

PENGEMBANGAN MEDIA KOMPUTER PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN SUB TEMA “KERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU” KELAS V SD AL-FATAH SURABAYA

Aminah, Utari

Kurikulum Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

aminah_92@ymail.com

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan awal (wawancara) di SD Al-Fatah Surabaya ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar pada materi keragaman suku bangsa dan budaya, guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan menggunakan media peta serta buku paket yang hanya dimiliki oleh guru, sehingga dalam proses pembelajaran tersebut sulit diterima oleh siswa. Dari permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di SD Al-Fatah Surabaya khususnya kelas V, membutuhkan sebuah media yang dapat membantu memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan alasan tersebut tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media komputer pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku.

Pengembangan ini menggunakan model pengembangan gabungan R&D dan Burg and Gall. Jenis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan tes. Hasil ujicoba validasi kelayakan media komputer pembelajaran oleh ahli materi dengan hasil persentase 90% termasuk kategori sangat baik, ahli media dengan persentase 82.2% termasuk kategori sangat baik dan hasil persentasi uji coba produk rata-rata termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media komputer pembelajaran diperoleh $d.b = 32-1=31$ sehingga diperoleh t tabel 2,04 dan t hitung 11,54. Apabila t -tabel $<$ t -hitung, maka $2,04 < 11,54$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan median komputer pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku kelas V SD Al-Fatah Surabaya.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Komputer Pembelajaran, Hasil Belajar, Indahnya Kebersamaan, Keragaman Budaya Bangsaku

Abstract

Based on the initial pilot study through interview, it is found that issues of student learning outcomes was decreases in the material of ethnic and cultural diversity. Teachers only use lecturing method. The media of learning were map and a book that was only own by the teacher, so that the learning process is difficult to be accepted by students. It is indicated that learning activities in the fifth grade of SD Al-Fatah Surabaya has problem. It requires a medium that can be used as supported factor that can be used by teachers and students. Thus, the purpose of this research is to produce a computer media which will help the teacher to improve students outcomes in material and cultural diversity of ethnic groups in Indonesia.

This research used a combination of R & D and Burg and Gall. The data were qualitative and quantitative. The data collection methods were interviews, questionnaires, and tests. The results of the validation feasibility test by a material expert was 90% (very good). Validation of the results obtained by media experts was 82.2% (very good). The average of total result was in the excellent category. Based on the results, it is acquired $db = 32-1 = 31$, so the t tables was 2.04 and t -count was 11.54. If the t -table $<$ t -test, thus $2.04 < 11.54$. It can be concluded that there is a significant influence in the use of computer media to improve student learning outcomes in the material of cultural diversity in Indonesian for the fifth graders of SD Al-Fatah Surabaya.

Keywords: Development, Computer Learning Media, Learning Outcomes, Ethnics and Cultural Diversity, Social Sciences

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Artinya tanpa pendidikan

manusia akan sulit berkembang dan bahkan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang

berkualitas dan mampu bersaing dan memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik. Sebagaimana dalam Undang- Undang Republik Indonesia No 20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”.

Dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan tersebut, sangat diperlukan sumber daya manusia yang profesional dan mampu menerapkan ilmu pengetahuan teknologi (IPTEK), salah satu bidang ilmu terapan yang telah banyak memberi sumbangan pada perkembangan pendidikan Indonesia adalah Teknologi Pendidikan.

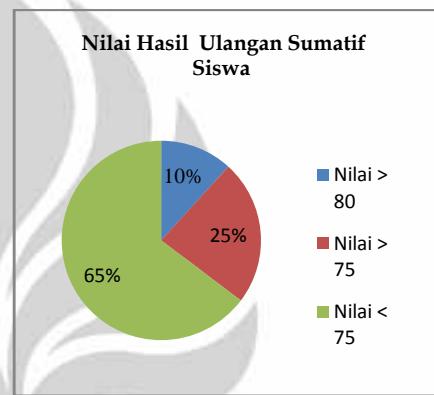
Pembelajaran merupakan dua konsep yang tidak bisa di pisahkan satu sama lain yaitu belajar dan mengajar. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar (Sudjana, 2013:28). Dua konsep itu terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru-siswa, siswa-siswa pada saat pengajaran itu berlangsung.

Menurut Rismiati (2011:05) dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah terdapat hambatan dan permasalahan. Hambatan terjadi pada proses pembelajaran yang muncul dapat bersifat umum maupun khusus. Penyebab tersebut bisa berasal dari guru, siswa itu sendiri, media yang digunakan, maupun sarana dan prasarana yang ada di sekolah yang tidak memadai.

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau proses pembelajarannya (Wibawa, 2003:13). Berbagai konsep dan wawasan baru tentang pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiring dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan awal (wawancara pada Ibu Endang Suswati guru mata pelajaran IPS dan beberapa orang murid) di SD Al Fatah Surabaya, ditemukan permasalahan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V. Keadaan riilnya bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan sub tema “keragaman budaya bangsaku”. Dalam proses pembelajarannya, guru mengajar menggunakan metode ceramah, buku paket dan media peta mati tanpa disertai dengan gambar tentang suku-suku dan gambar keragaman budaya di Indonesia, sehingga

dalam proses pembelajaran tersebut sulit di terima oleh siswa. Guru dalam menjelaskan materi hanya menunjukkan peta saja kepada siswa dan tidak disertai gambar tentang suku-suku bangsa maupun tentang pakaian adat, musik tradisional, tarian daerah, rumah adat dll, sehingga proses pembelajaran sangat monoton dan membuat siswa tidak tertarik mengikuti proses pembelajaran, akibat dari permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa padahal materi tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia merupakan materi wajib yang dimuat dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di tingkat sekolah dasar. Sebagai bukti rendahnya hasil belajar siswa pengembang menyertakan diagram nilai ulangan siswa di bawah ini:



Gambar Diagram 1.1.
Hasil Ulangan siswa

Jumlah siswa di kelas VA pada ankatan sebelumnya di SD Al-Fatah Surabaya sebanyak 17 siswa. Siswa yang mendapat nilai di bawah 75 sebanyak 11 siswa, yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 4 dan yang mendapat nilai di atas 80 sebanyak 2 siswa.

Penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran sepenuhnya tidak salah, karena setiap metode pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan, bahkan metode ceramah diakatakan sebagai metode tradisional, karena metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan murid dalam proses pembelajaran (Djamarah, 2010:97). Selain itu dengan menggunakan metode ceramah guru lebih mudah menguasai kelas dan dapat di ikuti oleh jumlah audiens yang besar serta efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang luas/banyak akan tetapi waktu yang sedikit. Akan tetapi untuk mencapai kompetensi dasar ini tidak efektif jika hanya menggunakan metode ceramah, disebabkan metode ceramah mudah menjadi verbalisme, dan jika digunakan terlalu lama akan membosankan serta menyebabkan siswa menjadi pasif. Begitu juga

dengan media peta, tidak salah jika digunakan dalam proses pembelajaran tema indahnya kebersamaan. Dengan bantuan peta siswa bisa mengetahui persebaran berbagai suku bangsa dan budaya di seluruh propinsi di tanah air. Akan tetapi media peta yang digunakan oleh guru di SD Al-Fatah Surabaya hanya media peta yang dalam bentuk visual saja tanpa menggunakan media lain yang mendukung sehingga dalam menjelaskan sulit dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka terpilihlah media komputer pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Media komputer pembelajaran salah satu media yang di yakini cukup efektif dan efisien dan mengutamakan kemandirian siswa, karena media komputer pembelajaran memiliki beberapa format penyajian diantaranya drill and practice, simulasi, tutorial, eksperimen, dan game/permainan, dari semua format penyajian tersebut, mengutamakan kemandirian siswa.

Selain itu media komputer pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya: (a). Pembelajaran berbantuan komputer bila dirancang dengan baik merupakan pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, (b). Meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah kemenarikan desainnya, (c). Bisa digunakan kapan saja (tidak terbatas waktu), (d). Media cai dapat memberikan siswa pengajaran secara individual sesuai kemampuan siswa, (e). Penyampaian pesan tidak terlalu verbalitas, (f). Memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama pada siswa (Susilana dan Cepi Riyana ,2007:129).

Disamping kelebihan di atas, media komputer pembelajaran juga didukung oleh sarana yang ada di sekolah tersebut. Dimana di SD Al-Fatah mempunyai 1 ruang laboratorium komputer dan 2 unit LCD, sehingga cocok untuk mengembangkan media komputer pembelajaran.

2. KAJIAN PUSTAKA

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi produk ke dalam bentuk fisiknya (Seels & Richey, 1994:33). Dalam Seels & Richey (1994:33), juga menjelaskan “pengembangan adalah proses penulisan dan pembuatan atau produksi bahan-bahan pembelajaran”. Upaya pengembangan media pembelajaran harus dilengkapi dengan kajian teori yang mendukung. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang berkesinambungan dengan pengembangan bersifat menghasilkan suatu rancangan ataupun

produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah belajar.

Teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia. Sedangkan teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seel & Richey, 1994:1)

Definisi teknologi pendidikan juga dikemukakan oleh Molenda (2008:1) yaitu “ *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*” yang artinya adalah “ Teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang sesuai dan sumber daya”. Domain teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran menurut Januszewski & Molenda (2005:5) adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2
Domain Teknologi Pendidikan Menurut Molenda

Dalam teknologi pendidikan menurut Molenda memiliki tiga kawasan yaitu kreativitas/menciptakan, menggunakan/memanfaatkan, dan mengelola. Dari ketiga kawasan tersebut dihubungkan dengan sumber belajar.

2.1. Media

1. Pengertian Media

Media merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Arsyad (2011:3) mengatakan media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Berarti media adalah sebagai perantara antara guru dengan murid dalam proses pembelajaran, dimana guru menyampaikan materi pelajaran lewat media agar mudah diterima oleh siswanya.

2. Manfaat Media

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* (Dalam Azhar Arsyad, 2011:25) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran menjadi lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013:02) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi guru mengajar disetiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dll.

Dari uraian dan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dan penggunaan media didalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, menimbulkan motivasi belajar, serta media dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

3. Kriteria Pemilihan Media

Dalam penggunaannya media tidak langsung digunakan begitu saja oleh guru karena diperlukan suatu prosedur dalam proses pemilihannya. Oleh sebab itu, pemilihan dan penggunaan media harus benar-benar tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Berikut ini adalah beberapa kriteria pemilihan media menurut Musfiqon (2012:118) diantaranya sebagai berikut:

- a. Kesesuaian dengan tujuan
- b. Ketepatgunaan
- c. Keadaan Peserta Didik
- d. Ketersediaan
- e. Biaya Kecil
- f. Keterampilan Guru
- g. Mutu Teknis

2.2 Media Komputer Pembelajaran

1. Pengertian Media Komputer Pembelajaran

Media komputer pembelajaran ialah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah di pelajari dan dipahami oleh siswa. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru (Rusman dkk, 2011:98).

Menurut Rusman dkk (2011:98-99) media komputer pembelajaran mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
- b. Berorientasi pada pembelajaran individual
- c. Berorientasi pada pembelajaran mandiri
- d. Berorientasi pada pembelajaran tuntas

2. Konsep Media Komputer Pembelajaran

Dalam pembelajaran berbantuan komputer terjadi komunikasi dua arah secara intensif antara siswa dengan sistem komputer, ini dinamakan dengan media komputer pembelajaran yang interaktif. Sehingga memungkinkan siswa menerima stimulus (berupa informasi), siswa segera memberikan respon dan sistem komputer menyajikan umpan balik secepat mungkin setelah siswa memberi respon. Dibawah ini ada beberapa konsep media komputer pembelajaran yang dikemukakan oleh Deni Darmawan (2011:36) di antaranya:

- a. Konsep Pembelajaran Interaktif
- b. Konsep Multimedia.
- c. Konsep Pembelajaran Bervariasi

Terdapat 4 variasi tipe pembelajaran sesuai dengan kajian teori dalam komputer pembelajaran yaitu:

- 1) Tipe pembelajaran tutorial
 - 2) Tipe pembelajaran simulasi
 - 3) Tipe pembelajaran permainan
 - 4) Tipe pembelajaran latihan
- d. Konsep Respon Pembelajaran dan Penguatan

3. Format Penyajian Media Komputer Pembelajaran

Menurut Warsita (2008:140) ada beberapa format penyajian media komputer pembelajaran yaitu:

- a. Tutorial

Program ini merupakan program yang penyampaian secara tutorial, seperti yang guru atau instruktur sajikan dengan teks, gambar diam atau bergerak, serta grafik. Pada saat siswa telah membaca, menginterpretasi dan menyerap konsep tersebut, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon yang diberikan benar, siswa boleh melanjutkan jika

jawaban atau respon materi berikutnya. Jika jawaban atau respon yang diberikan salah, siswa harus mengulang materi tersebut. Kemudian pada akhir akan diberikan tes untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

b. *Drill and Practice*

Format ini untuk melatih siswa sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program ini menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya di tampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan siswa akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada akhir, siswa bisa meliputi skor akhir yang dicapai

c. *Simulation*

Format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, sehingga format ini memberikan pengalaman masalah dunia nyata dan bisa mengetahui kekurangan atau kelebihan sebelum melakukan proses dinamis yang sesungguhnya.

d. *Eksperimen*

Format ini mirip dengan simulasi, namun lebih ditunjukkan pada kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum tetap mengacu pada proses pembelajaran, dan program ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain

Dari sekian bentuk penyajian media komputer pembelajaran diatas yang dipilih oleh pengembang untuk media komputer pembelajaran yang dikembangkan oleh pengembang adalah bentuk penyajian tutorial karena bentuk tutorial dikondisikan untuk mengikuti alur pembelajaran yang sudah terprogram dengan penyajian materi dan latihan soal.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Komputer Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011:54-55) Media Komputer pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan antara lain

a. Kelebihan Media Komputer Pembelajaran

- 1) Komputer dapat merangsang siswa mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi,grafik,warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
- 2) Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan.
- 3) Kemampuan merekam aktivitas selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
- 4) Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti *compack disk*, dan video tape dengan program pengendali dari komputer.

b. Kekurangan Media Komputer Pembelajaran

- 1) Hanya berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan.
- 2) Memerlukan peralatan.
- 3) Perlu persyaratan minimal prosessor, memori kartu grafis dan monitor
- 4) Perlu kemampuan pengoperasian, untuk itu perlu di tambahkan petunjuk pemanfaatan.
- 5) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional

2.3. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Nasution (2010:7) menjelaskan pengertian hasil belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Hasil belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotor, sebaliknya dikatakan hasil kurang memuaskan jika seseorang

belum mampu memenuhi target dalam ketiga kriteria tersebut.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar sebagai proses aktivitas diisyaratkan oleh banyak sekali hal-hal atau faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sangat beragam. Suryabrata (2010:233) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2 faktor, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi faktor non sosial dan faktor sosial , serta faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu faktor fisiologis dan psikologis.

- a.Faktor non sosial dalam belajar
- b. Faktor Sosial Dalam Dalam Belajar
- c.Faktor-faktor fisiologis dalam belajar
- d. Faktor Psikologi dalam Belajar

2.4. Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia

1. Pengertian Suku Bangsa

Suku bangsa adalah bagian dari suatu bangsa yang merupakan kumpulan kerabat (keluarga) luas, dimana mereka mempunyai ciri-ciri mendasar tertentu (Endang Susilaningsih, 2008:83). Dalam beberapa literatur lainnya, suku bangsa seringkali diasumsikan sebagai suatu golongan manusia yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, biasanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama. Identitas suku pun di tandai oleh pengakuan dari orang lain akan ciri khas kelompok tersebut dan kesamaan budaya, bahasa, agama, perilaku atau ciri-ciri biologis.

2. Keragaman Suku Bangsa

Indonesia merupakan negara kepulauan yang wilayahnya terbentang sangat luas dimulai dari sabang sampai merauke dan dilintasi garis khatulistiwa sehingga perairannya menjadi segitiga emas persimpangan perdagangan dunia, secara otomatis akan mempunyai beraneka ragam suku bangsa. Pada kurikulum 2013, materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia berada pada tema 1 yaitu tema kebersamaan itu indah dengan sub tema keragaman budaya bangsaku.

2.5. Karakteristik Anak SD Al-Fatah Surabaya

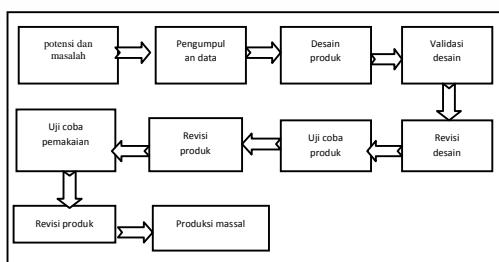
Salah satu langkah dalam mengembangkan media adalah menganalisis karakteristik siswa, hal ini sangat penting agar nantinya media yang dikembangkan benar-benar dapat dimanfaatkan dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam pembelajaran, karakteristik siswa identik dengan perkembangan kognitif yang diukur sesuai dengan rentang usia. Secara garis besar, Piaget (dalam Paul Suparno, 2001:24) mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap, yaitu tahap sensomotorik, tahap praoperasional, tahap operasi kongkrit dan tahap operasi formal. tahap yang sesuai dengan karakteristik siswa SD Al-Fatah Surabaya adalah tahap operasi formal dimana pada tahap ini siswa sudah mampu berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoritis dan sudah bisa mengambil kesimpulan berdasarkan proposi-proposisi dan hipotesis. Selain karakteristik kognitifnya yang sudah masuk pada tahap operasi formal.

3. METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Metode pengembangan mempunyai peran yang sangat penting, karena dengan metode pengembangan yang tepat akan dihasilkan media yang tepat dan baik dalam segi pembelajaran sesuai dengan tujuan pengembangan. Begitu pula isi mupun data yang disajikan juga dapat dipertanggungjawabkan. Dalam metode pengembangan ini akan diuraikan mengenai model pengembangan, prosedur pengembangan, dan ujicoba produk.. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan Media komputer pembelajaran yang pengembang kembangkan adalah model pengembangan R&D Sugiyono (2011:209) yang mengutip model pengembangan Borg and Gall. Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan model R&D (*Research and Development*) adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Model pengembangan *Research and Development(R&D)* menurut Sugiyono, 2010.

Alasan memilih model *Research and Development* adalah sebagai berikut :

1. Langkah-langkah dalam pengembangan mudah dan sederhana dalam pertahapan uji coba produknya, sesuai dengan karakteristik, tempat penelitian, potensi masalah dan perencanaan pengembangan media komputer pembelajaran.
2. Urutan langkah pengembangan tersusun secara prosedural yang sesuai pada pengembangan media komputer pembelajaran, pada perencanaan penelitian dan setiap proses diikuti dengan revisi produk, sehingga kelayakan produk dapat teruji dengan baik.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan berdasarkan uraian langkah-langkah pengembangan R&D Sugiyono dan dimodifikasi seperti gambar dibawah ini:



Gambar 3.2
Modifikasi model R&D

1. Potensi dan Masalah

Penelitian dapat berangkat dari potensi masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah (Sugiyono,2011:409). Jadi sebelum mengembangkan produk, harus diketahui terlebih dahulu potensinya yaitu kebutuhannya dari sasaran. Pada dasarnya setiap individu memiliki perbedaan kebutuhan masing-masing .

Setelah mengetahui sasarannya, maka harus diketahui karakteristik dan masalah yang

dihadapi. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2011:299). Berdasarkan hasil studi pendahuluan (wawancara pada guru dan beberapa orang siswa) di SD Al Fatah Surabaya, ditemukan permasalahan terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V. Keadaan riilnya bahwa hasil belajar siswa menurun pada tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku. Dalam proses pembelajarannya, guru mengajar menggunakan media ceramah dan hanya menggunakan media peta dan buku paket saja. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut sulit di terima oleh siswa. Guru dalam menjelaskan materi hanya menunjukkan peta saja kepada siswa dan tidak di sertai gambar tentang suku-suku bangsa maupun tentang pakaian adat, musik tradisional, tarian daerah, rumah adat dll.

2. Pengumpulan Data atau Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat diajukan dengan faktual maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data atau informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Data yang digunakan sebagai bahan pengembangan media komputer pembelajaran meliputi data materi tentang keragaman suku bangsa dan buadaya untuk dua kali pertemuan yang didapat dari buku paket/ LKS, internet maupun dari guru mata pelajaran, sedangkan data media komputer pembelajaran, yaitu tentang penggunaanya, cara memasukan animasi, penyesuaian warna dll.

3. Desain Produk

Setelah data dan informasi sudah dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk. Desain produk didasarkan pada data materi dan data tentang media komputer pembelajaran. Data tentang materi adalah proses mensortir materi berdasarkan analisis kebutuhan sasaran, setelah itu membuat materi yang akan di isi dalam media komputer pembelajaran. Sedangkan desain media komputer pembelajaran, meliputi gerakan animasi, bentuk huruf, gambar dll yang digunakan untuk membuat media komputer pembelajaran agar lebih menarik.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk media komputer pembelajaran. Validasi desain dapat dilakukan dengan cara menghadirkan ahli materi dan ahli media.

Validasi desain ada dua yaitu, validasi materi dan validasi produk. Desain materi diserahkan ke pihak yang berkompeten, yaitu dosen yang mengajar mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada di SD Al-Fatah Surabaya, sedangkan desain media komputer pembelajarandi serahkan kepada ahli media dari program studi teknologi pendidikan dan Kepala lab. Media di UNIPA.

5. Revisi Desain

Setelah validasi desain, maka langkah selanjutnya adalah merevisi desain, berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Revisi dilakukan sebagai proses penyempurnaan produk apabila belum memenuhi kriteria yang sesuai dengan yang diharapkan.

6. Uji coba Produk

Setelah melakukan revisi maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Dalam hal ini ujicoba produk terbagi menjadi 2, yaitu uji coba satu-satu yang terdiri dari 2 orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 8 orang siswa.

7. Revisi Produk

Apabila masih terdapat beberapa kekurangan pada saat ujicoba satu-satu dan kelompok kecil, baik dari segi materi maupun media, maka media tersebut harus direvisi lagi.

8. Uji coba pemakaian

Pada tahap ini, dilakukan uji coba pada kelompok besar. Uji coba pada kelompok besar ini adalah uji coba yang dilakukan pada kondisi yang sesungguhnya pada siswa kelas V SD Al Fatah Surabaya dengan jumlah siswa 32 orang, jumlah siswa tersebut adalah sisa dari jumlah siswa yang ikut ujicoba perorangan dan ujicoba kelompok kecil. Hasil ujicoba pemakaian ini menjadi tolok ukur terakhir apakah media komputer pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa dan apakah bisa membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

9. Revisi Produk

Apabila masih terdapat kekurangan pada media komputerr pembelajaran maka dilakukan revisi lagi.

1. dikembangkan. Setelah story board selesai kemudian melakukan konsultasi dengan ahli media untuk dilakukan validasi pada rancangan yang telah dibuat oleh pengembang.
2. Validasi Desain : hasil dari desain pengembangan berupa draf media CAI pembelajaran, di konsultasikan ke ahli materi dan ahli media.
3. Perbaikan Desain : hasil revisi media CAI berupa draf produk diperbaiki sesuai dengan hasil revisi dari ahli media dan ahli materi.
4. Uji coba produk : media CAI di uji cobakan sesuai dengan tujuan dan sesuai sasaran yang dipilih.
5. Revisi Produk : setelah di uji cobakan untuk kelompok kecil dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan media sehingga, hasil dari draf media CAI direvisi kembali oleh beberapa ahli seperti ahli media dan ahli materi.
6. Uji coba Pemakaian : setelah di revisi, maka selanjutnya produk di uji cobakan dalam lingkup yang luas atau pada kelompok besar.
7. Revisi produk : setelah di uji cobakan pada kelompok besar. Media CAI direvisi kembali utnuk mendapat kelayakan, penyempurnaan pengembangan media.
8. Pembuatan Produk Masal : setelah produk media CAI yang telah direvisi sudah layak dipakai dan efektif maka dapat diproduksi lebih banyak untuk membantu serta memfasilitasi proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat, keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan (Mustaji dan Lamijan, 2010:38). Dalam pelaksanaan uji coba tersebut, dilakukan dengan lima langkah yaitu, 1) menetapkan desain ujicoba, 2) menetapkan subyek uji coba, 3) menetapkan jenis data.

1. Desain Uji coba

Menurut Mustaji dan Lamijan (2010:39) desain uji coba secara lengkap, uji coba produk pengembangan biasanya dilakukan melalui tiga tahap, yaitu, tahap uji coba perseorangan, tahap uji kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Tapi dalam hal ini, uji coba akan dilakukan sesuai dengan tahapan yang ada pada model *research and development* (R&D). Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pertama

Tahap pertama ini dilakukan pada saat uji validasi desain, dimana pada tahap ini produk yang telah jadi serahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui layak atau tidaknya produk. Ahli media dan ahli materi akan memberikan saran dan masukan yang digunakan sebagai landasan untuk merevisi/menyempurnakan produk sebelum melakukan tahap selanjutnya.

b. Tahap Kedua

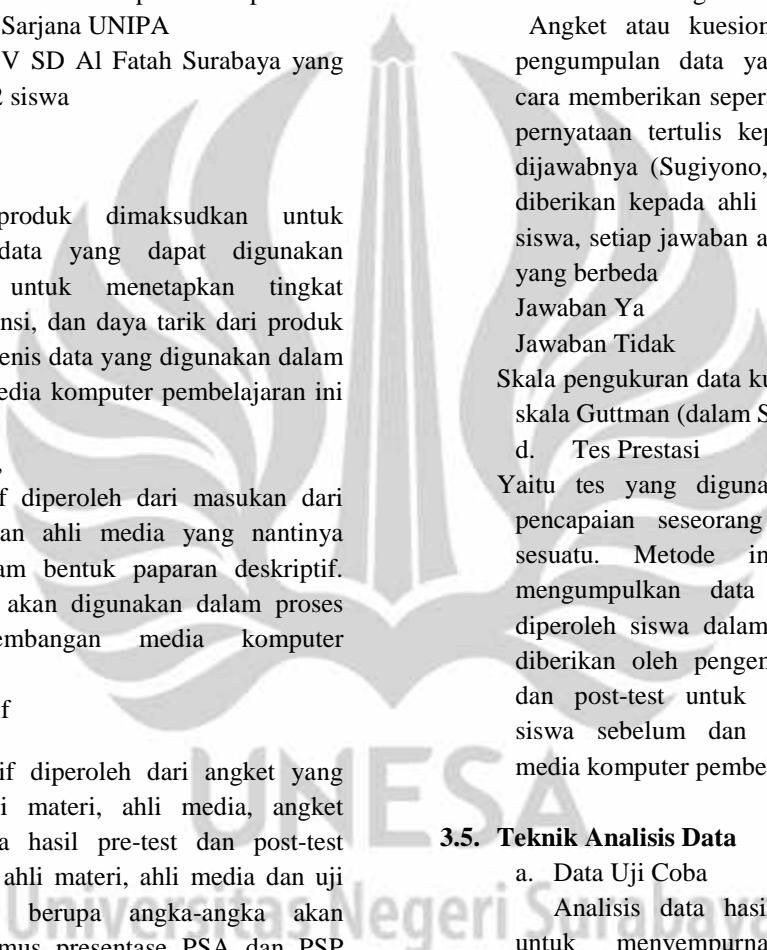
setelah hasil saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sudah direvisi, selanjutnya masuk ke tahap uji coba produk dimana pada tahap ini terdiri dari uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan terdiri dari 2 orang siswa, sedangkan pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 orang siswa. Subyek uji coba perorangan dan kelompok kecil adalah siswa kelas V SD Al Fatah Surabaya.

c. Tahap Ketiga

Setelah hasil uji coba perorangan dan kelompok kecil sudah direvisi langkah selanjutnya adalah produk diuji cobakan ke kelompok besar. Uji coba kelompok besar masuk pada tahap ujicoba pemakaian, dimana pada uji coba ini dilakukan pada kondisi sesungguhnya pada kelas V SD Al Fatah Surabaya dengan jumlah 32 siswa. Hasil ujicoba ini menjadi tolok ukur terakhir apakah produknya layak dipakai atau tidak.

2. Subyek Ujicoba

Karakteristik subyek ujicoba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap termasuk cara pemilihan subyek ujicoba. Subyek ujicoba produk terdiri dari ahli dibidang materi, ahli dibidang perancang media komputer pembelajarandan sasaran pemakai produk. Subjek ujicoba terdiri dari :

- 
- a. Ahli materi sebanyak 2 orang, yaitu dosen yang mengajar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD Al-Fatah Surabaya.
 - b. Ahli media sebanyak 2 orang yang sesuai dengan bidang pengembangan media komputer pembelajaran. Ahli media 1, dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya dan ahli media 2 adalah kepala lab. produksi media Pasca Sarjana UNIPA
 - c. Siswa kelas V SD Al Fatah Surabaya yang berjumlah 42 siswa

2. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Jenis data yang digunakan dalam pengembangan media komputer pembelajaran ini adalah:

1. Data kualitatif,

Data kualitatif diperoleh dari masukan dari ahli materi dan ahli media yang nantinya dianalisis dalam bentuk paparan deskriptif. Hasil analisis akan digunakan dalam proses revisi pengembangan media komputer pembelajaran.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, angket uji coba produk serta hasil pre-test dan post-test siswa. Untuk angket ahli materi, ahli media dan uji coba produk yang berupa angka-angka akan dianalisis dengan rumus presentase PSA dan PSP sedangkan hasil pre-test dan post-test akan dihitung dengan menggunakan rumus t-test

3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data diperlukan instrumen untuk membantu penelitian dalam pengumpulan datanya. Sesuai dengan metode yang digunakan maka instrumen yang digunakan adalah :

a. Metode Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran dari ahli media dan ahli materi. Wawancara disini sebagai data pendukung dalam pengumpulan data.

b. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi diperlukan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal berupa RPP, silabus, materi keberagaman suku bangsa di indonesia, daftar nama siswa, dll.

c. Metode Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono,2011:199). Angket ini diberikan kepada ahli materi, ahli media dan siswa, setiap jawaban angket mempunyai skor yang berbeda

Jawaban Ya : diberi skor 1

Jawaban Tidak : diberi skor 0

Skala pengukuran data kuantitatif menggunakan skala Guttman (dalam Sugiyono,2011:139).

d. Tes Prestasi

Yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data berupa nilai yang diperoleh siswa dalam menjawab soal yang diberikan oleh pengembang berupa pre-test dan post-test untuk mengukur pencapaian siswa sebelum dan setelah menggunakan media komputer pembelajaran

3.5. Teknik Analisis Data

a. Data Uji Coba

Analisis data hasil uji coba dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan yang nantinya menghasilkan produk media yang dipakai dalam pembelajaran. Jenis data yang telah diperoleh dari uji coba produk media komputer pembelajaran ini berupa data kualitatif menggunakan penilaian deskriptif berdasarkan kriteria perhitungan persentase. Hasil dari analisis presesentase ini digunakan untuk merevisi media komputer pembelajaran. Dalam menganalisis data, pengembang

menggunakan rumus presentase setiap aspek, sebagai berikut:

$$PSS = \frac{\text{Alternatif jawaban tergolong setiap aspek}}{\text{Alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{\text{Presentase setiap aspek}}{\text{Jumlah aspek}} \times 100\%$$

Arikunto, 2002:42

Perhitungan presentase ini dimaksud untuk mengetahui nilai hasil uji coba yang disajikan tetap berupa presentasi. Teknik ini sering disebut dengan teknik deskriptif kualitatif dengan presentase. Untuk memberikan penjelasan terhadap angka % digunakan ketetapan kriteria penilaian kualitatif, yaitu:

81% - 100%	= Sangat baik
61% - 80%	= Baik
41% - 60%	= Cukup Baik
21% - 40%	= Kurang baik
0% - 39%	= Tidak baik

b. Data Pre-test dan Post-Test

Pada langkah selanjutnya yaitu menganalisis data pre-test dan post-test, dimana pre-test dilakukan sebelum dilaksanakannya ujicoba pemakaian, sedangkan post-test dilakukan setelah ujicoba pemakaian. Adapun teknik analisis yang digunakan yaitu analisis Uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- Md = Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test
- $\sum d^2$ = Deviasi masing masing aspek (δM)
- N = jumlah kuantitas deviasi
- $N-1$ = subjek pada sampel
- d = dengan ketentuan (Arikunto, 2010:125)

Untuk memperoleh x^2d dapat ditempuh jalan tanpa mencari Md terlebih dahulu, serta mengurangkan setiap d dengan Md . Observasi

Rumus

$$x^2d = d^2 - \frac{\sum d^2}{N}$$

Hasil analisis uji-t kemudian dibandingkan dengan t-tabel dengan taraf signifikan 5%. Apakah t-hitung lebih besar daripada t-tabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara mean pre-test dan mean post-test. tetapi apabila t hitung lebih kecil dari t-tabel, maka mean pre-test dan post-test tidak signifikan

4. HASIL PENGEMBANGAN

1. Potensi Masalah

Persiapan dalam tahapan pengembangan media komputer pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi ‘keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia’ mata pelajaran IPS ini, dilakukan dengan observasi wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran dan 4 orang murid di SD Al-Fatah Surabaya yang berkaitan dengan menganalisis potensi dan masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, SD Al-Fatah Surabaya merupakan sekolah yang telah mempunyai sarana dan prasarana yang berpotensi mendukung pengembangan media komputer pembelajaran yaitu terdapat 1 ruang labotatorium komputer dan 2 unit LCD, namun tema tenang indahnya kebersamaan merupakan tema verbal yang membutuhkannya media yang dapat memperjelas materi dengan demikian diperlukan sebuah media pembelajaran visual untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah telah diketahui, selanjutnya tahap pengumpulan data dan informasi yang bertujuan sebagai acuan untuk merencanakan sebuah produk pemecah masalah belajar. Data tersebut berupa:

- a. Data materi, berupa materi yang disajikan dan di peroleh dari beberapa sumber yaitu buku pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dan guru tim IPS serta dari internet, yang kemudian di rumuskan menjadi butir-butir materi. Pada langkah ini butir materi

dirumuskan bersama ahli materi, langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan apa saja yang saja yang harus dipelajari siswa agar tujuan dapat tercapai. Materi yang disajikan harus dapat menarik peserta didik, dengan cara tersebut maka akan memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan.

- b. Data media komputer pembelajaran, diperoleh dari materi IPS dan hasil *browsing* di internet serta diskusi dengan para ahli bagaimana cara membuat dan mendesain media komputer dengan benar.

3. Pelaksanaan Pengembangan

a. Desain Produk

Pada tahap ini terdapat dua aspek produk yaitu produk materi dan produk media komputer pembelajaran. Produk materi yaitu mengedit gambar-gambar materi yang meliputi gambar keragaman suku-suku dan budaya yang ada di Indonesia yang berasal dari internet kemudian di edit menggunakan software Adobe Photoshop. Sedangkan produk media komputer pembelajaran di buat menggunakan software Adobe Flash yang meliputi pengeditan animasi, audio, latar dll. Sampai semuanya selesai.

b. Validasi Desain

Validasi desain merupakan kegiatan menilai rancangan produk untuk mengetahui kekurangan dari media komputer pembelajaran yang kemudian dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan media komputer pembelajaran. Adapun penjelasan validasi desain pada setiap ahli adalah sebagai berikut:

1) Validasi Ahli Materi

Validasi desain berisi data hasil penilaian para ahli materi mengenai isi materi pada media komputer pembelajaran yang dikembangkan. Dalam hal ini yang menjadi ahli materi adalah dua orang, yaitu ahli materi I adalah Bapak Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M. Pd., dosen mata kuliah IPS pasca sarjana unesa dan ahli materi II adalah Ibu Endang Suswati, S. Pd., guru mata pelajaran IPS SD Al-Fatah Surabaya

Berdasarkan validasi dari kedua reviewer tersebut di peroleh hasil persentase 90%, yang termasuk dalam kategori **sangat baik**.

2) Validasi Ahli Media

Validasi desain ahli media adalah penilaian ahli yang berkaitan dengan desain media komputer pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam hal ini yang menjadi ahli media ada dua orang, yaitu Ibu Khusnul Khotimah, M.Pd., dosen jurusan Teknologi Pendidikan UNESA dan Bapak Andri Kurniawan, S.Pd., kepala lab. produksi media UNIPA

Bersarkan hasil validasi dari kedua ahli media tersebut diperoleh persentase 82,2%, termasuk dalam kategori **sangat baik**

c. Perbaikan Desain

Setelah melakukan validasi ke ahli materi dan ahli media, selanjutnya media komputer pembelajaran di perbaiki. Ada beberapa masukan dari ahli materi maupun ahli media terkait dengan tampilan maupun isi dari media komputer pembelajaran yang perlu direvisi.

4. Uji coba Produk

Uji coba terdiri dari dua tahapan yaitu uji coba perorangan dan uji kelompok kecil, uji coba perorangan terdiri dari 2 orang siswa, dari hasil uji coba tersebut diperoleh persentase 83,3% termasuk dalam kategori **sangat baik**. Sedangkan uji coba kelompok kecil terdiri dari 8 orang, berdasarkan uji coba tersebut diperoleh persentase 87,2% yang termasuk dalam kategori **sangat baik**

5. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan uji coba kelompok perorangan dan uji coba kelompok kecil langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba pemakaian dengan jumlah siswa 42 orang. Berdasarkan uji coba pemakaian tersebut diperoleh hasil persentase 92,5% dengan kategori **sangat baik**.

6. Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian pada kelompok besar selesai. Produk direvisi kembali untuk mendapatkan kelayakan pemakaian media pembelajaran dalam kelas dan penyempurnaan media pembelajaran secara keseluruhan.

7. Analisis Data Tes

Berdasarkan pada tabel diatas, diketahui bahwa t hitung lebih besar daripada t tabel $11,54 > 2,04$, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komputer pembelajaran dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media komputer pembelajaran terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi keragaman suku bangsa dan budaya di indonesia kelas V SD Al-Fatah Surabaya. Hal ini dapat di artikan bahwasannya media komputer pembelajaran sangat efektif apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku.

5. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Hasil Pengembangan

Dari hasil pengembangan media pembelajaran ini secara keseluruhan terdapat dua kajian yang dijabarkan yaitu:

1. Kajian Teoritik

Berdasarkan kajian teoritis, pengembangan media komputer pembelajaran ini termasuk kedalam kawasan teknologi pembelajaran yakni kawasan pengembangan dengan sub domain pengembangan berbasis komputer. Media komputer pembelajaran ini dipilih untuk mengatasi permasalahan belajar di SD Al-Fatah Surabaya. Merujuk pada pada penelitian-penelitian terdahulu yang dimana media komputer pembelajaran sebagai solusi dalam pembelajaran yang dianggap cukup efektif maka dengan penyesuaian penggunaan dengan mengacu pada karakteristik siswa kelas V SD Al-Fatah Surabaya media komputer pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku.

Media komputer pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan dari R&D Sugiyono yang mengutip model pengembangan Burg and Gall. Model ini dipilih

karena langkah-langkah pengembangannya dan cukup mudah untuk dilaksanakan.

2. Kajian Empirik

Pengembangan media komputer pembelajaran ini dilakukan selama ± 5 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan wawancara kepada guru dan beberapa siswa kelas V SD Al-Fatah Surabaya, dimana permasalahan yang terjadi pada kelas V mata pelajaran IPS, Keadaan riilnya bahwa hasil belajar siswa menurun pada materi tentang keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dalam proses pembelajarannya, guru mengajar menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media peta dan buku paket saja. Sehingga dalam proses pembelajaran tersebut sulit di terima oleh siswa. Dengan menganalisis fasilitas sekolah dan kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer maka peneliti menawarkan media komputer pembelajarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Selanjutnya dilakukan desain produk untuk mengembangkan media komputer pembelajaran kemudian dilakukan uji validasi ke ahli materi I dan ahli materi II dengan hasil penelitian menggunakan pedoman angket mendapat presentase 90% termasuk dalam kategori sangat baik. Selanjutnya dilakukan validasi ke ahli media I dan ahli media II mendapatkan presentase 82,2 % termasuk dalam kategori sangat baik, hasil ujicoba produk dan ujicoba pemakaian rata-rata termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil belajar siswa pada penggunaan media komputer pembelajaran diperoleh $d.b = 32 - 1 = 31$ sehingga diperoleh t tabel $2,04$ dan t hitung $11,54$. Apabila t -tabel $<$ t -hitung, maka $2,04 < 11,54$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan median komputer pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema indahnya kebersamaan sub tema keragaman budaya bangsaku kelas V SD Al-Fatah Surabaya.

B. Saran – saran

1. Saran Pemanfaatan

Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pada tema indahnya kebersamaan kelas SD Al-Fatah Surabaya.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan media komputer pembelajaran dengan pokok materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia mata pelajaran IPS kelas V SD Al-Fatah Surabaya. Apabila media komputer pembelajaran ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama karakteristik siswa, fasilitas sekolah, lingkungan sekolah dll sebagainya.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Untuk melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran baik berupa media komputer pembelajaran maupun media yang lainnya perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Terlebih dahulu melakukan analisis terhadap permasalahan yang terjadi dilapangan.
- b. Jika permasalahan telah diketahui selanjutnya melakukan pengumpulan data tersebut dilakukan dengan berbagai tahapan guna memperoleh informasi yang jelas.
- c. Apabila data sudah terkumpul dan telah diketahui permasalahan belajar seperti apa yang terjadi dilapangan tahap selanjutnya melakukan melakukn desain produk yang digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media agar media yang nantinya dibuat sesuai dengan kondisi dan permasalahan yang terjadi dilapangan.
- d. Setelah desain produk di buat dan sesuai dengan kondisi lapangan baru dikakukan uji coba apakah media tersebut sudah sesuai dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi dilapangan dengan demikian media yang dibuat dapat sesuai dengan permasalahan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi.2012. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Arthana, Ketut Pegig dan Damajanti K. Dewi.2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya : Unesa University Press

Deni, Darmawan.2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Gunawan, Rudi.2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung Alfabeta

Musfiqon, Hm. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.

Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi.2010. *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Nasution, S. 2010. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rusman.dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : rajagrafindo persada.

Sadiman dkk.2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sheel, Barbara dan Richey, Rita. 1994. *Instructional Technology The Definition and Domain of the Field*. USA.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sudjana, Nana.2013. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo

Sugiyono. Prof. Dr. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Suparno, Paul.2001. *Teori Kognitif Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.

Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Susilana, Rudi, dan Riyana Cepi (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung : wacana prima

Susilaningsih, Endang dan Linda Limbong.2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial. 5 SD/MI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2011.

Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Yudhi, Munadi.2013. *Media Pembelajaran.* Jakarta:

Referensi

