i

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI

NO.	JAWABAN
1.	A
2.	D
3.	A
4.	B
5.	B
6.	B
7.	A
8.	A
9.	C
10.	B

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Penskoran
1 – 10	Jawaban *benar* diberi skor 1 Jawaban *salah* diberi skor 0

S = R

(Arikunto 2012:188)

Keterangan :

S = *Score*

R = *Right*

Jadi, skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Penilaian $= \frac{Jumlah\ skor\ benar}{jumlah\ maksimal\ skor}\ x\ 100$

IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

1. **Bahasa Indonesia**

   KD. 4.6.1 Membuat puisi dengan tema yang telah ditentukan.

   4.6.2 Mendeklamasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat.

   Rubrik penilaian:

   Petunjuk*: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kesesuaian dengan tema				Lafal, intonasi dan ekpresi					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	**4**	**3**	**2**	**1**
Kesesuaian dengan tema	Puisi yang dibuat sangat sesuai dengan tema yang ditentukan guru	Puisi yang dibuat sesuai dengan tema yang ditentukan guru	Puisi yang dibuat kurang sesuai dengan tema yang ditentukan guru	Puisi yang dibuat tidak sesuai sama sekali dengan tema yang ditentukan
Lafal, intonasi, dan ekspresi	Mendeklamasikan puisi dengan lafal yang jelas, intonasi dan ekpresi yang tepat	Mendeklamasikan puisi dengan lafal yang jelas, intonasi yang tepat, namun ekspresi masih kurang	Mendeklamasikan puisi dengan lafal yang jelas namun intonasi dan ekspresi kurang tepat	Perlu bimbingan

IV. (2) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

2. PPKn

KD. 4.3.1 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Rubrik Penilaian :

***Petunjuk**: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Menuliskan manfaat keberagaman				Keterampilan berbicara di depan kelas					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	**4**	**3**	**2**	**1**
Menuliskan manfaat keberagaman	Menuliskan dengan benar 4 manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Menuliskan dengan benar 3 manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Menuliskan dengan benar 2 manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	Menuliskan dengan benar 1 manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari..
Keterampilan berbicara di depan kelas	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas tetapi masih bisa dimengerti maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

3. IPS

KD. 4.1.2 Membuat peta persebaran sumber daya hewan atau tumbuhan dilingkungan sekitar

Rubrik Penilaian :

Petunjuk*: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Pengetahuan tentang materi				Keterampilan menulis kesimpulan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran :

Aspek	4	3	2	1
Pengetahuan tentang sumber daya tumbuhan atau hewan yang paling banyak dihasilkan di daerahnya serta manfaatnya bagi masyarakat	Semua informasi dituangkan secara lengkap, jelas, dan sangat rinci	Hampir semua informasi dituangkan secara lengkap, jelas, dan rinci	Beberapa informasi dituangkan secara lengkap, namun kurang jelas, dan kurang rinci	Informasi tidak lengkap, tidak jelas, dan tidak rinci
Keterampilan menulis kesimpulan: Terdapat manfaat setiap sumber daya lam tumbuhan atau hewan terhadap masyarakat yang tinggal di wilayahnya	Seluruh isi kesimpulan lengkap, jelas, dan sangat rinci	Hampir seluruh isi kesimpulan lengkap, cukup jelas, dna cukup rinci	Sebagian isi kesimpulan cukup lengkap, namun kurang jelas, dan tidak rinci	Seluruh isi kesimpulan tidak lengkap, tidak jelas, dan tidak rinci

SINTAK PEMBELAJARAN
NUMBER HEAD TOGETHER (NHT)

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok
2. masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor
3. guru memberi tugas/ pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya
4. setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut
5. guru memanggil salah satu nomor secara acak
6. siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka

LAMPIRAN 21

PENGGALAN SILABUS SD KELAS 4 PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Kompetensi Inti:

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	1. Jujur 2. Disiplin 3. Tanggung jawab 4. Santun 5. Peduli 6. Percaya diri	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis.	3. Puisi 4. Cara membacakan puisi 5. Bentuk sikap syukur 6. Bentuk sikap toleran 7. Perayaan keagaaman 8. Keterkaitan karakteristik ruang dan sumber daya alam	1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok diskusi, setiap kelompok terdiri atas 3 – 4 siswa. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. 2. Siswa membaca teks bacaan bacaan tentang kesuksesan Andrea Hirata yang merupakan seorang penulis novel Indonesia yang terkenal dengan judul novel Laskar Pelangi. ***(mengamati)*** 3. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai teks bacaan tersebut. (***menanya***) 4. Siswa berdiskusi untuk melengkapi diagram dan membuat kesimpulan terhadap usaha Andrea Hirata. ***(mengumpulkan informasi)*** ***(mengasosiasi)*** 5. Guru memanggil salah satu nomor siswa	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	7 x 35 menit	Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri		4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan. 4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.			Non tes Non tes	Unjuk kerja Unjuk kerja	Rubrik Rubrik		
PPKn a. Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.		1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.			Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik		

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.		2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat.		dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***) 6. Siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 7. Siswa mengamati puisi untuk memahami arti dan maknanya. ***(mengamati)*** ***(mengumpulkan informasi)*** 8. Siswa berdiskusi untuk menuliskan makna puisi dengan mengikuti langkah-langkah yang disebutkan. ***(mengolah informasi)*** 9. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil membacakan puisi tersebut dengan percaya diri didepan kelas. (***mengkomunikasikan***)	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik		dan Kebudayaan
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar.			Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.			Non tes	Unjuk kerja	Rating scale dilengkapi rubrik		
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam		3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada			Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia.		10. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 11. Siswa mengamati teks penjelasan singkat tentang pemanfaatan sumber daya alam pada *multimedia interaktif.*	Tes	Tes tertulis	Pilihan ganda		

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.3 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		***(mengamati)*** ***(mengumpulkan informasi).*** 12. Siswa berdiskusi mengenai keterkaitan karkateristik ruang dan sumber daya alamnya. ***(mengolah informasi)*** 13. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil menjelaskan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***) 14. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 15. Guru memberikan penjelasan tentang sumber daya alam secara singkat. 16. Siswa mengamati tabel sumber daya alam, manfaat, beserta daerah penghasilnya pada *multimedia interaktif.* ***(mengamati)*** 17. Siswa bersama dengan kelompoknya bekerja	Non tes Non tes Non tes	Unjuk kerja Unjuk kerja Unjuk kerja	Rating scale dilengkapi rubrik Rating scale dilengkapi rubrik Rating scale dilengkapi rubrik		

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				sama menjawab beberapa pertanyaan mengenai barang tambang yang ada di Provinsi Jawa Tengah. ***(mengolah informasi) (mengasosiasi))*** 18. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 19. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 20. Siswa melengkapi tabel tentang perayaan keagamaan yang ada didaerah sekitar dengan memanfaatkan kalender. ***(mengumpulkan informasi)*** 21. Bersama temannya siswa berdiskusi untuk memilih salah satu perayaan keagamaan kemudian dijelaskan					

Mupel/ Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Jenis	Bentuk		
				tujuan, sejarah singkat, dan cara masyarakat merayakannya. ***(mengumpulkan informasi) (mengolah informasi)*** 22. Siswa saling bertukan informasi tentang perayaan keagaamnaan yang dipilih. ***(mengomunikasikan)***					

Mengetahui
Kepala Sekolah

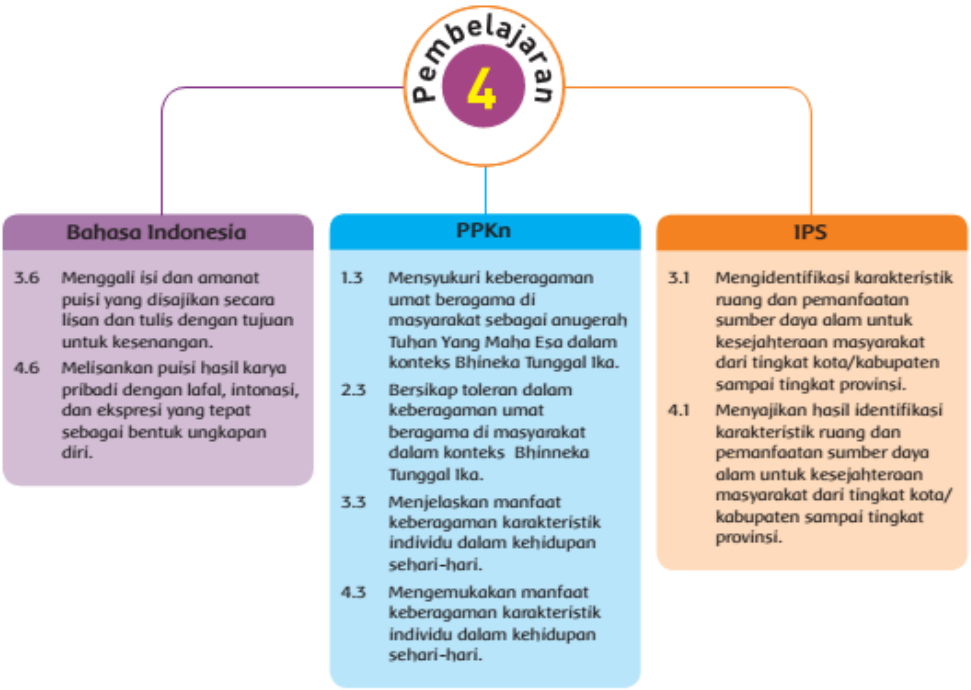
PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD PURWOYOSO 03
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

Hj. Sunartuti, S.Pd.
NIP. 196003261979112003

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

Seliana Crisni, S.Pd


Pembelajaran 4
Bahasa Indonesia
3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.
PPKn
1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
IPS
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

LAMPIRAN 22

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PERTEMUAN 2

Satuan Pendidikan	: SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester	: IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema	: 6. Cita- Citaku
Subtema	: 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran	: 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu	: 7 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter	Indikator
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal,	1.Jujur 2.Disiplin 3.Tanggung jawab 4.Santun 5.Peduli	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis.

intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	6.Percaya diri	4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan. 4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.		1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat. 2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan		3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia. 4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang

sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.2 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan membaca puisi siswa dapat mengidentifikasi makna sebuah puisi dengan baik.
2. Melalui kegiatan berlatih siswa dapat menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan
3. Dengan latihan membaca puisi siswa dapat membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat
4. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan baik
5. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan baik
6. Dengan membaca dari berbagai sumber siswa dapat mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat
7. Dengan membaca hasil identifikasi tentang perayaan keagamaan siswa dapat menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar minimal satu.
8. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat
9. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia minimal tiga
10. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
11. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam

untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

D. Materi Pembelajaran

1. Puisi
2. Keberagaman Karakteristik Individu
3. Karakteristik ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

E. Pendekatan, Model, dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan:
   Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi, dan mengomunikasikan)
2. Model:
   Numbered Heads Together (NHT)
   (penomoran, mengajukan pertanyaan, berpikir bersama, menjawab)
3. Metode:
   Tanya jawab, diskusi, ceramah, pengamatan, demonstrasi

F. Media, Alat, dan Sumber Belajar

1. Media Pembelajaran

a. Multimedia Interaktif

2. Alat dan Bahan

a. LCD
b. Laptop

3. Sumber Belajar

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Guru Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Karitas, Diana Puspa. 2017. *Buku Siswa Kelas IV, Tema 6: Cita-Citaku, (Revisi 2017).* Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	**Pra Kegiatan** 1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar.	15 menit

	2. Siswa bersama guru berdoa menurut agaman dan kepercayaannya masing-masing, dipimpin oleh salah seorang siswa *(religius)*. 3. Siswa menyanyikan lagu nasional Indonesia Raya dipimpin salah seorang siswa *(nasionalis)*. 4. Siswa melakukan kegiatan literasi *(literasi)*. 5. Guru memberikan umpan balik dengan bertanya: Buku apa yang sudah kamu baca? Bagaimana ceritanya? 6. Guru menyiapkan sumber dan media pembelajaran. 7. Siswa menyiapkan diri untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan merapikan pakaian, merapikan tempat duduk, mengecek sampah yang ada di sekitar tempat duduk dan menyiapkan alat tulis. 8. Siswa bersama guru melakukan "Tepuk Semangat" untuk menambah semangat. 9. Guru mengecek kehadiran siswa.	
Kegiatan Inti	**Kegiatan Awal** 10. Guru mengingatkan kembali materi pada pembelajaran sebelumnya. 11. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-citaku: - Apakah mimpi besarmu? - Apakah yang sudah kamu lakukan untuk menggapai cita-citamu tersebut? 12. Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran hari ini. **Kegiatan Inti**	35 menit

	13. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok diskusi, setiap kelompok terdiri atas 3 – 4 siswa. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. 14. Siswa membaca teks bacaan bacaan tentang kesuksesan Andrea Hirata yang merupakan seorang penulis novel Indonesia yang terkenal dengan judul novel Laskar Pelangi. ***(mengamati)*** 15. Siswa bersama guru bertanya jawab mengenai teks bacaan tersebut. (***menanya***) 16. Siswa berdiskusi untuk melengkapi diagram dan membuat kesimpulan terhadap usaha Andrea Hirata. ***(mengumpulkan informasi) (mengasosiasi)*** 17. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***) 18. Siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 19. Siswa mengamati puisi untuk memahami arti dan maknanya. ***(mengamati) (mengumpulkan informasi)*** 20. Siswa berdiskusi untuk menuliskan makna puisi dengan mengikuti langkah-langkah yang disebutkan. ***(mengolah informasi)*** 21. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil membacakan puisi tersebut dengan percaya diri didepan kelas. (***mengkomunikasikan***)	170 menit

	22. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 23. Siswa mengamati teks penjelasan singkat tentang pemanfaatan sumber daya alam pada *multimedia interaktif*. ***(mengamati) (mengumpulkan informasi).*** 24. Siswa berdiskusi mengenai keterkaitan karkateristik ruang dan sumber daya alamnya. ***(mengolah informasi)*** 25. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil menjelaskan hasil diskusi mereka. (***mengkomunikasikan***) 26. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***) 27. Guru memberikan penjelasan tentang sumber daya alam secara singkat. 28. Siswa mengamati tabel sumber daya alam, manfaat, beserta daerah penghasilnya pada *multimedia interaktif*. ***(mengamati)*** 29. Siswa bersama dengan kelompoknya bekerja sama menjawab beberapa pertanyaan mengenai barang tambang yang ada di Provinsi Jawa Tengah. ***(mengolah informasi) (mengasosiasi))*** 30. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka. (***mengkomunikasikan***) 31. Tanggapan dari teman yang lain, kemudian guru menunjuk nomor yang lain. (***mengkomunikasikan***)	

	32. Siswa melengkapi tabel tentang perayaan keagamaan yang ada didaerah sekitar dengan memanfaatkan kalender. ***(mengumpulkan informasi)*** 33. Bersama temannya siswa berdiskusi untuk memilih salah satu perayaan keagamaan kemudian dijelaskan tujuan, sejarah singkat, dan cara masyarakat merayakannya. ***(mengumpulkan informasi) (mengolah informasi)*** 34. Siswa saling bertukan informasi tentang perayaan keagaamnaan yang dipilih. ***(mengomunikasikan)***	
Penutup	**Kegiatan Penutup** 35. Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari. 36. Siswa mengerjakan soal evaluasi. 37. Guru melakukan penilaian. 38. Guru memberikan umpan balik dan tindak lanjut berupa pengayaan dan remidial. 39. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. 40. Siswa bersama guru menyanyikan lagu daerah	25 menit

H. Penilaian

No.	Muatan Pelajaran	Jenis Keterampilan	Teknik	Jenis	Bentuk
1.	**Bahasa Indonesia**	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
2.	**PKn**	Sikap Spiritual	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik
		Sikap Sosial	Non tes	Pengamatan	Lembar pengamatan dilengkapi rubrik
		Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
3.	**IPS**	Pengetahuan	Tes	Tertulis	PG Uraian
		Keterampilan	Non Tes	Penilaian Produk	Rubrik Penilaian Produk

4. Tindak lanjut hasil evaluasi yang mecakup remedial dan pengayaan
   Remidial :Siswa yang belum tuntas pada materi yang diajarkan dengan memberikan tambahan jam untuk pemahaman materi.
   Pengayaan: Siswa yang sudah tuntas diberi soal tambahan.

Semarang, 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SD PURWOYOSO 03
KEC. NGALIYAN
DINAS PENDIDIKAN

Hj. Sunartuti, S.Pd.
NIP. 196003261979112003

Guru Kelas IV

Seliana Crisni, S.Pd

Lampiran 1

BAHAN AJAR

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis. 4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan. 4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.	Puisi
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat. 2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar.	Bentuk sikap syukur Bentuk toleransi Perayaan keagamaan

dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia. 4.1.3 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.4 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	Keterkaitan karakteristik ruang dan sumber daya alam

Bahan Ajar Utama dan Remidial

1. Bahasa Indonesia

Makna Puisi

Makna puisi adalah arti atau maksud atau isi yang terkandung dalam puisi yang dapat ditangkap oleh pembaca sesuai tingkat pengalaman dan pengetahuannya.
Berikut ini puisi "Salju" karya Wing Kardjo yang akan dianalisis.

Ke manakah pergi
mencari matahari
ketika salju turun
pohon kehilangan daun

Ke manakah jalan mencari lindungan
ketika tubuh kuyup
dan pintu tertutup
Ke manakah lari
Mencari api
Ketika bara hati
Padam tak berarti

Ke manakah pergi
Selain mencuci diri

Berikut ini adalah langkah-langkah yang dapat Anda lakukan untuk menganalisis isi puisi tersebut.

1) **Gambaran makna**

   Setelah membaca puisi “Salju” berulang- ulang, kemudian akan menemukan gambaran maknanya. Dari berbagai macam kemungkinan makna kata "salju" misalnya, kita temukan gambaran makna berikut.

   a. Suatu musim atau keadaan ketika salah satu bagian bumi ini hanya ditebari oleh serpih es yang dingin;
   b. Sebagai akibat dari keadaan tersebut, bagian bumi yang terkena musun salju itu seolah-olah mati, tumbuh-tumbuhan gundul, aktivitas kerja di luar terhenti, orang jarang keluar rumah, dan bagian bumi itu sendiri seakan-akan tidak punya arti, bahkan menjadi suatu kenyataan atau bagian yang tidak disenangi.

   Dari proyeksi makna tersebut, sekarang dapat ditentukan bahwa kata atau judul "salju"mengandung makna sesuatu yang tidak berarti.

2) **Menganalisis unsur *sense* (makna)**

   Dalam hal *sense*, secara sederhana dapat ditetapkan bahwa lewat puisi "Salju" itu penyair menggambarkan seseorang yang sedang kebingungan. Ia tidak tahu

ke mana harus pergi. Saat itu, sesuatu yang tidak berarti sedang menimpa dirinya. la tidak tahu jalan untuk mencari perlindungan ketika tubuhnya basah kuyup. Dia ingin berusaha mencari api untuk menghidupkan bara hatinya yang mati, tetapi tidak tahu ke mana harus lari. Akhirnya sampailah dia pada satu keputusan "mencuci diri".

3) **Kategori kata**

Untuk membuktikan kebenaran gambaran makna judul maupun gambaran makna secara umum tersebut, kita sekarang perlu menelaah lebih mendalam. Jalan pertama yang kita tempuh adalah mengategorikan kata-kata yang termasuk kategori lambang dan kata-kata yang termasuk kategori simbol. Dalam hal ini ditetapkan bahwa kata-kata dalam puisi tersebut yang termasuk lambang adalah kata-kata "ke manakah", "pergi", "mencari", dan "ketika". Adapun kata-kata yang bersifat simbolik adalah "matahari", "salju turun", "pohon", dan "kehilangan daun".

4) **Memahami makna simbolik**

Pahami makna kata yang bersifat simbolik tersebut. Pertama, kata “matahari". Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa kata "matahari" berhubungan dengan makna "kehidupan", kata "salju" berhubungan dengan makna "sesuatu yang tidak berarti".

Masalahnya sekarang, apakah yang dimaksud dengan "pohon" dan "kehilangan daun"? Siapa pun akan memaklumi bahwa daun adalah ciptaan Tuhan. Dengan kata lain, daun adalah makhluk ciptaan Khalik. Pertanyaannya sekarang: Makhluk apakah yang mampu menyadari ketidakberartian hidupnya? Makhluk apakah yang dengan sadar berusaha mencari kehidupan? Jawabnya tentu, manusia.

Pohon yang kehilangan daun, tentu hidupnya tidak berarti. Selain itu, jika pohon itu merupakan simbol dari manusia, berarti manusia yang kehilangan daun itu hidupnya tiada berarti.

Setelah memahami makna kata-kata simbolik pada bait pertama, tugas kita sekarang adalah berusaha memahami makna kata simbolik pada bait berikutnya. Sering kali pemahaman makna kata-kata simbolik menjadi semacam kunci untuk memahami makna kata-kata simbolik berikutnya. Dengan berangkat dari anggapan demikian, dapatkah Anda memahami makna kata "tubuh", "basah kuyup", "pintu tertutup", dan kata "api"?

5) **Membahas makna setiap larik**

Setelah Anda mencoba sendiri berusaha memahami kata-kata simbolik tersebut, baik sendirian atau lewat diskusi, silakan Anda coba membahas makna setiap lariknya. Larik pertama yang berbunyi "ke manakah pergi" mudah untuk dimengerti. Larik kedua yang berbunyi ketika "salju turun"-lah yang perlu diperhatikan baik-baik.

Jika dihubungkan dengan proyeksi makna kata "salju" turun tersebut, dapatlah disimpulkan bahwa baris “ketika salju turun" mengandung makna ketika hidupku sepi tidak berarti. Adapun larik keempat yang berbunyi “pohon kehilangan daun" dapat diartikan sebagai ketika diriku hampa tidak bermakna. Dari telaah tersebut, sekarang dapat kita parafrasekan bait puisi tersebut dengan redaksi sebagai berikut:

ke manakah pergi
mencari kehidupan
ketika hidupku sepi tak berarti
ketika diriku hampa tidak bermakna

Dengan cara yang sama, bait-bait berikutnya dapat juga diredaksikan sebagai berikut:

ke manakah harus berjalan
mencari perlindungan
ketika diriku menderita

dan tak se orang pun mau menerima
ke manakah harus berlari

mencari petunjuk dan kekuatan kehidupan
ketika semangat hidupku
menjadi padam tidak berarti
tidak ada jalan lain
selain bersujud di hadapan Tuhan untuk menemukan kesucian

6) **Memahami hubungan antarbaris**

Dari telaah tersebut, semakin jelas bagaimana hubungan antara baris yang satu dengan baris lainnya. Sebagai penutur atau pemakai bahasa Indonesia, Anda tentunya tidak akan mengalami kesulitan seandainya diminta untuk mempertalikan baris-baris di atas ke dalam satuan-satuan kalimat.

7) **Simpulan pokok pikiran makna puisi**

Sudahkah Anda mencoba menyusun paragraf berdasarkan satuan-satuan bait tersebut? Jika sudah, tugas Anda sekarang adalah melihat satuan-satuan pokok pikiran dalam paragraf-paragraf yang telah Anda buat sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam puisi tersebut terdapat empat pokok pikiran yang saling berkaitan.

Keempat pokok pikiran itu adalah sebagai berikut.

a. Ke mana aku harus pergi di saat hidupku hampa tidak berarti?
b. Kepada siapa aku meminta perlindungan di saat diriku menderita dan tidak seorang pun mau menerima diri saya?

c. Ke mana harus pergi mencari petunjuk dan semangat kehidupan saat semangat hidupku padam tidak berarti?
d. Dalam situasi demikian, tidak ada jalan lain selain bersujud di hadapan Tuhan untuk menyucikan diri.

8) **Memahami sikap penyair terhadap puisi**

Sekarang, bagaimana halnya dengan sikap penyair terhadap pokok-pokok pikiran puisi tersebut? Ada bermacam-macam sikap seseorang sewaktu menghadapi situasi demikian. Mungkin mereka akan termenung sendirian, bertindak masa bodoh, menyalahkan orang lain, dan berbagai kemungkinan sikap lainnya.

Akan tetapi, lain halnya dengan sikap penyair. Ia mengungkapkan bahwa dalam situasi demikiaan tidak ada jalan lain kecuali mencuci diri. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa dalam menampilkan pokok-pokok pikirannya, penyair memiliki satu sikap, yakni berserah diri kepada Tuhan.

9) **Sikap penyair terhadap pembaca puisi**

Sikap penyair terhadap pembaca akan menunjukkan adanya sikap yang bermacam-macam. Dalam hal ini mungkin sikap masa bodoh, mengajak, menggurui, keramahtamahan, kebencian, persahabatan, dan lain-lainnya.

Adanya sikap-sikap tertentu dalam suatu puisi umumnya ditandai oleh bentuk-bentuk pernyataan tertentu. Dalam hal ini, jangan tutup mata Anda. Seandainya tanda-tanda tertentu yang dapat menyiratkan sikap penyair terhadap pembaca tidak ada, dapat dipastikam bahwa penyair menyikapi pembaca dengan sikap masa bodoh.

2. PPKn

Hari Besar Agama yang Berkaitan dengan Perayaan Kemenangan

1) Idul Fitri adalah hari kemenanan bagi umat Islam, karena telah berjaya menunaikan ibadah puasa selama sebulan di bulan Ramadhan. Selama sebulan Ramadan Rohani dan Jasmani kita dilatih sedemikian rupa untuk menjadi orang yang taqwa, yaitu orang yang mematuhi perintah Allah dan menjauhkan diri dari apa yang dilarang-Nya. Taqwa adalah tingkat yang paling mulia disisi allah S.W.T.
2) Hari Raya Galungan = Buda kliwon dungulan adalah hari memperingati terciptanya alam semesta beserta isinya dan kemenangan Dharma melawan Adharma. Umat Hindu melakukan persembahyangan kehadapan Sang Hyang Eidhi dan Dewa Bhatara/dengan segala manifestasinya sebagai tanda puji syukur atas rahmatnya serta untuk keselamatan selajutnya. Sedangkan penjor yang dipasang dimuka tiap-tiap perumahan yaitu merupakan “aturan” kehadapan Bhatara Mahadewa yang berkedudukan di Gunung Agung.

3) Paskah adalah perayaan kebangkitan Yesus. Paskah jatuh pada tanggal yang berbeda tiap tahun, menurut sistem penanggalan berdasarkan kalender bulan. Masa paskah dimulai sejak malam Paskah sampai hari Minggu Pentakosta dalam kalender katolik dan Protestan. Dalam kalender yang digunakan oleh umat katolik tradisional. Masa Paskah berakhir pada hari ke-8 sesudah Pentakosta.
4) Hari Waisak bagi umat hari kemenangan yang menandai tiga peristiwa besar yaitu saat kelahiran pangeran Sidharta, petapa Sidharta mencapai penerangan sempurna menjadi Budha dan budha gotama mangkat. Ketiga peristiwa tersebut terjadi pada saat bulan purnama di bulan Waisak (Mei), menurut kalender Bulan. Waisak bagi umat manusia, khususnya umat Budha adalah hari kemenangan, hari yang sangat bersejarah. Karena waisak merupakan bukti yang nyata bahwa manusia bisa menaklukkan penderitaan dan mencapai kebahagiaan abadi.

Contoh-contoh hari raya yang terkait dengan perayaan yang terkait dengan sebuah kemenangan.

a. Hari raya Idul Fitri dirayakan oleh Agama Islam kemenangan terhadap umat islam untuk melakukan puasa di bulan Ramadhan.
b. Hari raya Galungan dirayakan oleh Agama Hindu Kemenangan terhadap Dharma melawan Adharma.
c. Hari rayaPaskah dirayakan oleh Agama Kristen, kemenangan terhadap perayaan kebangkitan Yesus.
d. Hari raya Waisak dirayakan oleh agama Buddha kemenangan terhadap pada saat kelahiran pangeran Sidharta.

Hari Raya Agama yang Berkaitan dengan Kelahiran Orang-orang Suci

1) Natal (dari bahasa Portugis yang berarti “Kelahiran” adalah hari raya umat Kristen yang diperingati setiap tahun oleh umat Kristiani pada tanggal 25 Desember untuk memperingati hari kelahiran Yesus Kristus. Natal dirayakan dalam kebangkitan malam pada tanggal 24 Desember, dan kebangkitan pagi tanggal 25 Desember. Beberapa gereja Ortodoks merayakan Natal pada tanggal 6 Januari.
2) Maulid Nabi Muhamad SAW kadang-kadang Maulid Nabi atau Maulud saja adalah peringatan hari lahir Nabi Muhammad SAW, yang di Indonesia perayaannya jatuh pada setiap tanggal 12 Rabiul Awal dalam penanggalan Hijriah. Kata Maulid atau Milad dalam bahasa Arab berarti hari lahir. Perayaan Maulid Nabi merupakan tradisi yang berkembang di masyarakat Islam jauh setelah Nabi Muhammad wafat. Secara substansi, peringatan ini adalah ekspresi kegembiraan dan penghormatan kepada Nabi Muhammad.

3) Hari raya Waisak atau Waisaka merupakan hari suci Agama Budha.
   Dirayakan dalam bulan Mei pada waktu terang bulan (purnama sidhi) untuk memperingati tiga peristiwa penting, yaitu :
   a. Lahirnya Pangeran Sidharta di Taman Lumbini di tahun 623 S.M.
   b. Pangeran Sidharta mencapai Penerangan Agung dan Menjadi Budha di Budha-Gaya (Bodhgaya) pada usia 35 tahun di tahun 508 S.M
   c. Budha Gautama Parinibbana (wafat) diKusinara pada usia 80 tahun di tahun 534 S.M.

Contoh-contoh hari raya yang berhubungan dengan kelahiran orang-orang suci pada Agama masing-masing.

1. Hari raya Natal dirayakan oleh Agama Kristen dengan kelahirannya Yesus Kristus.
2. Hari raya Maulid Nabi Muhammad S.A.W dirayakan oleh Agama Islam dengan kelahirannya Nabi Muhammad S.A.W.
3. Hari raya Waisak dirayakan oleh Agama Budha dengan kelahirannya pangeran Sidharta.

3. IPS

Keterkaitan Karakteristik Ruang dan Sumber Daya Alam

1) Dataran rendah

Mata pencaharian masyarakat di dataran rendah umumnya adalah di bidang pertanian, industri, dan peternakan. Tumbuhan yang dapat tumbuh di dataran rendah antara lain cabai, tomat, timun, jagung, padi, dan lain sebagainya.

2) Dataran tinggi

Mempunyai suhu udara yang sejuk dan dingin sehingga cocok untuk tempat wisata, rekreasi, dan lokasi perkebunan. Seperti Dataran tinggi di Jawa Tengah yaitu dataran tinggi Dieng dan dataran tinggi Priangan. Mata pencaharian penduduk di dataran tinggi Dieng adalah sebagai petani, seperti kentang, wortel, kubis, selain itu juga ada pemetik teh. Terdapat banyak wisata disana mulai dari candi arjuna, telaga warna, dan kawah sikidang.

3) Gunung

Gunung dapat dimanfaatkan untuk objek wisata, selain itu juga bisa untuk olahraga mendaki gunung.

4) Pegunungan

Biasanya dimanfaatkan untuk tempat wisata karena udaranya yang sejuk dan pemandangannya yang menarik atau indah

5) **Lembah**
Banyak orang yang memanfaatkan lembah untuk bercocok tanam karena daerah ini relatif subur.

6) **Sungai**
Biasanya sungai dimanfaatkan untuk irigasi sawah, pertanian, budidaya ikan dengan keramba, objek pariwisata, PLTA (Pembangkit Listrik Tenaga Air) bahkan ada yang digunakan untuk transportasi (angkutan).

7) **Pantai**
Pada umumnya penduduk pantai memiliki mata pencaharian sebagai nelayan. Wilayah pantai juga banyak digunakan untuk objek wisata, bisnis penginapan, dan restoran.

8) **Laut**
Laut biasanya digunakan sebagai sarana transportasi dan juga sebagai tempat nelayan mencari ikan atau rumput laut.

9) **Selat**
Selat bermanfaat sebagai jalur angkutan antar pulau.

10) **Teluk**
Teluk banyak dimanfaatkan untuk pelabuhan dan tempat wisata.

11) **Tanjung**
Tanjung dapat digunakan sebagai pelabuhan apabila ombaknya tidak terlalu besar.

12) **Rawa**
Daerah rawa pada umumnya bermata pencaharian sebagar petani padi dan jagung, sebagai nelayan dan pengrajin enceng gondok.

Barang Tambang

Sumber daya alam	Manfaat	Daerah penghasil
Minyak bumi	Bahan bakar minyak	Plaju (Sumatera Selatan) dan Cepu (Jawa Tengah)
Gas alam	Pembuatan pupuk	Arun (NAD)
Emas	Perhiasan	Rejang Lebong (Bengkulu); Timka Papua
Batu bara	Bahan bakar Industri	Muara Enim (Sumatera Selatan); Pulau Laut (Kalimantan Selatan)
Nikel	Pelapis besi agar tidak berkarat	Soroako (Sulawesi Tenggara)

Pelestarian Sumber Daya Alam

Ketersediaan sumber daya alam memang untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, tetapi sebagai manusia kita juga harus melestarikan sumber daya alam agar dapat dirasakan manfaatnya untuk anak cucu kita kelat. Bagaimana cara melestarikan sumber daya alam? Mari kita pelajari lebih lanjut

1) **Pelestarian Tanah**
   Tanah adalah media utama tumbuhan hidup, tanpa tanah yang subur tumbuhan tidak akan tumbuh. Maka dari itu sangat penting bagi kita untuk menjaga kesuburan tanah dengan melakukan pemupukan, menanam pohon di lahan tandus atau hutan yang gundul, serta membuat sengkedan agar tanah tidak mudah terkikis.
2) **Pelestarian Air**
   Air menjadi sumber daya alam yang sangat penting bagi manusia, jika dalam penggunaan air tidak dengan cara yang bijak maka akan merugikan manusia kedepannya. Cara pelestarian air dengan menggunakan air secara hemat, tidak mencemari sungai maupun laut, membuat peresapan air ditiap pemukiman warga, serta pengelolaan limbah industri. Air juga berasal dari hutan maka dengan menanami hutan yang gundul juga menjadi pelestarian air.
3) **Pelestarian Hutan**
   Dengan memelihara hutan kita sudah menjaga pelestarian hutan. Misalnya melakukan tebang pilih pada pohon yang sudah rapuh atau tua, melakukan reboisasi atau penanaman kembali hutan yang gundul, tidak melakukan pembakaran hutan, dan mencegah adanya penebangan liar atau illegal logging.
4) **Pelestarian Barang Tambang**
   Barang tambang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui maka dari itu kita sebaiknya melestarikan penggunaan barang tambang dengan menggunakan barang tambang sehemat mungkin, mendaur ulang atau memanfaatkan barang tambang yang sudah tidak terpakai, dan menggunakan barang pengganti.
5) **Pelestarian Hewan Air**
   Hewan air dan air bersih menjadi satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Untuk menjaga kelestarian keduanya maka kita harus menjaga kebersihan sungai, laut dan danau, menangkap ikan dengan pancing atau tombak tanpa mengebom atau meracuni laut, tidak menangkap ikan menggunakan pukat harimau, serta menjalankan program kebersihan sungai maupun laut.

Bahan Ajar Pengayaan

1. **Bahasa Indonesia**

Kekeringan

Bukankah kamu sendiri yang merusak suburnya tanah surgamu

Maka jangan heran apabila tanahmu tidak kembali subur

Maka jangan heran apabila lautmu tidak kembali indah

Bukankah kamu sendiri yang merusaknya

Yakni dengan kedua tanganmu yang penuh dengan kata serakah

Kamu telah menjadikan alam sebagai pemuas nafsumu sendiri

Dan kau pun tidak memperdulikan lagi anak cucumu

Apakah kau tidak pernah berfikir perihal keturunan kita

2. **PPKn**

Idul Adha

Di Republik Indonesia, Hari Raya Haji, adalah sebuah hari raya Islam. Pada hari ini diperingati peristiwa kurban, yaitu ketika nabi Ibrahim (Abraham), yang bersedia untuk mengorbankan putranya Ismail untuk Allah, akan mengorbankan putranya Ismail, kemudian digantikan oleh-Nya dengan domba.

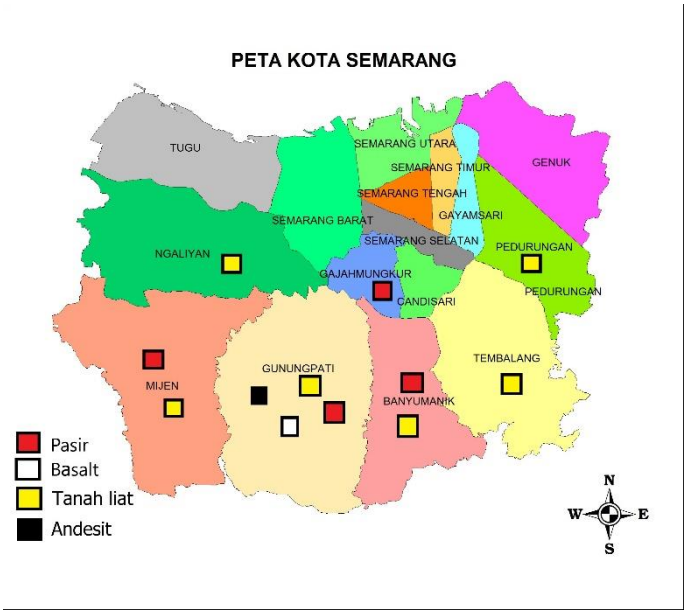
Pada hari raya ini, umat Islam berkumpul pada pagi hari dan melakukan salat Ied bersama-sama di tanah lapang, seperti ketika merayakan Idul Fitri. Setelah salat, dilakukan penyembelihan hewan kurban, untuk memperingati perintah Allah kepada Nabi Ibrahim yang menyembelih domba sebagai pengganti putranya.

Hari Raya Idul Adha jatuh pada tanggal 10 bulan Dzulhijjah, hari ini jatuh persis 70 hari setelah perayaan Idul Fitri. Hari ini juga beserta hari-hari Tasyrik diharamkan puasa bagi umat Islam., Pusat perayaan Idul Adha adalah sebuah desa kecil di Arab Saudi yang bernama Mina, dekat Mekkah. Di sini ada tiga tiang batu yang melambangkan Iblis dan harus dilempari batu oleh umat Muslim yang sedang naik Haji., Hari Idul Adha adalah puncaknya ibadah Haji yang dilaksanakan umat Muslim dan juga dengan melaksanakan penyembelihan hewan qurban bagi seluruh umat muslim di dunia.

Idul Fitri

Idul fitri adalah hari raya umat Islam yang jatuh pada tanggal 1 Syawal pada penanggalan Hijriyah. Karena penentuan 1 Syawal yang berdasarkan peredaran bulan tersebut, maka Idul Fitri atau Hari Raya Puasa jatuh pada tanggal yang berbeda-beda setiap tahunnya apabila dilihat dari penanggalan Masehi. Cara menentukan 1 Syawal juga bervariasi, sehingga boleh jadi ada sebagian umat Islam yang merayakannya pada tanggal Masehi yang berbeda. Pada tanggal 1 Syawal, umat Islam berkumpul pada pagi hari dan menyelenggarakan Salat Ied bersama-sama di masjid-masjid, di tanah lapang, atau bahkan jalan raya (terutama di kota besar) apabila area ibadahnya tidak cukup menampung jamaah .

3. IPS



Bahan Ajar Kokurikuler

Menceritakan pengalaman melakukan kegiatan keagamaan bersama keluarga masing-masing siswa

Lampiran 2

MEDIA PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis. 4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan. 4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.	1. Melalui kegiatan membaca puisi siswa dapat mengidentifikasi makna sebuah puisi dengan baik. 2. Melalui kegiatan berlatih siswa dapat menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan 3. Dengan latihan membaca puisi siswa dapat membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat	1. Teks puisi
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	4. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan baik	2. Gambar Perayaan keagamaan

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika. 2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.	5. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan baik 6. Dengan membaca dari berbagai sumber siswa dapat mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat 7. Dengan membaca hasil identifikasi tentang perayaan keagamaan siswa dapat menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar minimal satu.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia.	5. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat 6. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia minimal tiga 7. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menyusun	3. Multimedia inetraktif

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	Media
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.2 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 8. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	

1. Teks puisi

SALJU
Ke manakah pergi
mencari matahari
ketika salju turun
pohon kehilangan daun

Ke manakah jalan mencari lindungan
ketika tubuh kuyup
dan pintu tertutup
Ke manakah lari
Mencari api
Ketika bara hati
Padam tak berarti

Ke manakah pergi
Selain mencuci diri

2. Gambar perayaan keagamaan

Pelaksanaan hari besar BUDHA

3. Multimedia interaktif

Lampiran 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran	LKPD
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis. 4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan. 4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.	8. Melalui kegiatan membaca puisi siswa dapat mengidentifikasi makna sebuah puisi dengan baik. 9. Melalui kegiatan berlatih siswa dapat menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan 10. Dengan latihan membaca puisi siswa dapat membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat	5.
PPKn 1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	11. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat dengan baik 12. Melalui pembiasaan siswa dapat menunjukkan sikap toleran dalam	6.

2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat. 3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar. 4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.	keberagaman umat beragama dimasyarakat dengan baik 13. Dengan membaca dari berbagai sumber siswa dapat mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat 14. Dengan membaca hasil identifikasi tentang perayaan keagamaan siswa dapat menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar minimal satu.	
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. 3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia. 4.1.2 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan	5. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar dengan tepat 6. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia minimal tiga 7. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk	7.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.3 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 8. Dengan mencermati *multimedia interaktif* siswa dapat mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 1

Anggota kelompok:

_____

_____

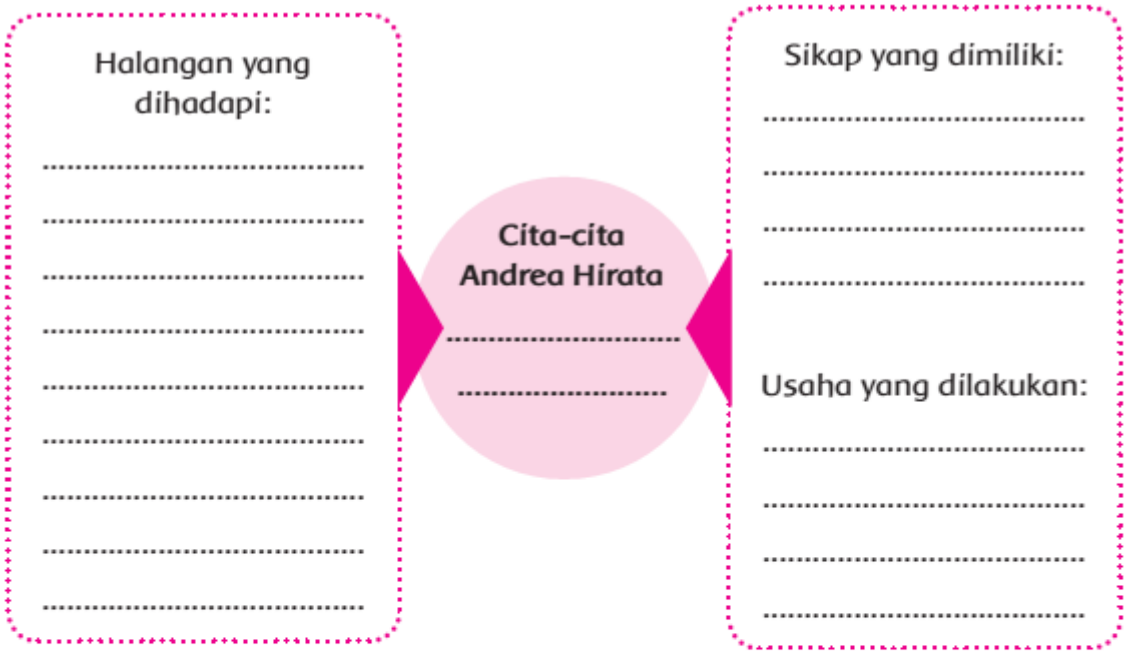
_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4
Tanggal :
Kegiatan : Melengkapi diagram tentang Andrea Hirata

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama anggota kelompok pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah teks bacaan yang berjudul "Andrea Hirata" pada buku.
3. Kemudian lengkapi diagram dibawah ini berdasarkan teks bacaan.
4. Diskusikan bersama kelompok masing-masing.



Apa kesimpulanmu terhadap usaha Andrea Hirata untuk meraih cita-citanya?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 2

Anggota kelompok:

_____

_____

_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4
Tanggal :
Kegiatan : Menemukan makna puisi dan membacakannya

Petunjuk pengerjaan:

1. Bacalah puisi dibawah!
2. Tuliskan makna puisi buku catatan masing-masing.
3. Tandai kalimat-kalimat dalam puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan.
4. Bacalah kembali puisi tersebut hingga kamu mantap dengan intonasi dan pemenggalannya
5. Halfalkan puisi tersebut kemudian bacakan didepan kelas.

Laskar Pelangi

Karya: Nidji

Mimpi adalah kunci
Untuk kita menaklukkan dunia
Berlarilah tanpa lelah
Sampai engkau meraihnya

Laskar pelangi takkan terikat waktu
Bebaskan mimpimu di angkasa
Warnai bintang di jiwa

Menarilah dan terus tertawa
Walau dunia tak seindah surga
Bersyukurlah pada yang kuasa
Cinta kita di dunia, selamanya

Cinta kepada hidup
Memberikan senyuman abadi
Walau hidup kadang tak adil
Tapi cinta lengkapi kita

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Anggota kelompok:

_____

_____

_____

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4
Tanggal :
Kegiatan : Melengkapi tabel tentang barang tambang di Indonesia

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama dan nomor urut anggota kelompok pada kolom diatas.
2. Lengkapilah tabel tentang barang tambang dan manfaatnya.
3. Kerjakan secara berkelompok.

NO.	Barang Tambang	Manfaat

1. Barang tambang apa saja yang terdapat di provinsi jawa tengah?

2. Barang tambang apa saja yang tidak dimiliki oleh provinsi jawa tengah?

3. Digunakan untuk apa sajakah barang tambang yang ada didaerahmu?

Anggota kelompok:

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK 4

Kelas/ Semester : IV/ 2
Tema : 6. Cita-citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4
Tanggal :
Kegiatan : melengkapi tabel tentang perayaan keeagamaan

Petunjuk pengerjaan:

1. Tuliskan nama dan nomor urut anggota kelompok pada kolom diatas.
2. Lengkapilah tabel dibawah ini dengan memanfaatkan kalender.
3. Kerjakan secara berkelompok

Nama Hari Raya Keagamaan	Umat yang Merayakan	Tujuan Perayaan

Nama Perayaan:

.....

Tujuan perayaan:

.....

.....

.....

Sejarah singkat tentang perayaan:

.....

.....

.....

Cara masyarakat merayakan:

.....

.....

.....

Lampiran 4

KISI- KISI INSTRUMEN PENILAIAN

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03
Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Alokasi Waktu : 7 x 35 menit

Mupel/ Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah	Level kognitif	Indikator soal	Penilaian			Nomor soal
					Teknik penilaian	Jenis penilaian	Bentuk instrumen	
1	2	3	4	5	6	7	8	9
IPS 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.5 Menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar	C4	L2	Disajikan gambar karkateristik ruang siswa dapat menganalisis hubungannya dengan sumber daya alam Disajikan tabel tentang daerah yang sesuai	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (5) (6)

				dengan mata pencahariannya siswa dapat mengnalisis hubungan karakteristik runag dan sumber daya alam Disajikan pernyataan tentang karakteristik ruang siswa dapat menganalisis hubungan karakteristik ruang dengan sumber daya alam				(10)

	3.1.6 Menganalisis barang-barang tambang yang terdapat di Indonesia.	C4	L2	Disajikan gambar tentang barang tambang siswa dapat menganalisis barang tambang si indonesia Disajikan tabel tentang barang tambang siswa dapat menganalisis barang tambang di indonesia	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (1,3) (2,4)
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan	4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	P2	-		Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	4.1.2 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	P2	-		Non tes	Unjuk Kerjar	Rubrik	IV
Bahasa Indonesia 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.	3.6.1 Mengidentifikasi makna sebuah puisi yang disajikan secara tertulis.	C4	L2	Disajikan pernyataan tentang prosedur menemukan makna puisi, siswa dapat mengdentifikasi makna puisi	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (9)
4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri	4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan.	P2	-		Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV
	4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.	P3	-		Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

PPKn 1.4 Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.	1.3.1 Menunjukkan sikap bersyukur terhadap keberagaman umat beragama di masyarakat.	A2	-		Non tes	Observasi	Jurnal penilaian sikap spiritual	I
2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	2.3.1 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama dimasyarakat.	A2	-		Non tes	Observasi	Jurnal penilaian sikap sosial	II
3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	3.3.1 Mengidentifikasi perayaan keagaman yang ada di lingkungan sekitar.	C1	L1	Disajikan tabel tentang perayaan keagaman siswa dapat mengidentifikasi perayaan keagamaan di	Tes	Tertulis	Pilihan ganda	III (7) (8)

				lingkungan sekitar Disajikan pernyataan tentang salah satu perayaan keagamaan siswa dapat mengidentifikasi perayaan keagamaan dilingkungan sekitar				
4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.	4.3.1 Menyajikan informasi tentang salah satu perayaan keagamaan yang ada dilingkungan sekitar.	P3	-		Non tes	Unjuk kerja	Rubrik	IV

A. PENILAIAN JURNAL SIKAP SPIRITUAL

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Semarang, 2020
Guru Kelas IV

.....
NIP.

II. PENILAIAN JURNAL SIKAP SOSIAL

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 3 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

NO	TANGGAL	NAMA PESERTA DIDIK	CATATAN PERILAKU	BUTIR SIKAP	TINDAK LANJUT
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
Dst.					

Semarang, 2020
Guru Kelas IV

.....
NIP.

III. LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN

SOAL EVALUASI

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)
Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku
Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita
Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)
Hari, tanggal :
Alokasi waktu : 15 menit

Nama : . . . . . .
Kelas : . . . . . .

Petunjuk :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Barang tambang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui maka dari itu kita sebaiknya melestarikan penggunaan barang tambang dengan cara berikut ini, ***kecuali….***
   a. menggunakan barang tambang sehemat mungkin
   b. mendaur ulang atau memanfaatkan barang tambang yang sudah tidak terpakai
   c. menggunakannya secara terus menerus
   d. menggunakan barang pengganti.

2. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Kekayaan alam
1	Avtur
2	Bensin
3	Alumunium
4	Aspal
5	Batu bara

Hasil pengolahan minyak bumi pada tabel disamping ditunjukkan oleh nomor....
a. 1,2,4
b. 2,4,5
c. 1,2,3
d. 2,3,5

3. Hasil pertambangan minyak bumi ada yang terletak di jawa tengah tepatnya yaitu di daerah....

   a. Rembang
   b. Blora
   c. Pati
   d. Cepu
4. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Padi, jagung, dan kedelai
2	Kayu jati, damar, cendana
3	Mutiara
4	Minyak bumi, gas
5	Emas

   Berdasarkan tabel diatas yang merupakan sumber daya alam pertambangan adalah....
   a. 1 dan 2
   b. 2 dan 5
   c. 4 dan 5
   d. 1 dan 3
5. Jenis pekerjaan yang banyak dijumpai di wilayah seperti pada gambar disamping yaitu....

   a. petani
   b. karyawan pabrik
   c. nelayan
   d. pemetik teh
6. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Daerah	Mata pencaharian
i	Pantai	Nelayan, pemandu wisata
ii	Dataran rendah	Berkebun dan pemetik teh
iii	Dataran tinggi	Pemetik teh, petani kubis dan wortel
iv	Rawa	Petani kentang dan wortel

   Mata pencaharian dan daerah yang sesuai berdasarkan tabel diatas ditunjukkan oleh nomor....
   a. i dan iii
   b. ii dan iii
   c. iii dan iv
   d. iv dan i

7. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Perayaan (Hari Raya)	Agama
i	Idul fitri	Islam
ii	Galungan	Hindu
iii	Paskah	Buddha
iv	Waisak	Kristen

Berdasarkan tabel diatas, pasangan perayaan keagamaan yang tepat ditunjukkan oleh nomor....

a. i dan ii
b. i dan iii
c. ii dan iii
d. ii dan iv

8. Perayaan keagamaan islam yang menjadi puncaknya ibadah Haji dilaksanakan oleh umat Muslim dan juga dengan melaksanakan penyembelihan hewan qurban seluruh umat muslim di dunia disebut hari raya....

a. Idul fitri
b. Maulid nabi
c. Idul adha
d. Paskah

9. Perhatikan pernyataan berikut ini!

1. Merumuskan makna utuh
2. Memahami makna kata-kata kunci
3. Mengusut rujukan kata ganti
4. Menyingkap judul
5. Mempelajari konteks penciptaan

Urutan yang benar cara untuk menentukan makna tersirat dalam puisi adalah....

a. 1-2-4-3-5
b. 1-2-4-5-3
c. 4-2-3-1-5
d. 4-2-3-5-1

10. Di daerah Bandungan, Kabupaten Semarang sebagian besar masyarakatnya memanfaatkan sumber daya alam dari tumbuhan untuk dijadikan bahan pangan. Oleh karena itu sebagian besar masayarakatnya bermatapencaharian sebagai petani sayuran. Sayuran yang banyak tumbuh di daerah tersebut yaitu....

a. padi, jagung, dan ketela pohon
b. sawi, bayam, dan kangkung
c. bayam, wortel, kubis, dan daun seledri
d. kopi, teh, dan kakao

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN SOAL EVALUASI

NO.	JAWABAN
1.	A
2.	D
3.	A
4.	B
5.	B
6.	B
7.	A
8.	A
9.	C
10.	B

Pedoman penskoran

Nomor Soal	Penskoran
1 – 10	Jawaban *benar* diberi skor 1 Jawaban *salah* diberi skor 0

S = R

(Arikunto 2012:188)

Keterangan :

S = *Score*

R = *Right*

Jadi, skor maksimal : 10

Skor minimal : 0

Penilaian $= \frac{Jumlah\ skor\ benar}{jumlah\ maksimal\ skor}\ x\ 100$

IV. (1) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

1. Bahasa Indonesia

KD 4.6.1 Menandai puisi dengan meletakkan tanda jeda dan tekanan.
4.6.2 Membacakan puisi dengan intonasi dan pemenggalan yang tepat.
Rubrik penilaian:

Petunjuk*: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kesesuaian tanda				Intonasi dan pemenggalan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran:

Aspek	**4**	**3**	**2**	**1**
Kesesuaian tanda	Siswa meletakkan tanda jeda dan tekanan pada puisi dengan sangat tepat	Siswa meletakkan tanda jeda dan tekanan pada puisi dengan tepat	Siswa hanya meletakkan salah satu tanda dengan tepat	Siswa meletakkan tanda namun tidak sesuai sama sekali
Intonasi dan pemenggalan	Intonasi jelas dan pemenggalan sangat tepat	Intonasi jelas namun pemenggalan kurang tepat	Intonasi kurang jelas dan pemenggalan kurang tepat	Intonasi tidak jelas dan pemenggalan tidak tepat

IV. (2) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

2. PPKn

KD. 4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1.2 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

Rubrik penilaian:

Petunjuk*: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan menulis hasil identifikasi				Kemanpuan mengomunikasikan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran:

Aspek	**4**	**3**	**2**	**1**
Kemampuan menulis hasil identifikasi	Siswa mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas, dan rinci	Siswa cukup mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, cukup jelas, dan cukup rinci	Siswa kurang mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas dan rinci	Siswa harus berlatih agi untuk dapat menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas, dan rinci.
Kemampuan mengomunikasikan	Seluruh hasil identifikasi dibacakan dengan intonasi yang jelas dan mudah dipahami	Hampir seluruh hasil identifikasi dibacakan dengan intonasi yang jelas dan dapat dipahami	Hanya beberapa bagian yang dibacakan dengan jelas, dan dapat dipahami	Siswa harus berlatih lagi dalam mengomunikasi kan hasil identifikasi dengan intonasi yang jelas dan dapat dipahami

IV. (3) PENILAIAN KETERAMPILAN

Kelas/Semester : IV (empat) / 2 (dua)

Tema/Subtema : 6. Cita- Citaku

Subtema : 3. Giat Berusaha Meraih Cita- Cita

Pembelajaran : 4 (Bahasa Indonesia, PPKn, IPS)

3. IPS

4.1.1 Menyusun hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.

4.1.2 Mengemukakan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

Rubrik penilaian:

Petunjuk*: Berilah tanda cek "v" pada kolom yang sesuai kriteria yang muncul pada diri siswa!*

No	Nama siswa	Kriteria								Jumlah skor	Nilai
		Kemampuan menulis hasil identifikasi				Kemanpuan mengomunikasikan					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1											
2											
3											
4											
5											

Keterangan: Nilai = (Skor diperoleh : skor maksimum) x 100

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

.....

NIP.

Kriteria penskoran:

Aspek	**4**	**3**	**2**	**1**
Kemampuan menulis hasil identifikasi	Siswa mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas, dan rinci	Siswa cukup mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, cukup jelas, dan cukup rinci	Siswa kurang mampu menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas dan rinci	Siswa harus berlatih lagi untuk dapat menuliskan hasil identifikasi dengan lengkap, jelas, dan rinci.
Kemampuan mengomunikasikan	Seluruh hasil identifikasi dibacakan dengan intonasi yang jelas dan mudah dipahami	Hampir seluruh hasil identifikasi dibacakan dengan intonasi yang jelas dan dapat dipahami	Hanya beberapa bagian yang dibacakan dengan jelas, dan dapat dipahami	Siswa harus berlatih lagi dalam mengomunikasikan hasil identifikasi dengan intonasi yang jelas dan dapat dipahami

SINTAK PEMBELAJARAN

NUMBER HEAD TOGETHER (NHT)

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok
2. masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor
3. guru memberi tugas/ pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya
4. setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut
5. guru memanggil salah satu nomor secara acak
6. siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka

LAMPIRAN 23

ANALISIS UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, TARAF KESUKARAN, DAN DAYA BEDA SOAL UJI COBA

1. TABULASI PENSKORAN SOAL UJI COBA

NAMA SISWA	Nomor Soal																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1
S4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
S5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1
S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1
S8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1
S9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1
S10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0
S11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0
S12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
S13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
S14	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
S15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0
S16	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0
S17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
S18	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0
S19	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0

NAMA SISWA	Nomor Soal																													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
S20	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0
S21	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0
S22	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
S23	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
S24	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
S25	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
S26	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
S27	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0
S28	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0
S29	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
S31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0
S32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0

Nama Siswa	No Soal																													
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
S1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1
S2	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1
S3	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
S4	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1
S5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
S6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
S7	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
S8	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
S9	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1
S10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1
S11	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1
S12	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1
S13	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1
S14	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
S15	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1
S16	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1
S17	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
S18	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
S19	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1

Nama Siswa	No Soal																													
	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
S21	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1
S22	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
S23	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1
S24	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1
S25	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
S26	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0
S27	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
S28	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
S29	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0
S30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
S31	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
S32	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0

2. HASIL ANALISIS UJI VALIDITAS MENGGUNAKAN EXEL

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
S12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
S13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
S14	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
S16	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
S17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S18	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S19	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S20	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
S21	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S22	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
S23	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1
S24	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
S25	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
S26	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
S27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
S28	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
S30	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
S31	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
S32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
t-hitung	0,754	0,840	0,399	0,827	0,715	0,545	0,454	0,422	0,823	0,385	0,831	0,741	0,536	0,221	0,782	0,488	0,351	0,091	0,143	0,642
t-tabel	0,349																			
validitas	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid
jumlah valid	48																			

BUTIR SOAL																				
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0
1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0
1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
0,642	0,721	0,427	0,608	0,429	0,307	0,355	0,126	-0,057	0,687	0,741	-0,121	0,105	0,399	0,465	0,412	0,530	0,478	0,741	0,741	0,693
valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid

1

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	SKOR
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	53
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	53
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	52
1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	50
1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	50
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	47
1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	47
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	47
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	47
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	43
1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	42
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	42
0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	39
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	38
0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	36
0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	35
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	35
0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	34
0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	33
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	31
0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	30
0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	27
0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	27
0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	25
0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	22
0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	22
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	20
0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	17
0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	15
0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	13
0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
0,693	0,577	0,280	0,641	0,478	0,553	0,406	0,416	0,521	0,510	0,517	0,546	0,519	0,418	0,495	0,355	-0,193	0,346	0,384	0,207	0,632	
valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	tidak valid	valid	

3. HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN EXEL

Nama Siswa	No Soal																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	59	60	SKOR
1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	53
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	53
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	52
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	50
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	50
6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	47
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	47
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	47
27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	20
28	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	17
29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15
30	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	13
31	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	11
32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	9
jumlah	18	16	8	17	16	25	23	23	13	22	21	9	19	17	24	15	24	
n	60																	
n-1	59																	
P	0,563	0,500	0,250	0,531	0,500	0,781	0,719	0,719	0,406	0,688	0,656	0,281	0,594	0,531	0,750	0,469	0,750	
q	0,438	0,500	0,750	0,469	0,500	0,219	0,281	0,281	0,594	0,313	0,344	0,719	0,406	0,469	0,250	0,531	0,250	
variansi total	174,952																	
p x q	0,246	0,250	0,188	0,249	0,250	0,171	0,202	0,202	0,241	0,215	0,226	0,202	0,241	0,249	0,188	0,249	0,188	
pq	12,533																	
kr-20	0,944																	
hasil keputusan	Reliabel																	

4. HASIL UJI TARAF KESUKARAN MENGGUNAKAN EXEL

Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
S12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
S13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
S14	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
S16	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
S17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S18	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S19	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S20	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
S21	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S22	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
S23	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1
S24	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
S25	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
S26	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
S27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
S28	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
S30	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
S31	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
S32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
jumlah	18	16	8	17	16	25	23	23	13	22	21	9	19	17	24	22	17	28	29	28
tingkat kesukara	0,5625	0,5	0,25	0,5313	0,5	0,7813	0,7188	0,7188	0,4063	0,6875	0,6563	0,2813	0,5938	0,5313	0,75	0,6875	0,5313	0,875	0,9063	0,875
status butir soal	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah

No Soal																			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
23	24	9	26	16	17	15	7	24	9	7	22	19	10	25	22	22	9	9	9
0,7188	0,75	0,2813	0,8125	0,5	0,5313	0,4688	0,2188	0,75	0,2813	0,2188	0,6875	0,5938	0,3125	0,7813	0,6875	0,6875	0,2813	0,2813	0,2813
Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sukar

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	Skor
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	53
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	53
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	52
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	50
0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	50
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	47
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	47
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	47
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	47
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	43
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	42
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	42
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	39
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	38
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	36
0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	35
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	35
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	34
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	33
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	31
1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	30
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	27
0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	27
0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	25
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	22
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	22
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	20
1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	17
0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	15
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	13
0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
14	15	23	20	21	23	22	26	25	21	26	17	16	14	8	9	17	17	15	24	
0,4375	0,4688	0,7188	0,625	0,6563	0,7188	0,6875	0,8125	0,7813	0,6563	0,8125	0,5313	0,5	0,4375	0,25	0,2813	0,5313	0,5313	0,4688	0,75	
Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	

5. HASIL ANALISIS UJI DAYA BEDA MENGGUNAKAN EXCEL

Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
S1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
S5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
S7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
S9	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
S10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
S11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1
S12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1
S13	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1
S14	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1
S15	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1
S16	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
P1	15	16	6	16	14	14	13	14	13	15	16	9	13	11	16	12	10	15	15	16
S17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1
S18	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S19	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S20	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
S21	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
S22	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
S23	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1
S24	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
S25	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1
S26	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1
S27	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
S28	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1
S29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
S30	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0
S31	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0
S32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
P2	3	0	2	1	2	11	10	9	0	7	5	0	6	6	8	10	7	13	14	12
BA	15	16	6	16	14	14	13	14	13	15	16	9	13	11	16	12	10	15	15	16
JA	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
BA/JA	0,94	1,00	0,38	1,00	0,88	0,88	0,81	0,88	0,81	0,94	1,00	0,56	0,81	0,69	1,00	0,75	0,63	0,94	0,94	1,00
BB	3	0	2	1	2	11	10	9	0	7	5	0	6	6	8	10	7	13	14	12
JB	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
BB/JB	0,1875	0	0,125	0,0625	0,125	0,6875	0,625	0,5625	0	0,4375	0,3125	0	0,375	0,375	0,5	0,625	0,4375	0,8125	0,875	0,75
DP	0,75	1,00	0,25	0,94	0,75	0,19	0,19	0,31	0,81	0,50	0,69	0,56	0,44	0,31	0,50	0,13	0,19	0,13	0,06	0,25
KRITERIA	Baik Sekali	Baik Sekali	Cukup	Baik Sekali	Baik Sekali	Jelek	Jelek	Cukup	Baik Sekali	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Baik	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup

BUTIR SOAL																			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1
1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0
0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1
1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0
15	15	8	15	10	11	8	3	16	9	3	11	13	9	14	13	14	9	9	9
1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0
1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0
1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0
1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0
0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0
0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0
0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0
8	9	1	11	6	6	7	4	8	0	4	11	6	1	11	9	8	0	0	0
15	15	8	15	10	11	8	3	16	9	3	11	13	9	14	13	14	9	9	9
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
0,94	0,94	0,50	0,94	0,63	0,69	0,50	0,19	1,00	0,56	0,19	0,69	0,81	0,56	0,88	0,81	0,88	0,56	0,56	0,56
8	9	1	11	6	6	7	4	8	0	4	11	6	1	11	9	8	0	0	0
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
0,5	0,5625	0,0625	0,6875	0,375	0,375	0,4375	0,25	0,5	0	0,25	0,6875	0,375	0,0625	0,6875	0,5625	0,5	0	0	0
0,44	0,38	0,44	0,25	0,25	0,31	0,06	-0,06	0,50	0,56	-0,06	0,00	0,44	0,50	0,19	0,25	0,38	0,56	0,56	0,56
Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Jelek	Jelek	Baik	Baik	Jelek	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik

41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	SKOR
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	53
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	53
1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	52
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	50
0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	50
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	47
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	47
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	47
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	47
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	43
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	42
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	42
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	39
0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	38
0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	36
0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	35
11	9	15	13	14	14	13	15	15	13	16	12	11	11	6	3	11	12	9	15	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	35
0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	34
0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	33
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	31
1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	30
0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	27
0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	27
0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	25
0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	22
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	22
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	20
1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	17
0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	15
0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	13
0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	11
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9
3	6	8	7	7	9	9	11	10	8	10	5	5	3	2	6	6	5	6	9	
11	9	15	13	14	14	13	15	15	13	16	12	11	11	6	3	11	12	9	15	
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
0,69	0,56	0,94	0,81	0,88	0,88	0,81	0,94	0,94	0,81	1,00	0,75	0,69	0,69	0,38	0,19	0,69	0,75	0,56	0,94	
3	6	8	7	7	9	9	11	10	8	10	5	5	3	2	6	6	5	6	9	
16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	
0,1875	0,375	0,5	0,4375	0,4375	0,5625	0,5625	0,6875	0,625	0,5	0,625	0,3125	0,3125	0,1875	0,125	0,375	0,375	0,3125	0,375	0,5625	
0,50	0,19	0,44	0,38	0,44	0,31	0,25	0,25	0,31	0,31	0,38	0,44	0,38	0,50	0,25	-0,19	0,31	0,44	0,19	0,38	
Baik	Jelek	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup	Baik	Jelek	Cukup	

LAMPIRAN 24

REKAPITULASI HASIL ANALISIS SOAL UJI COBA

Butir Soal	Taraf Kesukaran		Validitas			Daya Pembeda		Keterangan
	Mean	Keterangan	pearson correlation	t tabel	Keterangan	Daya Beda	Keterangan	
soal 1	0,56	Sedang	0,754	0,349	Valid	0,75	Sangat Baik	diterima
soal 2	0,50	Sedang	0,840	0,349	Valid	1,00	Sangat Baik	diterima
soal 3	0,25	Sukar	0,399	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 4	0,53	Sedang	0,827	0,349	Valid	0,94	Sangat Baik	diterima
soal 5	0,50	Sedang	0,715	0,349	Valid	0,75	Sangat Baik	diterima
soal 6	0,78	Mudah	0,545	0,349	Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 7	0,72	Mudah	0,454	0,349	Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 8	0,72	Mudah	0,422	0,349	Valid	0,31	Cukup	diterima
soal 9	0,41	Sedang	0,823	0,349	Valid	0,81	Sangat Baik	diterima
soal 10	0,69	Sedang	0,385	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 11	0,66	Sedang	0,831	0,349	Valid	0,69	Baik	diterima
soal 12	0,28	Sukar	0,741	0,349	Valid	0,56	Baik	diterima
soal 13	0,59	Sedang	0,536	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 14	0,53	Sedang	0,221	0,349	Tidak Valid	0,31	Cukup	ditolak

soal 15	0,75	Mudah	0,782	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 16	0,69	Sedang	0,488	0,349	Valid	0,13	Jelek	ditolak
soal 17	0,53	Sedang	0,351	0,349	Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 18	0,88	Mudah	0,091	0,349	Tidak Valid	0,13	Jelek	ditolak
soal 19	0,91	Mudah	0,143	0,349	Tidak Valid	0,06	Jelek	ditolak
soal 20	0,88	Mudah	0,642	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 21	0,72	Mudah	0,721	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 22	0,75	Mudah	0,427	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima
soal 23	0,28	Sukar	0,608	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 24	0,81	Mudah	0,429	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 25	0,50	Sedang	0,307	0,349	Tidak Valid	0,25	Cukup	ditolak
soal 26	0,53	Sedang	0,355	0,349	Valid	0,31	Cukup	diterima
soal 27	0,47	Sedang	0,126	0,349	Tidak Valid	0,06	Jelek	ditolak
soal 28	0,22	Sukar	-0,057	0,349	Tidak Valid	-0,06	Jelek	ditolak
soal 29	0,75	Mudah	0,687	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 30	0,28	Sukar	0,741	0,349	Valid	0,56	Baik	diterima
soal 31	0,22	Sukar	-0,121	0,349	Tidak Valid	-0,06	Jelek	ditolak
soal 32	0,69	Sedang	0,105	0,349	Tidak Valid	0,00	Jelek	ditolak

soal 33	0,59	Sedang	0,399	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 34	0,31	Sedang	0,465	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 35	0,78	Mudah	0,412	0,349	Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 36	0,69	Sedang	0,530	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 37	0,69	Sedang	0,478	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima
soal 38	0,28	Sukar	0,741	0,349	Valid	0,56	Baik	diterima
soal 39	0,28	Sukar	0,741	0,349	Valid	0,56	Baik	diterima
soal 40	0,28	Sukar	0,693	0,349	Valid	0,56	Baik	diterima
soal 41	0,44	Sedang	0,577	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 42	0,47	Sedang	0,280	0,349	Tidak Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 43	0,72	Mudah	0,641	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 44	0,63	Sedang	0,478	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima
soal 45	0,66	Sedang	0,553	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 46	0,72	Mudah	0,406	0,349	Valid	0,31	Cukup	diterima
soal 47	0,69	Sedang	0,416	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 48	0,81	Mudah	0,521	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 49	0,78	Mudah	0,510	0,349	Valid	0,31	Cukup	diterima
soal 50	0,66	Sedang	0,517	0,349	Valid	0,31	Cukup	diterima

soal 51	0,81	Mudah	0,546	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima
soal 52	0,53	Sedang	0,519	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 53	0,50	Sedang	0,418	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima
soal 54	0,44	Sedang	0,495	0,349	Valid	0,50	Baik	diterima
soal 55	0,25	Sukar	0,355	0,349	Valid	0,25	Cukup	diterima
soal 56	0,28	Sukar	-0,193	0,349	Tidak Valid	-0,19	Jelek	ditolak
soal 57	0,53	Sedang	0,346	0,349	Tidak Valid	0,31	Cukup	ditolak
soal 58	0,53	Sedang	0,384	0,349	Valid	0,44	Baik	diterima
soal 59	0,47	Sedang	0,207	0,349	Tidak Valid	0,19	Jelek	ditolak
soal 60	0,75	Mudah	0,632	0,349	Valid	0,38	Cukup	diterima

LAMPIRAN 25

SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03

Kelas/ Semester : IV/ 2

Muatan Pelajaran : IPS

Materi Pokok : Karakteristik Ruang dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam

Petunjuk mengerjakan soal:

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

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

1. Wilayah seperti pada gambar dibawah ini merupakan wilayah yang sering digunakan untuk membangun pemukiman. Pada umumnya wilayah seperti ini memiliki ketinggian ... meter diatas permukaan laut.

a. 0-500
b. 0-600
c. 0-200
d. 200-300

2. Perhatikan pernyataan berikut ini!
   i. Berada diketinggian lebih dari 500 meter dari permukaan laut
   ii. Berada diketinggian 200 meter dari permukaan laut
   iii. Tanaman yang tumbuh dengan subur adalah kubis, wortel dan kentang
   iv. Memiliki udara yang kering, iklim sejuk, dan jarang turun hujan
   v. Suhu udara panas, dan sering terjadi hujan

   Berdasarkan pernyataan diatas yang termasuk ciri-ciri daerah dataran tinggi yaitu, ***kecuali***....
   a. i dan iii
   b. ii dan iv
   c. ii dan v
   d. iii dan iv
3. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Tanaman
1	Perkebunan teh
2	Jagung
3	Padi
4	Wortel
5	Tomat

   Di dataran tinggi kita akan menemukan berbagai macam tanaman yang tidak dapat tumbuh di dataran rendah, diantaranya ditunjukkan oleh nomor....
   a. 1 dan 2
   b. 1 dan 3
   c. 1 dan 4
   d. 4 dan 5
4. Perhatikan pernyataan dibawah ini!
   i. Sebuah daratan yang memiliki suhu yang panas
   ii. Sebuah daratan yang berdekatan dengan pantai
   iii. Sebuah daratan yang memiliki suhu sejuk bahkan dingin
   iv. Sebuah daratan yang tinggi serta dekat dengan laut
   v. Sebuah daratan yang berada di ketinggian lebih dari 500 meter

   Pernyatan yang benar tentang dataran tinggi ditunjukkan oleh nomor....
   a. iii dan v
   b. ii dan v
   c. i dan ii
   d. iv dan ii

5. Gambar disamping merupakan gunung yang masih aktif dan sewaktu-waktu dapat meletus. Contoh gunung yang masih aktif didaerah Jawa Tengah yaitu, ***kecuali*** Gunung....

   a. Merbabu
   b. Merapi
   c. Sindoro
   d. Muria

6. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar disamping merupakan bagian laut yang menjorok ke daratan, bisa dimanfaatkan untuk pelabuhan maupun tempat wisata, kenampakan alam disamping biasanya disebut....

   a. teluk
   b. tanjung
   c. selat
   d. rawa

7. Gambar dibawah ini merupakan bagian daratan yang menjorok ke permukaan laut. Dapat dimanfaatakan sebagai pelabuhan apabila ombaknya tidak terlalu besar, daerah seperti ini biasanya disebut....

   a. teluk
   b. tanjung
   c. selat
   d. rawa

8. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Daerah	Manfaat
i	Pantai	Untuk lahan pertanian, lahan industri
ii	Dataran rendah	Tempat rekreasi, tempat olah raga air, tempat pengolahan garam
iii	Dataran tinggi	Untuk objek wisata, tempat penginapan, lahan perkebunan
iv	Pegunungan	Tempat wisata

Berdasarkan tabel tersebut manfaat yang sesuai dengan daerahnya ditunjukkan oleh nomor....

a. i dan ii
b. ii dan iii
c. iii dan iv
d. i dan iii

9. Perhatikan pernyataan berikut ini!
   i. Dimanfaatkan untuk objek wisata, dan lahan perkebunan
   ii. Posisi dekat dengan lautan, cuaca panas, dan banyak sinar matahari
   iii. Sumber daya alam berupa mata air, sayur-sayuran, buah-buahan, dan hasil perkebunan
   iv. Sumber daya alam berupa ikan, kelapa, rumput laut, dan garam

   Ciri-ciri daerah pantai berdasarkan pernyataan diatas ditunjukkan oleh nomor....
   a. ii dan iv
   b. ii dan iii
   c. i dan ii
   d. i dan iv
10. Wilayah daratan yang memiliki ketinggian tanah rendah dan terletak di kaki gunung atau di kanan kiri sungai biasanya dimanfaatkan oleh banyak orang untuk bercocok tanam karena di daerah seperti ini memiliki tanah yang relatif subuh. Namun pada daerah seperti ini rawan terjadi banjir karena daerahnya yang sangat rendah. Wilayah daratan seperti ini disebut....
    a. dataran rendah
    b. lembah
    c. plateau
    d. sungai
11. Perhatikan gambar dibawah ini!

Kegiatan disamping biasanya dilakukan oleh masyarakat daerah....
a. dataran tinggi
b. dataran rendah
c. danau
d. bendungan

12. Perhatikan gambar dibawah ini!

Gambar disamping menunjukkan salah satu jenis mata pencaharian yang sering kita jumpai di daerah....
a. dataran rendah
b. dataran tinggi
c. pantai
d. pegunungan

13. Perhatikan gambar dibawah ini!

Pantai merupakan daerah perbatasan antara daratan dan perairan. Terdapat dua jenis pantai yaitu pantai landai dan curam. Contoh pantai landai yang terletak di Semarang yaitu Pantai….

a. Menganti
b. Marina
c. Karimun jawa
d. Indrayanti

14. Di Ambarawa, Kabupaten Semarang terdapat Rawa Pening yang mempunyai keindahan alam dan keasrian yang masih terjaga. Rawa merupakan genangan air yang sangat luas terbentuk secara ilmiah akibat drainase (pembuangan massa air secara alami dan buatan seperti menguras atau sebagai irigasi sawah) yang terhambat. Di daerah seperti itu secara umum penduduknya mempunyai mata pencaharian, ***kecuali***….

a. petani padi
b. petani kentang
c. nelayan
d. pengrajin enceng gondok

15. Perhatikan gambar disamping!

Padi, kacang kedelai, singkong, dan jagung merupakan sumber daya alam yang berasal dari….

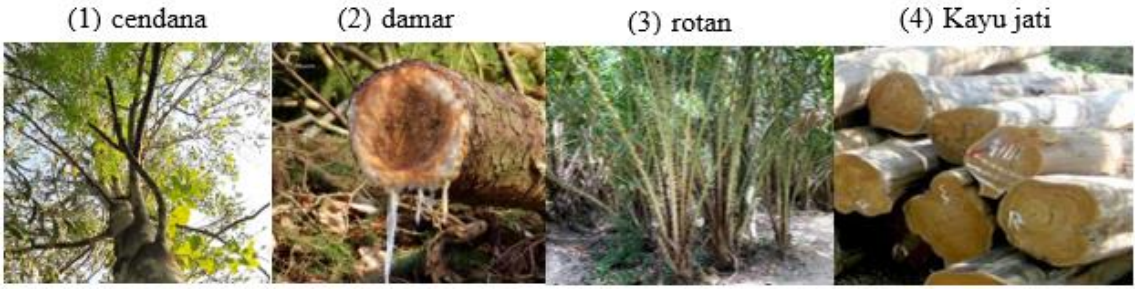
a. pertambangan
b. perkebunan
c. pertanian
d. kehutanan

16. Perhatikan gambar dibawah ini!

Kakao merupakan hasil perkebunan yang dimanfaatkan untuk bahan makanan dan minuman. Kakao adalah hasil sumber daya alam yang dihasilkan di daerah….

a. Maluku
b. Lampung
c. Jawa tengah
d. NTT

17. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar diatas yang merupakan sumber daya alam hasil perhutanan yang dimanfaatkan untuk bahan baku cat dan dupa adalah….

a. (1) cendana
b. (2) damar
c. (3) rotan
d. (4) kayu jati

18. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Kunyit, jahe
2	Kencur, temulawak
3	Lidah buaya, bengkoang
4	Sari mawar, sari melati
5	Wortel, kubis

Sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan untuk produk kesehatan antara lain ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
b. 1 dan 5
c. 1 dan 3
d. 1 dan 4

19. Perhatikan gambar dibawah ini!

Hewan pada gambar disamping merupakan badak bercula satu yang ditemukan di daerah....
a. Sumatera
b. Sulawesi
c. Kalimantan
d. Jawa

20. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber Daya Alam
1	Minyak bumi
2	Gas alam
3	Hutan
4	Air

Berdasarkan tabel diatas, sumber daya alam yang dapat diperbarui ditunjukkan oleh nomor....
a. 1 dan 2
b. 2 dan 4
c. 3 dan 4
d. 4 dan 1

21. Sumber daya alam hayati merupakan sumber daya yang berasal dari makhluk hidup baik hewan maupun tumbuhan. Sumber daya alam hayati biasanya dimanfaatkan untuk memnuhi kebutuhan hidup mulai dari bahan pangan hingga produk kesehatan. Salah satu sumber daya alam dari tumbuhan yang dimanfaatkan untuk bahan membuat pakaian yaitu....
a. randu
b. rotan
c. bambu
d. bayam

22. Perhatikan tabel berikut ini!

No	SDA	Manfaat	Daerah penghasil
1	Udang	Bahan makanan, bahan baku terasi	Cirebon (jawa barat)
2	Kerang mutiara	Perhiasan	Maluku, NTB
3	Rumput laut	Bahan makanan, bahan baku kosmetik	Solo (Jawa tengah)
4	Tuna	Bahan makanan	Cirebon (jawa barat)
5	Teripang	Kosmetik	Sulawesi selatan, NTB

Berdasarkan tabel diatas sumber daya alam yang sesuai dengan manfaat serta daerah penghasilnya ditunjukkan oleh nomor....

a. 1 dan 2
b. 2 dan 3
c. 4 dan 5
d. 1 dan 5

23. Persebaran sumber daya hewan di Indonesia dibagi menjadi tiga, salah satunya adalah tipe peralihan yaitu fauna yang terletak di Indonesia bagian tengah. Wilayah indonesia bagian tengah meliputi pulau Sulawesi, Bali, dan Nusa Tenggara. Salah satu hewan endemik Indonesia yang khas dan unik di bagian tengah khususnya di wilayah Nusa Tenggara yaitu....

a. komodo
b. koala
c. merak
d. badak

24. Perhatikan tabel berikut!

No	Sumber daya alam
1	Buah-buahan dan sayuran
2	Ikan laut
3	Gas alam
4	Minyak tanah dan bahan bakar bensin

Sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui adalah....

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

25. Gambar bunga dibawah ini merupakan salah satu jenis tanaman langka yang hanya tumbuh di kawasan Sumatera bagian selatan, terutama di Provinsi Bengkulu. Nama bunga tersebut adalah....

a. bunga bangkai
b. raflesia arnoldi
c. batang krebuit
d. lotus

26. Perhatikan gambar disamping!
    Hasil pertambangan minyak bumi ada yang terletak di jawa tengah tepatnya yaitu di daerah....
    a. Rembang
    b. Blora
    c. Pati
    d. Cepu

27. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Kekayaan alam
1	Avtur
2	Bensin
3	Alumunium
4	Aspal
5	Batu bara

Hasil pengolahan minyak bumi pada tabel disamping ditunjukkan oleh nomor....
a. 1,2,4
b. 2,4,5
c. 1,2,3
d. 2,3,5

28. Gambar disamping merupakan salah satu upaya dalam melestarikan sumber daya alam khususnya pada pelestarian tanah. Untuk menjaga kestabilan lahan pertanian daerah miring dan untuk mengurangi erosi tanah yaitu dengan cara berikut ini, ***kecuali***....
    a. reboisasi
    b. terasering
    c. contour farming
    d. pembuatan tanggul pasangan
29. Sumber daya alam dari hewan banyak dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia mulai dari sandang, pangan, kesehatan hingga dijadikan bahan dasar pembuat produk kecantikan. Contoh sumber daya alam dari hewan yang dimanfaatkan sebagai produk kesehatan bagi manusia yaitu, ***kecuali***....
    a. lebah
    b. harimau
    c. burung walet
    d. kambing
30. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Pantai	Lokasi
1	Marina	Kendal
2	Baruna	Semarang barat
3	Maron	Tugu
4	Cahaya	Rowosari (Kendal)
5	Cipta	Semarang utara

Berdasarkan tabel diatas nama pantai dan lokasinya yang tepat yaitu ditunjukkan oleh nomor....

a. 1,2,3
b. 2,3,4
c. 2,4,5
d. 3,4,5

31. Perhatikan gambar dibawah ini!

Hewan tersebut merupakan fauna yang ditemukan di berbagai wilayah Indonesia seperti Jawa Timur, Jawa Barat, Banten dll. Hewan pada gambar disamping memiliki nama....

a. monyet jawa
b. lutung jawa
c. bekantan
d. orang utan

32. Di daerah Bandungan, Kabupaten Semarang sebagian besar masyarakatnya memanfaatkan sumber daya alam dari tumbuhan untuk dijadikan bahan pangan. Oleh karena itu sebagian besar masayarakatnya bermatapencaharian sebagai petani sayuran. Sayuran yang banyak tumbuh di daerah tersebut yaitu....

a. padi, jagung, dan ketela pohon
b. sawi, bayam, dan kangkung
c. bayam, wortel, kubis, dan daun seledri
d. kopi, teh, dan kakao

33. Perhatikan tabel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Padi, jagung, dan kedelai
2	Kayu jati, damar, cendana
3	Mutiara
4	Minyak bumi, gas
5	Emas

Berdasarkan tabel diatas yang merupakan sumber daya alam pertambangan adalah....

a. 1 dan 2
b. 2 dan 5
c. 4 dan 5
d. 1 dan 3

34. Perhatikan gambar disamping!

Salah satu cara pelestarian air yang dapat kita lakukan untuk masa mendatang yaitu, ***kecuali***....
   a. tidak mencemari sungai maupun laut
   b. menggunakan air dengan hemat
   c. membuat peresapan air
   d. menggunakan air secara terus-menerus

35. Perhatikan tabel dibawah ini!

No	Sumber Daya Alam
1	Kakao dan kelapa sawit
2	Jagung dan singkong
3	Kayu jati dan cendana
4	Ayam dan sapi
5	Kopi dan teh

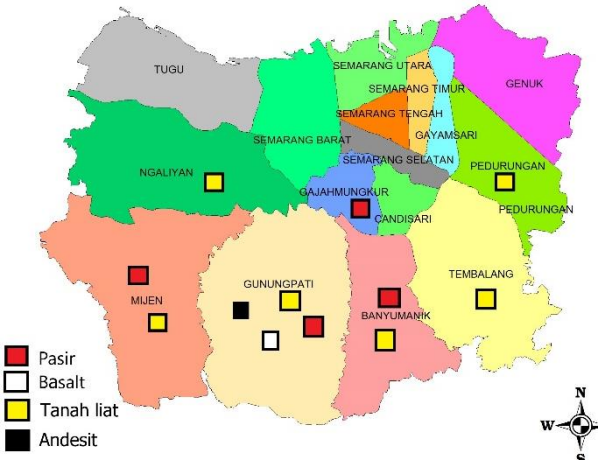
Sumber daya alam yang berasal dari perkebunan ditunjukkan pada nomor....
   a. 1 dan 5
   b. 1 dan 4
   c. 2 dan 3
   d. 2 dan 5

36. Perhatikan gambar dibawah ini!

Barang tambang merupakan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui maka dari itu kita harus melestarikan penggunaan barang tambang yaitu dengan cara berikut, ***kecuali***....

   a. memanfaatkan barang tambang yang sudah tidak terpakai
   b. menggunakan barang pengganti
   c. menggunakan barang tambang secara terus menerus
   d. mendaur ulang barang yang sudah tidak terpakai

37. Perhatikan gambar berikut ini!



Berdasarkan peta persebaran sumber daya mineral pada gambar disamping, jenis sumber daya yang paling banyak tersebar luas di penjuru kota semarang adalah...

a. pasir
b. tanah liat
c. basalt
d. andesit

38. Salah satu sumber daya alam adalah bersalah dari tumbuhan. Tumbuhan dijadikan identitas setiap daerah yang dinamakan Flora identitas. Flora identitas kota/kabupaten merupakan tumbuhan khas yang menjadi maskot kota dan kabupaten masing-masing. Flora identitas Kota Semarang yang pada saat ini mulai berkurang jumlahnya yaitu....
   a. bambu wulung
   b. turi
   c. asem jawa
   d. nangka

39. Perhatikan tambel berikut ini!

No	Sumber daya alam
1	Ayam
2	Sapi
3	Kambing
4	Kuda
5	Ulat sutera

Berdasarkan tabel diatas sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk bahan baku tekstil adalah....

a. 1 dan 2
b. 3 dan 4
c. 4 dan 5
d. 5

40. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar disamping merupakan salah satu sumber daya alam hayati, pada umumnya hasil olahannya berupa....

a. Kursi
b. Baju
c. produk kesehatan
d. produk kecantikan

LAMPIRAN 26

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban	No	Jawaban
1.	A	11.	A	21.	A	31.	B
2.	C	12.	A	22.	A	32.	B
3.	C	13.	B	23.	A	33.	C
4.	A	14.	B	24.	D	34.	D
5.	D	15.	C	25.	B	35.	D
6.	A	16.	C	26.	D	36.	C
7.	B	17.	B	27.	C	37.	B
8.	C	18.	A	28.	A	38.	C
9.	A	19.	D	29.	B	39.	D
10.	B	20.	C	30.	B	40.	A

LAMPIRAN 27

PEDOMAN PENILAIAN SOAL *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Soal pilihan ganda

1. Jika jawaban benar diberi skor 1
2. Jika jawaban salah diberi skor 0

$$\boxed{S = R}$$ (Arikunto, 2013:188)

Keterangan :

S = *Score*

R = *Right*

Skor maksimal : 40

Skor minimal : 0

Penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor benar}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

LAMPIRAN 28

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA SOAL

NO	NAMA
1	Anissa Destiyanti
2	Ardian Dwi Syah Putra
3	Diky Adi Oktarino
4	Aril Romadhon
5	Putri Ayu Aryana
6	Raditiya Gian Pp
7	Afrizan Mahendra Putra
8	Alfikru Fadel Fathaya
9	Alif Firmansyah
10	Alisha Lutfiana Apta
11	Alya Zhalfirah Khoirunnisa
12	Candra Tanaya Gunawan
13	Dhifa Salsabil Aqiila
14	Dimas Aji Saputra
15	Jonathan Satria Meilando
16	Khafidhotun Nafisah A. M.
17	Khansa Asti Nur Layla
18	Laloka Yusuf Aldiaksa
19	Malik Rauuf Al Muizz
20	Marlin Allicia Dei
21	Muhammad Affan Faqih
22	Muhammad Gaza Syaifuddin
23	Muhammad Isnan Ramadhan
24	Muhammad Naufal Ardiansyah
25	Nikita Olive Aldisa
26	Novi Saputri
27	Rameysa Nailah Ramadhani
28	Ramzi Nugroho Sulistiningsih
29	Zazkya Dian Fazilatunnisa
30	Maden Purwa Hadena
31	Raafizakiy Nabill Shidddiiq
32	Thalita Hasna

LAMPIRAN 29

DAFTAR NAMA SISWA UJI PEMAKAIAN

NO	NAMA
1	Ridwan Tri Tunggal
2	Afrizal Candra Putra
3	Allifiyan Nurdin
4	Sofia Marliana Dewi
5	Abrar Rafi Putra Leksono
6	Achmad Deny Musthofa
7	Adzril Maulana Morza
8	Afli Nur Maulida Khoir
13	Ardianta Rafka Pratama
14	Aurell Deswita Muryanto
15	Bintany Syafiyah Zahra
16	Bitha Aulia Nur Aliza
17	Corinna Aurea Clara
18	Danendra Abi Eza Aufa Rais
19	Desta Liana Putri
20	Elena Najwa Arniputri
21	Esfandiar Kevin Tsaqib
22	Fahrizal Reza Fuady
23	Fatih Manggala Ahmad
24	Firnando Agustinus
25	Gadis Alyaa
26	Kalila Yashna Az Zuhra
27	Maghfira Husna Maulani
29	Muhammad Junior Arya
30	Muhammad Rasya Raditya
32	Nasya Aprillia
33	Roby Dwi Ardianto
34	Salma Humairah
35	Satya Ghara Haryanto
36	Sherrin Eliata
37	Sindhu Bayu Pratama
38	Syakila Nur Widyana
39	Wida Adi Yawana
40	Zusufa Rendra Inzika Putra

LAMPIRAN 30

HASIL ANGKET KEBUTUHAN GURU

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN GURU
MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH*
BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI
KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN
SUMBER DAYA ALAM
KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Nama Guru : Seliana Crisni Jayanti, S.Pd
NIP : -
Satuan Pendidikan : SDN Purwoyoso 03

Petunjuk:

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

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Menurut Bapak/Ibu, apakah cakupan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam terlalu sempit untuk diajarkan?		✓
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah siswa kesulitan memahami materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
3.	Apakah Bapak/Ibu sudah menggunakan media dalam pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
4.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media yang tersedia di sekolah kurang memotivasi siswa untuk belajar?	✓	
5.	Menurut Bapak/Ibu, apakah yang biasanya digunakan sudah mencukupi kebutuhan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?		✓

6.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media lain pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
7.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media yang lebih menarik?	✓	
8.	Apakah Bapak/Ibu memerlukan media non cetak?	✓	
9.	Apakah Bapak/Ibu membutuhkan media berbasis teknologi?	✓	
10.	Media apakah yang Bapak/Ibu inginkan dalam penggunaan media non cetak? (lingkari salah satu)	(a.) Komputer b. Handphone	
11.	Apakah Bapak setuju jika pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam menggunakan multimedia interaktif *adobe flash*?	✓	
12.	Apakah *multimedia interaktif* memudahkan guru dalam menyampaikan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
13.	Apakah siswa lebih tertarik jika membaca materi yang disertai gambar dan video?	✓	
14.	Apakah materi yang disajikan harus memiliki tingkat kedalaman materi?	✓	
15.	Apakah Bapak/Ibu pernah menyampaikan nilai-nilai karakter konservasi dalam menyampaikan pembelajaran IPS?		✓
16.	Apakah Bapak/Ibu setuju jika multimedia interaktif *adobe flash* diintegrasikan nilai-nilai karakter konservasi?	✓	
17.	Apakah materi yang disajikan pada *multimedia interaktif* sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar?	✓	
18.	Apakah penyajian materi dalam bahan ajar harus urut? (tujuan, penjelasan materi, desain pembelajaran, evaluasi)?	✓	

19.	Apakah multimedia interaktif perlu dilengkapi dengan daftar istilah / glosarium yang tidak diketahui siswa?		✓
20.	Perlukah mencantumkan referensi/ daftar pustaka?	✓	
21.	Apakah multimedia interaktif yang disajikan sebaiknya menggunakan tata bahasa yang baku dan dapat dimengerti?	✓	
22.	Apakah kalimat yang digunakan dalam *multimedia interaktif* harus singkat, padat dan jelas?	✓	
23.	Apakah kemenarikan tampilan *multimedia interaktif* akan mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi?	✓	
24.	Apakah multimedia interaktif *adobe flash* harus memiliki harmonisasi warna yang cerah?	✓	
25.	Apakah siswa lebih suka multimedia yang dengan animasi?	✓	
27.	Apakah jenis huruf yang Bapak/Ibu inginkan dalam multimedia interaktif? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB (c.) Comic Sans MS d. Lainnya	
28.	Apakah tampilan media tersebut harus terdapat tombol ikon dan menu yang tetap untuk membantu siswa menggunakan media?	✓	
29.	Apakah *multimedia interaktif* harus bisa digunakan mandiri oleh siswa?	✓	

30.	Berikanlah saran dan masukan untuk multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi yang Bapak/Ibu perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam: Jangan terlalu banyak gambar yang tidak berkaitan dg materi

Semarang,
Guru Kelas 4

Seliana Crisni Jayanti, S.Pd

LAMPIRAN 31

HASIL ANGKET KEBUTUHAN SISWA

INSTRUMEN ANGKET KEBUTUHAN SISWA
TERHADAP PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
KELAS IV SDN PURWOYOSO 03

Nama Lengkap : Fatih Manggala Almat
No Urut : 22
Kelas / Semester : IV (empat) / Ganjil

Petunjuk:

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

Pertanyaan:

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah pembelajaran IPS sulit?	✓	
2.	Apakah pelalajaran IPS menyenangkan?		✓
3.	Apakah materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam sulit dimengerti?	✓	
4.	Apakah sudah ada buku tentang materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
5.	Apakah guru sudah menggunakan alat bantu seperti gambar dan komputer saat pembelajaran IPS?		✓
6.	Apakah alat bantu yang digunakan guru menarik?		✓
7.	Apakah kalian membutuhkan buku yang menarik dan bergambar dalam pembelajaran IPS?	✓	

8.	Apakah kalian ingin belajar materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam dengan alat bantu komputer?	✓	
9.	Apakah kalian menyukai materi yang ditampilkan di komputer?	✓	
10.	Apakah kalian setuju jika materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam ditampilkan pada komputer dalam bentuk *multimedia interaktif?*	✓	
11.	Apakah minat belajar kalian meningkat dengan alat bantu tersebut?		✓
12.	Apakah kalian menyukai materi yang disertai video dan animasi?	✓	
13.	Apakah kalian lebih suka yang bergambar animasi/kartun?	✓	
14.	Apakah kalian menyukai tampilan yang berwarna?	✓	
15.	Apakah kalian setuju jika media ajar menggunakan warna-warna yang cerah?	✓	
16.	Apakah jenis huruf yang kalian inginkan dalam multimedia interaktif? (lingkari salah satu)	a. Times New Roman b. Berlin Sans FB (c.) Comic Sans MS d. Lainnya	
17.	Apakah kalian sulit menyimpulkan materi tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam?	✓	
18.	Apakah kalian memerlukan petunjuk agar mudah menghafalkan dan mengingat materi pada pelajaran IPS?		✓

19.	Apakah kalian menyukai soal dengan bentuk pilihan ganda?	✓	
20.	Apakah kalian setuju jika soal dalam multimedia interaktif berbentuk pilihan ganda?	✓	
21.	Berikanlah saran dan masukan untuk media yang kalian perlukan untuk mempermudah pembelajaran IPS tentang karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam:		

Semarang,

Siswa Kelas 4

Fany Fama

.....

LAMPIRAN 32

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MEDIA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
DESAIN DAN KOMPONEN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM
PENILAIAN TAHAP 1

Nama : Bagyo Sulistio, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198207282013031078
Asal Instansi : KTP, FIP, UNNES

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas bapak/ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/ibu dimohon memberikan tanda *checklist* (√) pada salah satu kolom Ya/Ada atau Tidak.
3. Setelah mengisi semua item pada angket, bapak/ibu dimohon memberikan catatan untuk perbaikan pengembangan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam yang telah disediakan.

No	Aspek penilaian	Jawaban		Catatan untuk perbaikan
		Ya	Tidak	
I.	**Komponen Kelayakan Isi**			
	1. Relevan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	√		
	2. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√		
	3. Memuat materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	√		
	4. Penyajian materi pembelajaran runtut, jelas dan logis	√		
	5. Memuat nilai-nilai karakter konservasi	√		
	Komponen Penyajian	**Ya**	**Tidak**	
II.	1. Sesuai dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran	√		

	2. Menyajikan isi atau konten yang sesuai dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	√		
	3. Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	√		
	4. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	√		
III.	**Mutu Teknis**	**Ya**	**Tidak**	
	1. Desain tampilan visual menarik, teks, gambar, video, dan animasi terlihat jelas	√		
	2. Semua tombol dalam media berfungsi dengan baik	√		

Catatan:

Multimedi pembelajan interaktif sudah layak dengan catatan revisi, dan bisa digunakan dalam uji coba.

Keterangan:

Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis konservasi dikatakan lolos penilaian tahap I apabila semua butir dalam instrumen penilaian mendapat "nilai" atau respon positif (Ya). Selanjutnya Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam akan dinilai kelayakannya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Semarang, 11 Desember 2019

Validator

Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198207 22 201303 1 002

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN PENYAJIAN UNTUK AHLI MEDIA
MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG
DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama : Basuki Sulistio, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19820728 2013031078
Asal Instansi : KTP, FIP, UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Media sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Menampilkan KI, KD, dan indikator pembelajaran				√	
	2. Menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				√	
	3. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi				√	
	4. Gambar atau ilustrasi dalam Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi sesuai dengan pembahasan materi			√		

Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	1. Materi disajikan secara runtut sesuai tujuan pembelajaran			√		
	2. Gambar terlihat jelas dan logis			√		
	3. Teks terlihat jelas dan logis			√		
	4. Keseluruhan tampilan media menarik			√		
Media mudah digunakan oleh siswa dan guru.	1. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran			√		
	2. Petunjuk penggunaan media jelas.			√		
	3. Tombol navigasi mudah dioperasikan			√		
	4. Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
Desain tampilan visual menarik.	1. Desain tampilan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi menarik minat belajar siswa			√		
	2. Penyajian Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam				√	
	3. Perpaduan warna , gambar dan teks menarik			√		
	4. Petunjuk penggunaan media jelas.			√		
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 56

Presentase skor sebagai berikut:

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

$$= \frac{}{56} \times 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

1.) Ditambahkan menu / icon untuk pengaturan suara / backsound.

2) Referensi → tata tulis disesuaikan.

3.) Petunjuk → ada beberapa icon masih nggelinit (Mulai, x keluar)

Semarang, 11 Desember 2019

Validator

Baruki Sulistio, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198207222013031078

4.) Tujuan Pembelajaran → Slide KI dan KD dipisah.

5.) Materi:
→ Karakteristik ruang → Menu diperkecil dan penjelasan diperbesar.
→ tata tulis disesuaikan.

6.) Kuis → jawaban diberi feed back (benar / salah.)

LAMPIRAN 33

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI MATERI

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN ISI MATERI UNTUK AHLI MATERI
MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG
DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama : Dr. Sukarjo, S.Pd., M.Pd
NIP : 195612011987031001
Asal Instansi : PGSD UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Relevan dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.	1. Materi sesuai dengan KI dan KD			√		
	2. Materi sesuai dengan indikator pembelajaran			√		
	3. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				√	
	4. Materi tercakup secara keseluruhan dalam media				√	
Materi sesuai dengan taraf berfikir	1. Sesuai dengan perkembangan intelektual siswa				√	
	2. Sesuai dengan perkembangan emosional siswa				√	

	3. Materi berhubungan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
	4. Materi disesuaikan dengan tingkat kesulitannya				✓	
Kesesuaian materi dengan soal dalam media	1. Materi dalam media dapat meningkatkan pengetahuan siswa				✓	
	2. Materi dalam media dapat meningkatkan sikap positif siswa				✓	
	3. Materi dalam media dapat meningkatkan minat membaca siswa				✓	
	4. Soal dalam media dapat memotivasi siswa dalam memecahkan masalah				✓	
Kesesuaian gambar dengan materi	1. Gambar dalam media berhubungan dengan materi				✓	
	2. Gambar dapat memperjelas isi materi				✓	
	3. Gambar membantu siswa memahami materi				✓	
	4. Gambar dalam media jelas dan menarik				✓	
Jumlah Skor					62	

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

- Karakteristik → ciri-ciri masing aspek kemanusiaan. Aspek sosial / manusia.
- Tulisan diperbaiki.

Semarang, 10 - 12 - 2019

Validator

Suskadiyo

NIP. 195612011987031001

LAMPIRAN 34

LEMBAR VALIDASI PENILAIAN KOMPONEN AHLI BAHASA

INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN
KOMPONEN KELAYAKAN KEBAHASAAN UNTUK AHLI BAHASA
MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI
PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG
DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama : Asep Purwo Yudi Utomo
NIP : 198509272009041001
Asal Instansi : FBS - UNNES

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberi tanda *checlist* (√) pada kolom skala penilaian dengan interval penilaian sebagai berikut:
   Skor 1 : kurang baik
   Skor 2 : cukup baik
   Skor 3 : baik
   Skor 4 : sangat baik
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi pada pembelajaran IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai Multimedia Interaktif *Adobe Flash* berbasis Konservasi ini saya mengucapkan terima kasih.

Indikator	Deskriptor	Skor				Catatan (bila diperlukan)
		1	2	3	4	
Struktur kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.	1. Struktur kalimat yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa		√			Cek/perbaiki kalimat di bagian materi gunung.
	2. Menggunakan kalimat yang efektif			√		Cek bagian materi!
	3. Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				√	
	4. Penyusunan kalimat menggunakan struktur PUEBI			√		Cek penggunaan huruf kapital sesuai PUE - cek penulisan tanda baca.
Bahasa yang digunakan sesuai tingkat	1. Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir siswa kelas IV				√	

perkembangan berpikir siswa	2. Bahasa yang digunakan sederhana				✓	
	3. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami				✓	
	4. Pilihan kata (diksi) tepat			✓		Cek lagi!
Menggunakan kalimat yang efektif dan sederhana	1. Kalimat mempunyai makna yang jelas				✓	
	2. Narasi singkat, jelas, dan informatif				✓	
	3. Menggunakan kata yang sederhana				✓	
	4. Materi dan petunjuk menggunakan kalimat efektif			✓		Cek bagian materi dan kuis!
Bahasa jelas dan komunikatif	1. Pertanyaan pemandu singkat dan jelas untuk memancing respon siswa				✓	
	2. Bahasa dalam narasi komunikatif		✓			beberapa bagian di materi belum komunikatif, cek
	3. Bahasa yang digunakan memotivasi siswa untuk belajar			✓		mungkin perlu kalimat yang mengajak untuk siswa agar lebih termotivasi.
	4. Bahasa yang digunakan memberi motivasi untuk merespon sajian		✓			Perlu dijelaskan lagi.
Jumlah Skor						

Skor minimal : 14

Skor maksimal : 64

Presentase skor sebagai berikut:

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

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

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli:

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

Kritik dan saran:

Perhatikan penggunaan diksi dan kalimat, masih terdapat kesalahan-kesalahan yang membuat paragraf tidak padu.

Semarang, 17 Des 2019

Validator

Asep Purwo Yudi Utomo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198509272015091001

LAMPIRAN 35

REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI

TAHAP I

No.	**Validator**	**Validasi Penilaian**	**Jumlah Skor**
1.	Basuki Sulistio, S. Pd., M. Pd.	Desain dan Komponen	10
Jumlah			10
Rata-rata			1
Persentase			100%
Kriteria			Sangat Layak

LAMPIRAN 36

REKAPITULASI INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI

No	Validator	Validasi Penilaian
1.	Basuki Sulistio, S. Pd., M. Pd.	Media
2.	Asep Purwo Yudi Utomo, S. Pd., M. Pd.	Bahasa
3.	Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.	Materi

TAHAP II

Indikator	Komponen		
	Media	Materi	Kebahasaan
1	15	14	12
2	12	16	15
3	13	16	15
4	13	16	11
Jumlah Skor	53	62	53
Rata-Rata	13,25	15,5	13,25
Persentase	82,81%	96,87%	82,81%
Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Rumus:

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

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Kriteria penilaian validasi ahli

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

Perhitungan penilian komponen oleh ahli media

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

= $\frac{53}{64}$ x 100%

= 82,81 %

Kriteria sangat layak

Perhitungan penilian komponen oleh ahli materi

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

= $\frac{62}{64}$ x 100%

= 96,87 %

Kriteria sangat layak

Perhitungan penilian komponen oleh ahli bahasa

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

= $\frac{53}{64}$ x 100%

= 82,81 %

Kriteria sangat layak

LAMPIRAN 37

LEMBAR ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN GURU
TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA MUATAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama : Seliana Crisni Jayanti, SPd
NIP :
Instansi :

Petunjuk pengisian:

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada kolom yang telah disediakan.
2. Dimohon Bapak/Ibu membaca beberapa aspek pertanyaan pada kolom dibawah ini, kemudian isilah tanda *cheklist* (√) pada kolom Ya/Tidak yang telah disediakan.
3. Setelah mengisi setiap item pada angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaiakan bahan ajar Persentase skor sebagai berikut pada muatan IPS materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam.

A. Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	✓	
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	✓	

6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	✓	
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	✓	
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	✓	
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	✓	

B. Rekomendasi dan Saran

.....

.....

.....

Semarang, 2020

Guru Kelas IV

Seliana Crisni, S.Pd

LAMPIRAN 38

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN GURU UJI COBA PRODUK

No	Indikator yang ditanyakan	Jumlah skor
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	1
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	1
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	1
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	1
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	1
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	1
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	1
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	1
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	1
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	1
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	1
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	1
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	1
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	1
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	1
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	1
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	1
Jumlah skor		17
Presentase		100%

LAMPIRAN 39

LEMBAR ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

INSTRUMEN ANGKET TANGGAPAN SISWA TERHADAP MULTIMEDIA INTERAKTIF *ADOBE FLASH* BERBASIS KONSERVASI PADA MUATAN IPS MATERI KARAKTERISTIK RUANG DAN PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM

Nama :
No Urut :
Kelas :

Petunjuk pengisian:

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

A.Lembar Penilaian

No	Indikator yang ditanyakan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	✓	
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	✓	
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	✓	
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	✓	
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	✓	
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	✓	

7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar	✓	
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	✓	
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	✓	
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	✓	
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	✓	
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	✓	
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	✓	
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	✓	
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	✓	
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	✓	

Semarang, 2020

Siswa kelas IV

Aurel

LAMPIRAN 40

REKAPITULASI ANGKET TANGGAPAN SISWA UJI COBA PRODUK

No	Indikator yang ditanyakan	Uji coba produk (6 siswa)	Presentase
1.	Tampilan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menarik belajar.	6	100%
2.	Gambar, dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terlihat jelas.	6	100%
3.	Teks dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat terbaca dengan jelas.	6	100%
4.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menggunakan warna-warna cerah, menarik, dan nyaman di mata.	6	100%
5.	Petunjuk penggunaan media mudah dimengerti.	6	100%
6.	Multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi pembelajaran IPS dapat dipelajari sendiri maupun kelompok.	6	100%
7.	Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi meningkatkan minat belajar.	6	100%
8.	Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas.	6	100%
9.	Materi yang disajikan sesuai indikator yang akan dicapai.	6	100%
10.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi cukup lengkap.	6	100%
11.	Materi dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	6	100%
12.	Menambah wawasan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam	6	100%
13.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi mudah dipahami.	6	100%

No	Indikator yang ditanyakan	Uji coba produk (6 siswa)	Presentase
14.	Latihan soal yang ada dalam multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi menumbuhkan kemampuan berfikir.	6	100%
15.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami.	6	100%
16.	Penggunaan kalimat mudah dimengerti.	6	100%
17.	Istilah yang gunakan bisa dimengerti.	6	100%

LAMPIRAN 41

HASIL BELAJAR TES UJI COBA

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNNES PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
TES UJI COBA

65

Muatan Pelajaran	: IPS	Nama	: Candra Tanaya Bunowan
Hari, Tanggal	: Rabu, 8 Januari 2019	Kelas	: VA
Waktu	: 60 menit	No	: 13

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D

31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D
41.	A	B	C	D
42.	A	B	C	D
43.	A	B	C	D
44.	A	B	C	D
45.	A	B	C	D
46.	A	B	C	D
47.	A	B	C	D
48.	A	B	C	D
49.	A	B	C	D
50.	A	B	C	D
51.	A	B	C	D
52.	A	B	C	D
53.	A	B	C	D
54.	A	B	C	D
55.	A	B	C	D
56.	A	B	C	D
57.	A	B	C	D
58.	A	B	C	D
59.	A	B	C	D
60.	A	B	C	D

LAMPIRAN 42

HASIL BELAJAR *PRETEST*

Nilai Tertinggi

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
PRE TEST

72,5

Muatan Pelajaran	: IPS	Nama	: Aurel
Hari, Tanggal	:	Kelas	: 4A
Waktu	: 60 menit	No	: 13

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

Nilai Terendah

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
PRE TEST

30

Muatan Pelajaran : IPS
Hari, Tanggal :
Waktu : 60 menit

Nama : Riduwan Tri Tunggal
Kelas : IVA
No : 7

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	~~D~~
2.	A	B	C	~~D~~
3.	A	B	~~C~~	D
4.	~~A~~	B	C	D
5.	A	B	~~C~~	D
6.	~~A~~	B	C	D
7.	A	B	~~C~~	D
8.	~~A~~	B	C	D
9.	A	~~B~~	C	D
10.	~~A~~	B	C	D
11.	~~A~~	B	C	D
12.	~~A~~	B	C	D
13.	A	~~B~~	C	D
14.	A	B	~~C~~	D
15.	A	~~B~~	C	D
16.	A	B	C	~~D~~
17.	~~A~~	B	C	D
18.	A	~~B~~	C	D
19.	A	B	~~C~~	D
20.	A	~~B~~	C	D

21.	A	B	C	~~D~~
22.	A	B	~~C~~	D
23.	A	~~B~~	C	D
24.	A	B	~~C~~	D
25.	A	B	C	~~D~~
26.	A	~~B~~	C	D
27.	~~A~~	B	C	D
28.	A	B	~~C~~	D
29.	A	B	C	~~D~~
30.	~~A~~	B	C	D
31.	A	B	C	~~D~~
32.	A	B	~~C~~	D
33.	A	B	~~C~~	D
34.	~~A~~	B	C	D
35.	A	B	C	~~D~~
36.	A	~~B~~	C	D
37.	A	B	~~C~~	D
38.	~~A~~	B	C	D
39.	A	B	~~C~~	D
40.	A	B	C	~~D~~

LAMPIRAN 43

HASIL BELAJAR *POSTTEST*

Nilai Tertinggi

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNNES

LEMBAR JAWABAN
POST TEST

85

Muatan Pelajaran : IPS
Hari, Tanggal :
Waktu : 60 menit

Nama : Fahrizal Reza Fuady
Kelas : 1VA
No : 21

Pilihan Ganda

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D
36.	A	B	C	D
37.	A	B	C	D
38.	A	B	C	D
39.	A	B	C	D
40.	A	B	C	D

Nilai Terendah

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

LEMBAR JAWABAN
POST TEST

47,5

Muatan Pelajaran	: IPS	**Nama**	: Nasya Aprilia
Hari, Tanggal	:	**Kelas**	: IV A
Waktu	: 60 menit	**No**	: 21

Pilihan Ganda

1.	~~A~~	B	C	D
2.	~~A~~	B	C	D
3.	~~A~~	B	C	D
4.	~~A~~	B	C	D
5.	A	B	~~C~~	D
6.	A	~~B~~	C	D
7.	A	B	~~C~~	D
8.	A	B	~~C~~	D
9.	~~A~~	B	C	D
10.	~~A~~	B	C	D
11.	~~A~~	B	C	D
12.	~~A~~	B	C	D
13.	A	~~B~~	C	D
14.	A	B	C	~~D~~
15.	A	B	~~C~~	D
16.	A	B	~~C~~	D
17.	A	B	C	~~D~~
18.	~~A~~	B	C	D
19.	A	~~B~~	C	D
20.	~~A~~	B	C	D

21.	~~A~~	B	C	D
22.	~~A~~	B	C	D
23.	~~A~~	B	C	D
24.	A	B	C	~~D~~
25.	A	~~B~~	C	D
26.	~~A~~	B	C	D
27.	A	B	C	~~D~~
28.	~~A~~	B	C	D
29.	A	B	C	~~D~~
30.	A	~~B~~	C	D
31.	A	B	C	~~D~~
32.	A	~~B~~	C	D
33.	A	B	~~C~~	D
34.	A	~~B~~	C	D
35.	~~A~~	B	C	D
36.	A	B	~~C~~	D
37.	A	B	C	~~D~~
38.	A	B	~~C~~	D
39.	A	B	C	~~D~~
40.	A	B	~~C~~	D

LAMPIRAN 44

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *PRETEST*

NO	Nama Siswa	Nilai Pretest	Keterangan
1	RTT	30	Tidak Tuntas
2	ACP	35	Tidak Tuntas
3	AN	42,5	Tidak Tuntas
4	SMD	55	Tidak Tuntas
5	ARP	52,5	Tidak Tuntas
6	ADM	52,5	Tidak Tuntas
7	AMM	52,5	Tidak Tuntas
8	ANM	40	Tidak Tuntas
9	ARP	50	Tidak Tuntas
10	ADM	72,5	Tuntas
11	BSZ	55	Tidak Tuntas
12	BANA	50	Tidak Tuntas
13	CAC	50	Tidak Tuntas
14	DAEA	67,5	Tuntas
15	DLP	40	Tidak Tuntas
16	ENA	65	Tuntas
17	EKT	42,5	Tidak Tuntas
18	FRF	52,5	Tidak Tuntas
19	FMA	57,5	Tidak Tuntas
20	FA	47,5	Tidak Tuntas
21	GA	67,5	Tuntas
22	KYAZ	40	Tidak Tuntas
23	MHM	55	Tidak Tuntas
24	MJA	52,5	Tidak Tuntas
25	MRR	40	Tidak Tuntas
26	NA	42,5	Tidak Tuntas
27	RDA	55	Tidak Tuntas
28	SH	60	Tidak Tuntas
29	SGH	47,5	Tidak Tuntas
30	SE	62,5	Tidak Tuntas
31	SBP	37,5	Tidak Tuntas
32	SNW	62,5	Tidak Tuntas
33	WAY	65	Tuntas
34	ZRIP	57,5	Tidak Tuntas

LAMPIRAN 45

REKAPITULASI HASIL BELAJAR *POSTTEST*

NO	Nama Siswa	Nilai Posttest	Keterangan
1	RTT	50	Tidak Tuntas
2	ACP	60	Tidak Tuntas
3	AN	70	Tuntas
4	SMD	67,5	Tuntas
5	ARP	72,5	Tuntas
6	ADM	67,5	Tuntas
7	AMM	70	Tuntas
8	ANM	70	Tuntas
9	ARP	82,5	Tuntas
10	ADM	85	Tuntas
11	BSZ	82,5	Tuntas
12	BANA	72,5	Tuntas
13	CAC	72,5	Tuntas
14	DAEA	77,5	Tuntas
15	DLP	65	Tuntas
16	ENA	82,5	Tuntas
17	EKT	67,5	Tuntas
18	FRF	77,5	Tuntas
19	FMA	82,5	Tuntas
20	FA	62,5	Tidak Tuntas
21	GA	85	Tuntas
22	KYAZ	75	Tuntas
23	MHM	60	Tidak Tuntas
24	MJA	70	Tuntas
25	MRR	65	Tuntas
26	NA	67,5	Tuntas
27	RDA	70	Tuntas
28	SH	75	Tuntas
29	SGH	57,5	Tidak Tuntas
30	SE	80	Tuntas
31	SBP	47,5	Tidak Tuntas
32	SNW	70	Tuntas
33	WAY	62,5	Tidak Tuntas
34	ZRIP	67,5	Tuntas

LAMPIRAN 46

UJI NORMALITAS *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Hipotesis

Ho : Berdistribusi normal

Ha : Tidak berdistribusi normal

Kriteria

Data dikatakan berdistribusi normal apabila Ho diterima yaitu jika $t_{tabel} > 0,05$

Pada penelitian ini $\alpha = 0,05$

Perhitungan menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,106	34	,200*	,979	34	,754
posttest	,116	34	,200*	,958	34	,218

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel ..... hasil uji normalitas nilai *pretest* dengan uji *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki *sig*= 0,754 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki *sig*=0,218. Berdasarkan data tersebut hasil uji normalitas menunjukkan 0,754>0,05 sehingga data berdistribusi normal.

LAMPIRAN 47

UJI PERBEDAAN RATA-RATA *PRETEST* DAN *POSTTEST*

Rumus *t-test* (Sugiyono 2015: 274) sebagai berikut.

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

Kriteria:

Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai *sig*. (2-*tailed*) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Sebaliknya jika nilai *sig. (2-tailed)* >0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dengan berbantuan aplikasi SPSS diperoleh hasil uji *t-test* sebagai berikut.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-18,67647	8,26262	1,41703	-21,55944	-15,79351	-13,180	33	,000

Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* berbantuan aplikasi SPSS v, menunjukkan bahwa nilai *sig. (2-tailed*) sebesar 0,000. Hasil *t-test* menunjukkan bahwa *sig (2-tailed)* 0,000 <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest.*

LAMPIRAN 48

UJI PENINGKATAN RATA-RATA (N-GAIN)

Untuk menghitung nilai N-*Gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

SMI : Skor Maksimal Ideal

Kriteria :

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

Tabel 3.10 Interprestasi Indeks *Gain*

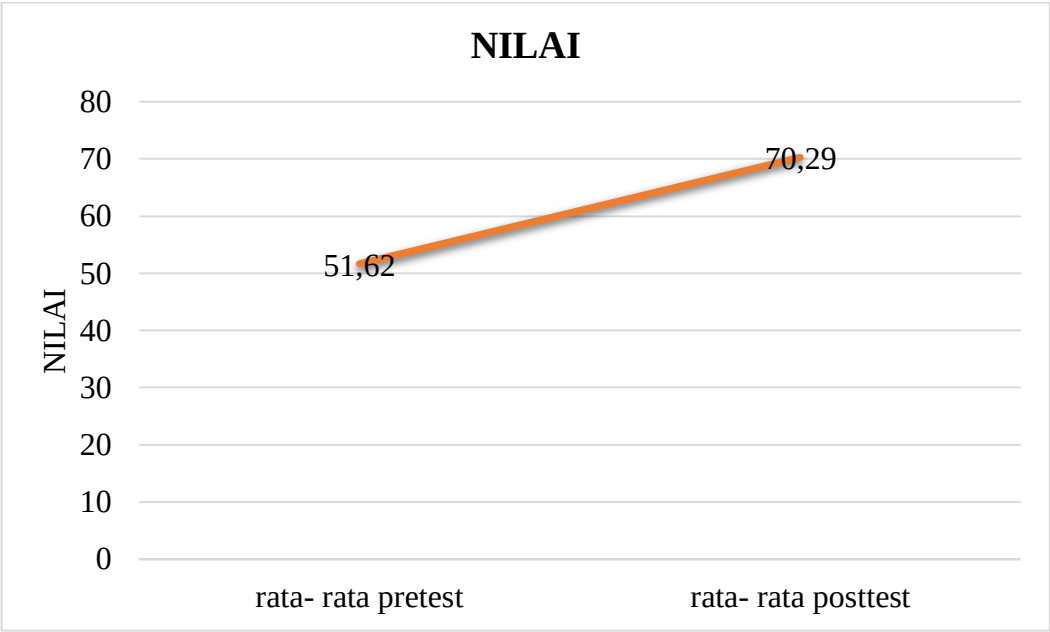
Nilai N-Gain	Kriteria
N-gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain< 0,70	Sedang
N-gain ≤ 0,30	Rendah

Perhitungan N-*Gain* sebagai berikut:

N-Gain $= \frac{70,29-51,62}{100-51,62}$

N-Gain = 0,385

Berdasarkan tabel 4.16 hasil uji peningkatan rata-rata (N-Gain) menujukkan bahwa siswa kelas IV SDN Purwoyoso 03 Semarang mengalami peningkatan rata-rata sebesar 0,385 dengan selisih rata-rata 18,68 dan termasuk dalam kriteria sedang. Peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi dapat disajikan dalam bentuk diagram garis sebagai berikut.



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

Pada gambar menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar *pretest* dan *posttest* perbedaan rata-rata sebesar 18,68. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi efektif digunakan.

LAMPIRAN 49

SURAT PENELITIAN RISTEK DAN PENDIDIKAN STRATA S1

UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 22610/UN37.1.1/KM/2019
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar Tanggal 22 November 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Dra Florentina Widihastrini M.Pd
NIP	: 195607041982032002
Pangkat/Golongan	: Pembina - IV/a
Jabatan Akademik	: Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing	

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama	: Rovi Ramandhani
NIM	: 1401416011
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Sekolah Dasar/Pend. Guru Sekolah Dasar
Topik	: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH BERBASIS KONSERVASI

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

1401416011
..:: FM-03-AKD-24/Rev. 00 ::...

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 22 November 2019
DEKAN

Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195508211984031001

LAMPIRAN 50

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN UJI COBA SOAL

PEMERINTAH KOTA SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PURWOYOSO 04
KECAMATAN NGALIYAN
Jl. Srikaton Raya No. 1 Telepon 024-7614149 e-mail sdnpurwoyoso04@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
No. 427/495/2020

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Supireno, S.Pd.K
NIP : 196503041988061004
Jabatan : Kepala SDN Purwoyoso 04

Menyatakan bahwa mahasiswa dibawah ini telah melaksanakan Uji Coba Soal guna melaksanakan penelitian skripsi. Dilaksanakan pada tanggal 8 Januari 2020 di SD N Purwoyoso 04.

Nama : Rovi Ramandhani
NIM : 1401416011
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Institusi : Universitas Negeri Semarang

Demikianlah surat pernyataan kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 8 Januari 2020
Kepala Sekolah

Supireno, S.Pd.K
NIP. 196503041988061004

LAMPIRAN 51

DOKUMENTASI

 Uji coba soal di kelas V SDN Purwoyoso 04	 Uji coba produk pada kelompok kecil
 Siswa menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* berbasis konservasi	 Guru memberikan instruksi kepada siswa
 Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi	 Siswa berdiskusi dengan kelompok