

## BAB V

### KAJIAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi IPS Keragaman Budaya Peserta Didik Kelas IV MI Miftahul Huda Grogol

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang didalamnya disusun sesuai dengan realita sosial yang ada disekitar terutama di sekitar tempat tinggalnya. Serta memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi para pendidik agar memiliki rasa peka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat.<sup>61</sup>

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi IPS keragaman budaya peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Grogol berjalan dengan baik dan semestinya. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran pada saat ini adalah Kurikulum K-13, sedangkan bahan ajar yang digunakan untuk pembelajaran sehari-hari menggunakan LKS tematik. Pada pembelajaran setiap hari pendidik menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam memberikan pengajaran. Penggunaan metode pembelajaran konvensional (tanpa menggunakan media pendamping) dinilai kurang membangkitkan semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik cenderung kurang maksimal dalam menerima materi dan kurang bisa untuk berpikir kritis, terutama dalam Pendidikan sekolah dasar yang notabnya diisi oleh anak-anak yang suka bermain dan bergerak. Jadi,

---

<sup>61</sup> Ayu Mila Safrina, At.Al, "Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Elektronik Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1 (April, 2021). 64

perlu adanya media pendamping dalam sebuah pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Penggunaan media pendamping yang tepat dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan serta menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Media pendamping yang digunakan sebisa mungkin harus berupa media yang menarik agar peserta didik bersemangat dan tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh berbagai komponen pembelajaran diantaranya penggunaan media pendamping yang tepat dan menarik. Oleh karena itu penggunaan media pendamping di dalam suatu proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting untuk diterapkan.

#### **B. Pengembangan Media Video Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Siswa Kelas IV pada Mata Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di MI Miftahul Huda Grogol Kediri**

penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang layak untuk digunakan. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan produk berupa video interaktif berbasis multimedia pembelajaran, dengan materi keragaman budaya jawa. Beberapa tahapan sebelum pembuatan produk menggunakan model ADDIE yaitu, tahap Analysis (Analisis),

Design (desain), Development (Pengembangan), Implementasi (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).<sup>62</sup>

Tahap pertama, pada tahap pertama merupakan tahap analisis, tahap analisis dilakukan dengan observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di MI Miftahul Huda Grogol Kediri. Berdasarkan hasil dari wawancara guru kelas IV MI Miftahul Huda Grogol menyatakan bahwa peserta didik kurang memperhatikan dan kurang fokus dalam mata pelajaran IPS materi keragaman budaya. Pada pembelajaran IPS pendidik biasa menggunakan pembelajaran konvensional dengan media LKS tematik, sehingga suasana yang tercipta dalam kelas terlihat monoton dan membosankan. Dilihat dari permasalahan tersebut perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat peserta didik pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar, yaitu multimedia video interaktif pada materi keragaman budaya jawa. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih efektif.

Tahap kedua, pada tahap dua ini merupakan tahap desain, tahap desain merupakan tahapan dimana peneliti menentukan materi yang akan dimuat ke dalam multimedia pembelajaran, mencari gambar dan video untuk dimuat ke dalam multimedia, mendesain template sesuai materi, serta

---

<sup>62</sup> Sugiyono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 297

menentukan aplikasi yang akan dibuat untuk membuat multimedia video interaktif. pada tahapan ini peneliti mengembangkan multimedia video interaktif sesuai dengan materi yang dibutuhkan dan lebih menarik sesuai karakteristik peserta didik.

Tahap ketiga, pada tahap ketiga ini merupakan tahapan pengembangan. Setelah menyelesaikan tahapan desain kemudian akan dikembangkan dengan melalui uji kelayakan guna mengetahui kevalidan media yang diperoleh dari beberapa validator. Setelah melakukan pengembangan multimedia video interaktif media akan mendapat penilaian, komentar, dan saran dari para validator.

Tahap keempat, pada tahap keempat ini merupakan tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media kepada peserta didik. Tahap implementasi dilakukan menjadi dua tahapan yang pertama pada kelompok kecil dan yang kedua pada kelompok besar. Pada kelompok kecil dilakukan oleh 4 peserta didik sedangkan pada kelompok besar dilakukan oleh 20 peserta didik kelas IV MI Miftahul Huda Grogol. Dalam penerapan kelompok besar peserta didik bergantian memainkan multimedia video interaktif sedangkan untuk menjawab evaluasi yang ada pada media peserta didik dibagi menjadi 10 kelompok dan maju bergilir untuk membuat jawaban yang ada pada media. Akan tetapi sebelum memulai pelajaran peneliti menjelaskan cara main multimedia interaktif dan tombol-tombol yang ada pada setiap slidanya

Tahap kelima atau yang terakhir, pada tahap kelima ini merupakan tahap evaluasi. Tahap evaluasi pada setiap tahapan untuk memperbaiki dan

menyempurnakan multimedia sesuai dengan saran dan juga komentar yang telah didapat selama proses pembuatannya.

### **C. Efektivitas Media Video Interaktif pada Mata Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di MI Miftahul Huda Grogol Kediri**

Efektivitas merupakan pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif, serta efektivitas juga dapat diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, dimana kegiatan guru sebagai pendidik harus mengajar dan murid sebagai terdidik yang belajar. Maka pembelajaran dapat dikatakan efektif, apabila dapat memfasilitasi pemerolehan pengetahuan dan keterampilan belajar melalui penyajian informasi dan aktivitas yang dirancang untuk membantu memudahkan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>63</sup>

Tingkat efektivitas sebuah media pembelajaran dapat diukur dari indikator efektivitas. Salah satunya adalah indikator efektivitas yang disebutkan oleh Nieveen. Nieveen menyebutkan menyebutkan bahwa mengukur tingkat keefektifan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tingkat penghargaan peserta didik belajar menggunakan program dan keinginan peserta didik untuk terus menggunakan program atau media tersebut. Indikator untuk menyatakan bahwa keterlaksanaan perangkat pembelajaran

---

<sup>63</sup> Fransiska Saadi, "Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Media Tepat Guna di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Toho", *Artikel Penelitian*, (2013)

yang digunakan dikatakan efektif dilihat dari segi: 1) aktivitas peserta didik, 2) respon peserta didik; dan 3) hasil belajar peserta didik.<sup>64</sup>

Berdasarkan indikator diatas multimedia video interaktif materi keragaman budaya jawa telah berjalan dengan efektif di MI Miftahul Huda, dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik, serta peserta didik lebih bersemangat untuk lebih mengenal daerah jawa menggunakan media pembelajaran multimedia video interaktif. peserta didik sangat antusias dengan adanya media baru, mereka menjadi lebih bersemangat dan lebih memahami apa saja budaya yang ada disekitar mereka. Meskipun peningkatan nilai yang didapat oleh peserta didik tidak begitu signifikan, dikarenakan peneliti mengambil data post test pada kelas eksperimen dan kontrol setelah melaksanakan ujian kenaikan kelas. Setelah melaksanakan ujian kenaikan kelas peserta didik sudah terlihat kurang bersemangat dalam mengerjakan post test yang diberikan oleh peneliti, jadi mempengaruhi nilai yang diperoleh para peserta didik, yang mana nilai yang diperoleh peserta didik masih belum memenuhi KKM mata pelajaran IPS, untuk kelas kontrol semua nilai pre test dan post test berada di bawah KKM sedangkan kelas eksperimen nilai pre test semua peserta didik di bawah KKM dan untuk nilai post test berjumlah 2 di atas KKM, 5 memenuhi KKM, dan 13 di bawah KKM. Akan tetapi, meskipun demikian peserta didik sangat bersemangat dan lebih mengenal keragaman budaya daerah jawa terutama pada keragaman alat musik yang dapat didengarkan suara alat

---

<sup>64</sup> Ahmad Mustamik, At.Al “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Memperbaiki Unit Kompling dan Komponen-Komponen Sistem Pengoprasianya dengan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Otomotif SMK Negeri 2 Tarakan”, *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, 3 (2015) 86

musik tersebut serta video tari yang dapat diputar peserta didik. Maka dari itu dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik multimedia interaktif ini cukup efektif digunakan untuk media pembantu dalam pembelajaran konvensional.

Hal ini juga dibuktikan dengan hasil analisis uji-t yaitu dengan taraf signifikansi  $\geq 0,05$  dan hasil  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  yaitu  $t_{hitung} = - 8.011 > t_{tabel} = 2.024$ . Maka dapat disimpulkan kelompok tersebut memang berbeda secara signifikansi dan dapat disimpulkan juga bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.