

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BUKU SAKU IPS  
ELEKTRONIK DALAM *BLENDED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA  
PADA KELAS IV SDN TUGU 2**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Oleh**

**Nabila Atika**

**34301800048**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
2022**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUKU  
SAKU IPS ELEKTRONIK DALAM *BLENDED LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA  
KELAS IV SDN TUGU 2**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
**Nabila Atika**  
**34301800048**

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

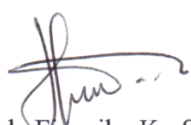
Pembimbing I

Pembimbing II

  
Yulina Ismivanti, S. Pd., M. Pd.  
NIK. 211314022

  
Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M. Pd  
NIK 211312012

Mengetahui,  
Ketua Prodi Studi,

  
Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M. Pd  
NIK 211312012

# LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF**  
**BUKU SAKU IPS ELEKTRONIK DALAM *BLENDED LEARNING***  
**UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR KOGNITIF SISWA**  
**PADA KELAS IV SDN TUGU 2**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Nabila Atika**

**34301800048**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Agustus 2022,  
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai  
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Guru Sekolah Dasar

## SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

NIK 211315026

Penguji 1 : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd.

NIK 211313013

Penguji 2 : Dr. Rida Fironika K. S.Pd., M. Pd.

NIK 211312012

Penguji : Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd.

NIK 211314022

Semarang, 16 Agustus 2022

Universitas Islam Sultan Agung

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



**Dr. Turahmat., S.Pd., M.Pd.**

NIDN 0625078501

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:☺

Nama : Nabila Atika

NIM : 34301800048

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BUKU SAKU IPS ELEKTRONIK  
DALAM *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI  
BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA KELAS IV SDN TUGU 2**

Adalah benar-benar hasil karya saya dan penuh kesadaran bahwa saya tidak melakukan plagiat atau mengambil alih seluruh atau sebagian besar karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumbernya. Jika saya terbukti melakukan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Semarang, 29 Agustus 2022

Yang menyatakan



Nabila Atika

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Allah menguji hambanya sesuai dengan kemampuannya

(QS. Al-Baqarah ayat 286)

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan

(QS. Al-Insyirah ayat 6)

Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung

(QS. Ali-Imron ayat 173)

Man Jadda Wajada siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil.

### **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan syukur alhamdulillah kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Abdul Aris dan Ibu Nur Sekah yang selalu menjadikan kekuatan dan dorongan bagi penulis untuk terus maju dalam menyelesaikan skripsi ini serta senantiasa tulus memberikan doa, restu, kasih sayang, dan pengorbanan demi kelancaran buah hatinya. Karya ini mungkin tidak bisa membalas semua perjuangan Bapak dan Ibu, namun semoga menjadi salah satu wujud bukti penulis untuk sedikit membahagiakan Bapak dan Ibu tersayang.
2. Dosen PGSD UNISSULA terutama dosen pembimbing saya, yakni Ibu Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd dan Ibu Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd yang telah membimbing dan membantu dalam menyusun skripsi.

3. Teman-teman saya yang selalu memberikan semangat dalam menyusun skripsi ini, Siti Maesaroh, Nur Windahasti, Rahma Rizky Sukma, Farah Khansa Baidha, dan teman-teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak kalian semua telah memberikan dukungan hingga sampai di titik terakhir perjuangan skripsi saya.



## ABSTRAK

Nabila Atika. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Buku Saku IPS Elektronik dalam *Blended Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas IV SDN Tugu 2. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Yulina Ismiyanti, SPd., M.Pd., Pembimbing II : Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, keefektifan dan pengembangan media interaktif buku saku IPS elektronik. Penelitian ini dilatar belakangi terbatasnya penggunaan media pembelajaran ketika melaksanakan *blended learning* menggunakan *WhatsApp Group* saja, serta minimnya pengetahuan guru mengenai media interaktif, sehingga upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dikembangkan sebuah media interaktif. Penelitian ini mengembangkan dua produk yang terdiri dari media cetak serta digital dengan pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Dari hasil kelayakan yang dilakukan kepada dua validator ahli media terhadap media interaktif buku saku IPS elektronik cetak memperoleh presentasi sebesar 92% kategori sangat layak, sedangkan hasil kelayakan yang dilakukan kepada dua validator ahli media terhadap media interaktif buku saku IPS elektronik digital memperoleh presentasi sebesar 96% kategori sangat layak. Media interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital sangat praktis digunakan dengan dibuktikan berdasarkan hasil angket siswa terhadap media cetak maupun digital memperoleh presentase sebesar 95%, sedangkan pada hasil angket guru terhadap media cetak maupun digital memperoleh presentase sebesar 90%. Hasil prestasi belajar kognitif dari *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan uji *N-gain* mengalami peningkatan sebesar 0,70 kategori tinggi. Berdasarkan uji hipotesis dengan uji *paired sampel t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat perbedaan secara signifikan antara prestasi belajar kognitif sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia. Dengan demikian, media interaktif buku saku IPS elektronik yang dikembangkan layak dan efektif, sehingga dapat meningkatkan hasil prestasi belajar kognitif siswa kelas IV SDN Tugu 2.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Buku Saku IPS Elektronik, Prestasi Belajar Kognitif, Keragaman Budaya Indonesia

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik Dalam *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas IV SDN Tugu 02”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Keberhasilan penulis skripsi ini tidak terlepas atas bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turrahmat, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K., S. Pd. M. Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Yulina Ismiyanti, S. Pd. M, Pd., dan Dr. Rida Fironika K., S. Pd., M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan, arahan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis.
6. Danu Maryoto, S. Pd., selaku Kepala SDN Tugu 02 yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam pelaksanaan penelitian.

7. Eko Iswoyo, S. Pd., SD selaku guru kelas IV SDN Tugu 2.
8. Para guru SDN Tugu 2 yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
9. Kedua orang tua Bapak Abdul Aris dan Ibu Nur Sekah yang selalu memberikan dukungan moril maupun material.
10. Teman-teman S1 PGSD angkatan 2018 yang senantiasa memberikan semangat dan doa dalam penulisan ini.
11. Semua pihak yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan, maka dari itu penulis menerima segala saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang, khususnya bagi penulis sendiri. Aamiin.

Semarang, 12 Agustus 2022

Penulis,



Nabila Atika

## DAFTAR ISI

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL.....                  | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... | ii   |
| LEMBAR PENGESAHAN .....             | iii  |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....      | iv   |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....         | iv   |
| ABSTRAK .....                       | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                | vii  |
| DAFTAR ISI.....                     | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....                 | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN .....             | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah.....      | 1    |
| B. Pembatasan Masalah .....         | 9    |
| C. Rumusan Masalah .....            | 10   |
| D. Tujuan Penelitian .....          | 11   |
| E. Manfaat Penelitian .....         | 11   |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA.....          | 13   |
| A. Kajian Teori .....               | 13   |
| B. Penelitian yang Relevan.....     | 66   |
| C. Kerangka Berpikir .....          | 69   |

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| BAB III METODE PENELITIAN.....            | 72  |
| A. Desain Penelitian.....                 | 72  |
| B. Prosedur Penelitian.....               | 74  |
| C. Desain Rancangan Produk .....          | 77  |
| D. Sumber Data dan Subjek Penelitian..... | 90  |
| E. Teknik Pengumpulan Data.....           | 90  |
| F. Uji Kelayakan.....                     | 99  |
| G. Teknik Analisis Data.....              | 100 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....         | 110 |
| A. Hasil Penelitian .....                 | 110 |
| B. Analisis Data .....                    | 137 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian .....      | 148 |
| BAB V PENUTUP.....                        | 164 |
| A. Kesimpulan .....                       | 164 |
| B. Saran.....                             | 167 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                      | 169 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN.....                    | 180 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 2.1 Kata Kerja Kunci Ranah Kognitif yang sudah direvisi.....                            | 54  |
| Tabel 2.2 Indikator Prestasi Belajar Kognitif .....                                           | 55  |
| Tabel 2.3 Kompetensi Inti Kelas IV .....                                                      | 64  |
| Tabel 2.4 Kompetensi Dasar IPS .....                                                          | 64  |
| Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Media Buku Saku IPS Elektronik Cetak .....         | 92  |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Media Buku Saku IPS Elektronik Digital.....        | 93  |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru Buku Saku IPS Elektronik Cetak.....    | 94  |
| Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru Buku Saku IPS Elektronik Digital..... | 95  |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Siswa Buku Saku IPS Elektronik Cetak.....   | 96  |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Siswa.....                                  | 97  |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Tes Prestasi Belajar .....                                      | 98  |
| Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Angket .....                                                      | 101 |
| Tabel 3.9 Kriteria Presentase Kelayakan .....                                                 | 102 |
| Tabel 3.10 Kriteria Presentase Kepraktisan .....                                              | 103 |
| Tabel 3.11 Klasifikasi Koefesien Reliabilitas .....                                           | 105 |
| Tabel 3.12 Interpretasi Kriteria Daya Pembeda .....                                           | 106 |
| Tabel 3.13 Interpretasi Kriteria Tingkat Kesukaran .....                                      | 107 |

|                                                                             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 3.14 Kategori Gain Ternormalisasi.....                                | 108 |
| Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Buku Saku IPS Elektronik Cetak.....     | 128 |
| Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Buku Saku IPS Elektronik Digital ..... | 129 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal PG.....                               | 142 |
| Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Awal (Pretes).....                      | 145 |
| Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Akhir (Postest) .....                        | 145 |
| Tabel 4.6 Hasil Ouput Uji Paired Sampel t test .....                        | 147 |

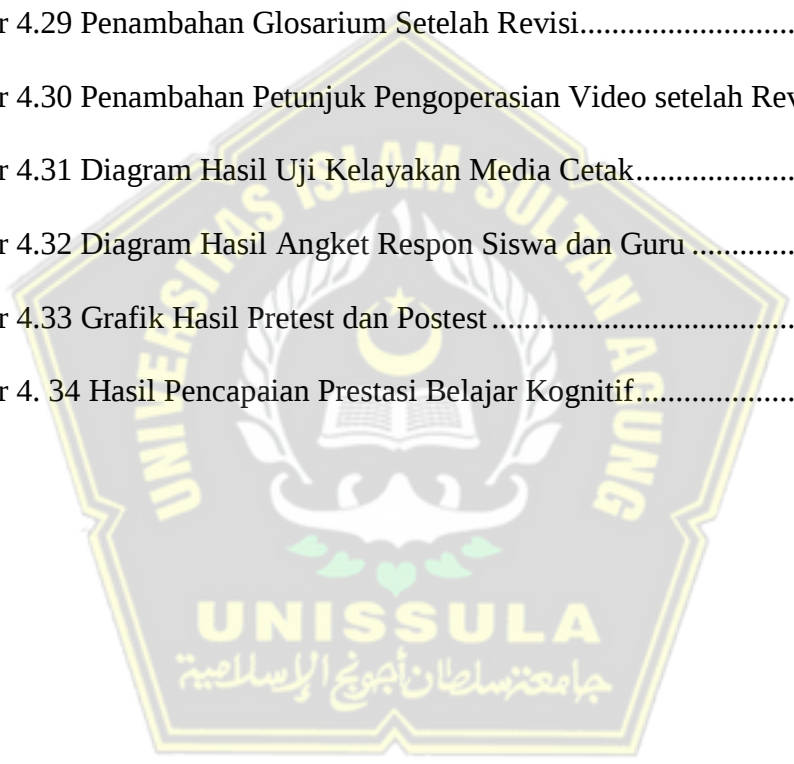


## DAFTAR GAMBAR

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....                                         | 71 |
| Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Model ADDIE .....                          | 73 |
| Gambar 3.2 Tampilan Pembuka Media Digital .....                            | 78 |
| Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama Media Digital .....                         | 78 |
| Gambar 3.4 Tampilan Pendahuluan Media Digital.....                         | 79 |
| Gambar 3.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Digital .....                | 80 |
| Gambar 3.6 Tampilan Awal Materi Media Digital .....                        | 80 |
| Gambar 3.7 Tampilan Kompetensi Inti Media Digital .....                    | 81 |
| Gambar 3.8 Tampilan Kompetensi Dasar IPS Media Digital.....                | 82 |
| Gambar 3.9 Tampilan Indikator Pembelajaran Media Digital.....              | 82 |
| Gambar 3.10 Tujuan Pembelajaran Media Digital .....                        | 83 |
| Gambar 3.11 Tampilan Akhir Materi Media Digital .....                      | 83 |
| Gambar 3.12 Tampilan Game Pembelajaran Media Digital.....                  | 84 |
| Gambar 3.13 Tampilan Tentang Penulis Media Digital .....                   | 85 |
| Gambar 3.14 Tampilan Halaman Depan Media Cetak.....                        | 86 |
| Gambar 3.15 Tampilan Kata Pengantar Media Cetak .....                      | 86 |
| Gambar 3. 16 Tampilan Daftar Isi Media Cetak.....                          | 87 |
| Gambar 3.17 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Cetak .....                 | 87 |
| Gambar 3. 18 Tampilan KI dan KD Media Cetak .....                          | 88 |
| Gambar 3.19 Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran   Media Cetak ..... | 88 |
| Gambar 3.20 Tampilan Materi Media Cetak .....                              | 89 |
| Gambar 3.21 Tampilan Game Media Cetak .....                                | 89 |

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 3.22 Tampilan Sinopsis Buku Media Cetak.....                    | 90  |
| Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Media .....                                | 115 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama.....                                   | 115 |
| Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk .....                                     | 116 |
| Gambar 4.4 Tampilan Awal Materi .....                                  | 116 |
| Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi Inti.....                               | 117 |
| Gambar 4.6 Tampilan Kompetensi Dasar .....                             | 118 |
| Gambar 4.7 Tampilan Indikator .....                                    | 118 |
| Gambar 4.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....                          | 119 |
| Gambar 4.9 Tampilan Materi .....                                       | 120 |
| Gambar 4.10 Tampilan Pendahuluan .....                                 | 120 |
| Gambar 4.11 Tampilan Game .....                                        | 121 |
| Gambar 4.12 Tampilan Profil .....                                      | 121 |
| Gambar 4.13 Tampilan Pembuka.....                                      | 122 |
| Gambar 4.14 Tampilan Kata Pengantar .....                              | 123 |
| Gambar 4.15 Tampilan Daftar Isi .....                                  | 123 |
| Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Penggunaan.....                          | 124 |
| Gambar 4.17 Tampilan KI dan KD .....                                   | 124 |
| Gambar 4.18 Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran .....           | 125 |
| Gambar 4. 19 Gambar Tampilan Materi .....                              | 126 |
| Gambar 4.20 Tampilan Game Media Cetak .....                            | 126 |
| Gambar 4.21 Tampilan Sinopsis Buku Media Cetak.....                    | 127 |
| Gambar 4.22 Ukuran Buku Saku IPS Elektronik Cetak Sebelum Revisi ..... | 130 |

|                                                                         |     |
|-------------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 4. 23 Ukuran Buku Saku IPS Elektronik Cetak sesudah Revisi ..... | 131 |
| Gambar 4.24 Buku Saku IPS Elektronik Cetak sebelum revisi .....         | 132 |
| Gambar 4.25 Buku Saku IPS Elektronik Cetak sesudah revisi.....          | 132 |
| Gambar 4.26 Buku Saku IPS ELelektronik Cetak sebelum Revisi .....       | 133 |
| Gambar 4.27 Buku Saku IPS ELelektronik Cetak setelah Revisi.....        | 133 |
| Gambar 4.28 Penambahan Daftar Pustaka setelah Revisi .....              | 134 |
| Gambar 4.29 Penambahan Glosarium Setelah Revisi.....                    | 134 |
| Gambar 4.30 Penambahan Petunjuk Pengoperasian Video setelah Revisi..... | 134 |
| Gambar 4.31 Diagram Hasil Uji Kelayakan Media Cetak.....                | 154 |
| Gambar 4.32 Diagram Hasil Angket Respon Siswa dan Guru .....            | 156 |
| Gambar 4.33 Grafik Hasil Pretest dan Postest .....                      | 158 |
| Gambar 4. 34 Hasil Pencapaian Prestasi Belajar Kognitif.....            | 159 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                                               |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....                                                        | 180 |
| Lampiran 2. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....                                         | 181 |
| Lampiran 3. Silabus Pembelajaran.....                                                         | 182 |
| Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....                                      | 185 |
| Lampiran 5. Lembar Instrumen Soal Prestasi Belajar Kognitif IPS .....                         | 190 |
| Lampiran 6. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran .....                                         | 196 |
| Lampiran 7. Sampel Lembar Jawaban Siswa Pretest.....                                          | 197 |
| Lampiran 8. Sampel Lembar Jawaban Siswa Postets .....                                         | 199 |
| Lampiran 9. Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Media I Buku Saku IPS<br>Elektronik.....    | 201 |
| Lampiran 10. Lembar Instrumen Angket Validasi Ahli Media II Buku Saku IPS<br>Elektronik.....  | 212 |
| Lampiran 11. Lembar Instrumen Angket Respon Guru.....                                         | 223 |
| Lampiran 12. Lembar Instrumen Angket Respon Siswa .....                                       | 230 |
| Lampiran 13. Hasil Angket Kelayakan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik<br>Cetak .....  | 238 |
| Lampiran 14. Hasil Angket Kelayakan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik<br>Digital..... | 240 |
| Lampiran 15. Hasil Angket Respon Guru Buku Saku IPS Elektronik Cetak .....                    | 242 |
| Lampiran 16. Hasil Angket Respon Guru Buku Saku IPS Elektronik Digital ...                    | 243 |
| Lampiran 17. Hasil Angket Respon Siswa Buku Saku IPS Elektronik Cetak....                     | 244 |
| Lampiran 18. Hasil Angket Respon Siswa Buku Saku IPS Elektronik Digital ..                    | 245 |

|                                                                                  |     |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 19. Hasil Output SPSS Validitas Soal Uji Coba.....                      | 246 |
| Lampiran 20. Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest .....                      | 256 |
| Lampiran 21. Hasil Output SPSS Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....               | 257 |
| Lampiran 22. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba.....                      | 258 |
| Lampiran 23. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba .....                | 259 |
| Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen .....                         | 260 |
| Lampiran 25. Hasil Output SPSS Uji Normalitas Data Awal ( <i>Prestes</i> ) ..... | 262 |
| Lampiran 26. Hasil Output SPSS Uji Nomalitas Data Akhir ( <i>Posttest</i> )..... | 263 |
| Lampiran 27. Hasil Nilai Pretest Siswa .....                                     | 264 |
| Lampiran 28. Hasil Nilai Postets Siswa.....                                      | 266 |
| Lampiran 29. Hasil Uji Gain Pretest dan Postets .....                            | 268 |
| Lapiran 30. Hasil Output SPSS Uji Paired Sampl T-Test.....                       | 269 |
| Lampiran 31. Hasil Pencapaian Prestasi Belajar Kognitif Pretest .....            | 270 |
| Lampiran 32. Hasil Pencapaian Prestasi Belajar Kognitif Postets.....             | 273 |
| Lampiran 33. Dokumentasi Pembelajaran Daring melalui <i>Whatshap Group</i> ..... | 276 |
| Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian.....                                         | 277 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah upaya awal serta berkala saat melaksanakan metode pembelajaran serta semangat menuntut ilmu supaya siswa secara berlangsung membangun kemampuan sendiri guna mempunyai potensi kerohanian, keyakinan, pengendalian diri, kecerdasan, integritas, berbudi pekerti terpuji, dan mempunyai pengetahuan yang di butuhkan siswa, saat bermasyarakat, bangsa serta negara (Akbar, 2017). Pendidikan terjadi karena suatu aktivitas melatih diri, cara yang hendak dilalui bagi siswa guna bisa mempengaruhi ketika berlatih menyesuaikan diri melalui lingkungan sekitarnya, sehingga siswa menerima perkembangan terpuji baik pada sendirinya bahkan bagi warga negara sekitar. Berawal dari penjelasan di atas bahwa bisa dinyatakan maka pendidikan merupakan proses ilmu pendidikan suatu pengetahuan, keterampilan, ataupun norma yang dilakukan bagi seseorang guru pada siswa ataupun guna memperoleh target pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar bukan saja menyampaikan bekal pengetahuan kompetensi juga, namun pula karakter dan keterampilan merupakan cara peningkatan perseorang serta kemasyarakatan guna meneruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya (Ngongo & Gafur, 2017). Perihal ini di karenakan kemajuan serta perkembangan pada beberapa faktor kehidupan yang semakin pesat. Oleh karena itu, negara berusaha menaikkan kualitas pendidikan nasional. Belajar merupakan perilaku siswa dari bimbinga

serta pengalaman yang dilakukan secara aktif. Prestasi belajar adalah ilmu keterampilan, sikap, perilaku maupun pengetahuan yang di bangun siswa sesuai apa yang sudah dikuasai serta dipahami (Windiyani et al., 2018). Tanggung jawab guru ketika pembelajaran merupakan membangun siswa melatih diri dengan pembentukan pendekatan serta lingkungan belajar yang bermakna serta menyenangkan. Pembelajaran bisa di katakan efektif jika siswa bisa mendapatkan serta menguasai materi dengan baik (Permatasari, 2017).

Proses pembelajaran pada umumnya dilakukan dalam sekolah menggunakan tatap muka secara langsung dengan Bapak/Ibu guru serta teman-teman, namun sekarang ini tak bisa dilakukan di era wabah seperti ini. Siswa diharuskan belajar melalui tempat tinggal, guna guru juga di haruskan merencanakan instrumen pembelajaran yang membolehkan siswa hendak belajar dari tempat tinggal. Keadaan ini menjadika guru wajib mengganti metode belajar mengajarnya. Penerapan langkah pengajaran yang efisien ataupun sikap serta tingkah laku guru di dalam melaksanakan cara membiasakan membimbing yang di harapkan pada pembelajaran selagi program belajar dari rumah. seluruhnya ini dilakukan guna menyampaikan akses pembelajaran yang tak terbatas ruang serta waktu bagi siswa dalam di berlakukannya masa darurat Covid-19 (Handayani et al., 2020).

Pembelajaran daring adalah pebelajaran yang memanfaatkan jejaringan internet melalui *aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas*, serta keterampilan guna membentuk berbagai macam interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran daring perlu tetap dilaksanakan seperti melalui metode

pembelajaran yang dilakukan ketika pembelajaran luring. Perihal tersebut dilakukan supaya tujuan pembelajaran tetap terlaksana.

Perancangan pembelajaran pada waktu wabah Covid-19 masa ini tetap pula harus di persiapkan melalui perancangan yang pas sesuai tujuan supaya berhasil digunakan serta mendukung siswa dalam mencapai pembelajaran. Salah satu usaha demi menjalankan kepentingan belajar siswa dalam keadaan wabah masa ini yakni demi melaksanakan perancangan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran tatap muka beserta menyiapkan metode pembelajaran yang bisa digunakan di dalam waktu ini. Metode pembelajaran sungguh penting guna dirancang serta di kembangkan sedemikian rupa guna membantu perkembangan proses belajar mengajar dengan efektif. Metode pembelajaran mempunyai fungsi yang kuat atas hasil atau semangat belajar siswa. Bahkan masih dalam masa wabah Covid-19, guru mesti terampil dalam bervariasi pembelajaran melalui metode yang kreatif serta inovatif. Pembelajaran yang diterapkan layak dapat digunakan untuk siswa serta guru dengan mematuhi standar protokol kesehatan. Salah satu teknik pembelajaran yang sesuai digunakan dalam waktu sekarang ini yaitu *blendend learning*.

*Blended learning* adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran konvensional tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh melalui metode pembelajaran secara *online*. *Blended learning* merupakan pembelajaran yang memadukan pendekatan penyajian dengan menerapkan pembelajaran melalui kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*) serta komputer secara *online* (internet serta *mobile learning*). Metode pembelajaran

daring sungguh berbeda dengan metode pembelajaran tatap muka. Kegiatan belajar yang ditemui ketika pembelajaran daring antara lain semacam pembelajaran mandiri berawal dari informasi terdapat dari dokumen daring, pelajaran daring, tugas daring, pencarian materi pembelajaran individual serta lain sebagainya (Anggrawan, 2019).

Situasi ini bisa seperti cara hendak mengaitkan kelebihan mengenai kualitas model yang digunakan sehingga pembelajaran yang berlangsung tentu semakin bertambah efektif selama kemampuan pelajaran sekaligus pada kemampuan teknologinya. Pembelajaran *blended learning* ini tidak sekedar seperti metode pembelajaran yang kreatif ketika mengintegrasikan implementasi pembelajaran, akan tetapi seperti pembaharuan guna memperkenalkan perkembangan teknologi pada dunia pendidikan melalui kegiatan pembelajaran. Supaya pembelajaran selalu berlangsung dengan berhasil, guru diharapkan bisa menampilkan perubahan baru di saat menyampaikan materi pembelajaran secara *online*. Salah satunya dengan sarana pembelajaran semacam media di waktu mendeskripsikan sebuah informasi dari materi yang disampaikan, dapat menambah motivasi ataupun semangat serta prestasi belajar. Pembelajaran *online*, di dalam kegiatan belajar diharapkan bisa memanfaatkan berbagai macam media berbasis teknologi seperti media interaktif, *mobile game*, *powerpoint* dan aplikasi lainnya (Ajoke, 2017). Media bisa menjadikan suasana belajar yang melekat, serta materi yang diberikan kepada guru bisa diintegrasikan melalui tulisan, penilaian secara *online*, dan *feed back* (Diyana et al., 2020).

Pada pembelajaran *blended learning* banyak mengalami kesulitan yang di hadapi oleh guru terutama problem dalam merancang media pembelajaran berbasis IT selama penerapan pembelajaran. Problem yang di alami beberapa guru dapat mengakibatkan minimnya wawasan tentang pembuatan media berbasis IT, sehingga dari banyak guru yang cuma menggunakan buku seperti bahan ajar khusus pada proses pembelajaran jarak jauh masa ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Dosi & Budiningsih, (2019) minimnya pemahaman guru di saat memanfaatkan teknologi digital juga menjadikan sebagai salah satu penyebab menghalangi di waktu kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang minim mengasyikkan tentu menyebabkan siswa lamban serta kurang antusias selama berpartisipasi pembelajaran daring. Perangkat pembelajaran yang gampang di buat pastinya hendak sangat di butuhkan guru dalam hal ini, supaya di dalam pembuatanya tak menghabiskan banyak waktu yang lama, mudah kalau di buat serta mudah untuk digunakan. Perihal termasuk merupakan tugas guru tidak sekedar cuma memberikan materi pembelajaran, akan tetapi guru juga dapat menggunakan teknologi sebagai sebuah pembelajaran (One, 2017).

Bersumber dari perolehan wawancara yang sudah dilaksanakan pada tanggal 10 September 2021 dengan Bapak Eko Iswoyo, S. Pd.SD selaku guru kelas IV SDN Tugu 02 mengatakan bahwa selama pembelajaran daring hanya memanfaatkan media *Whatsapp Group* saja karena keterbatasan pengetahuan guru mengenai jenis media pembelajaran, serta ketika guru memberikan tugas hanya dalam bentuk foto sehingga tak jarang siswa telat apalagi mengumpulkan

tugas di hari berikutnya karena faktor tersebut. Pemanfaatan media *Whatsapp* saja dirasa kurang mampu untuk meningkatkan prestasi serta semangat belajar siswa. Hal ini ditimbulkan interaksi yang terjalin hanya satu arah. Sementara itu, hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas IV masih termasuk rendah yakni bisa dilihat pada jumlah siswa yang mendapatkan nilai 65 ke atas hanya 9 siswa dengan presentase 35%, sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah 65 sebanyak 17 siswa dengan presentasi 65%. Dilihat dari presentase yang diperoleh artinya hanya sebesar 35% siswa yang bisa mencapai menguasai materi pelajaran, sedangkan 65% siswa belum mencapai menguasai materi pelajaran dengan optimal.

Karakter siswa dalam kelas IV masih senang bermain, sebaiknya guru bisa menggunakan guna menentukan metode pembelajaran yang efisien serta praktis sehingga siswa seolah belajar sambil bermain (Anjarani et al., 2020). Maka dalam aktivitas pembelajaran guru wajib mempunyai kemampuan untuk menyampaikan materi kepada siswa, selain itu juga seseorang guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang efisien dengan materi pelajaran sehingga tercapainya target pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran yang melibatkan proses permainan dapat menjadikan siswa menyenangkan serta merasa bahagia di dalam pembelajaran. Proses bermain melalui media pembelajaran yang tersedia bisa membawa dampak pada kognitif siswa guna berpikir serta memfokuskan pada pengetahuan siswa. Kegiatan siswa ketika pembelajaran daring sangat monoton serta menjadikan siswa sering kali merasa jenuh selalu menghadap layar kaca. Pengembangan media pembelajaran

yang interaktif ini bisa menjadikan siswa termotivasi dan aktif ketika berlangsungnya kelas daring serta bisa melaksanakan proses pemahaman pembelajaran dengan lebih efektif.

Pembelajaran menggunakan metode daring mengharuskan guru membuat makin inovatif dan orang tua juga turut serta berkontribusi untuk menemani anak-anaknya belajar (Suhardi et al., 2021). Selaras dengan (Atsani, 2020), ketika memberikan materi pembelajaran dengan daring, perihal ini juga perlu disesuaikan melalui taraf pendidikan dan keperluan siswa. Guru harus mempunyai paradigma intelek yang aktual sehingga menghasilkan penyelesaian yang inovatif untuk penyajian materi menggunakan metode daring, melalui ini capaian pembelajaran yang didapatkan tentu terlaksana dengan efektif serta bermakna.

Mengenai kebutuhan media pembelajaran, perolehan analisis kebutuhan serta karakter siswa di SDN Tugu 2 membuktikan bahwa siswa berminat menyukai belajar sambil bermain, karena dapat dilihat siswa lebih banyak memainkan gawai untuk bermain game daripada belajar. Apalagi era dunia yang sekarang banyak teknologi yang berkembang dengan cepat serta serba digital semua. Perolehan analisis ini sebagai dasar awal bagi peneliti guna menentukan pengembangan media interaktif sebagai media pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS juga mempunyai banyak materi serta guru dalam menyampaikan materi konvensional dan monoton, sehingga penilaian siswa mengenai mata pelajaran IPS sungguh membosankan karena terjadinya komunikasi satu arah. Pemanfaatan media pembelajaran IPS di sekolah juga

minim. Maksud dari pengembangan ini digunakan guna membangun kegiatan siswa dalam pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya Indonesia yang mana sangat membutuhkan media pembelajaran, karena materi tersebut terdapat banyak komponen yang harus ditunjukkan kepada siswa. Pengembangan media interaktif ini menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang diinginkan bisa memunculkan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, efektif, serta memudahkan siswa dalam mendalami materi sehingga dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar siswa (Prasetya, 2017). Perihal ini senada dengan pandangan Putri & Muhtadi (2018) maka media interaktif terbukti efektif guna meningkatkan capaian hasil prestasi belajar kognitif siswa.

Demi menanggapi permasalahan yang muncul, maka usaha guna mengatasi kurang semangatnya siswa pada pembelajaran dan upaya peningkatan prestasi belajar siswa yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan serta interaktif. Salah satunya membuat media interaktif buku saku IPS elektronik. Media merupakan berbagai macam elemen di dalam lingkungan siswa yang mampu merangsangnya untuk belajar. Menurut Asyhar (2011) media pembelajaran adalah elemen yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran adalah usaha kreatif serta sistematis guna membangun pengetahuan yang bisa membelajarkan siswa, sehingga di hasilnya menghasilkan lulusan yang bermutu. Buku saku elektronik bisa membuat fokus siswa pada aspek kognitifnya sehingga media ini layak digunakan di dalam proses pembelajaran (Syahrini & Amiq, Fahrial.

Nurrochmah, 2016). Dipilihnya media interaktif buku saku IPS elektronik ini sebab pemakaian aplikasi ini termasuk sedikit mudah buat bisa diakses bagi siswa. Digunakannya media semacam ini supaya siswa selalu termotivasi serta dapat peningkatan prestasi belajar siswa oleh sebab itu, di dalamnya terdapat gambar, video, animasi, kuis, dan tampilan desain yang menarik. Siswa akan lebih mengingatnya apa yang sudah dipelajarinya dengan fasilitas yang disediakan oleh media interaktif buku saku IPS elektronik. Adanya media interaktif buku saku IPS elektronik diharapkan bisa menyampaikan efek positif yang akan meningkatkan prestasi belajar terhadap materi keberagaman budaya Indonesia.

Menurut dari penjabaran di atas, pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik di rasa perlu untuk dilakukan sehingga diharapkan mampu membangun siswa tanggap kepada dirinya serta lingkungannya secara inovatif, dan dengan mudah di internalisasikan guna mampu meningkatkan pengetahuan siswa beserta dapat mendukung pendidik melalui penyampaian pembelajaran. Maka karena itu, penelitian ini ditujukan guna mengambil persoalan yang berjudul Pengembangan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik Dalam *Blended Learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kognitif Siswa Pada Kelas IV SDN Tugu 02.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini pengembangan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV SDN Tugu 2.
2. Penelitian ini berfokus pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia.
3. Penelitian ini dapat membantu guru dalam peningkatan prestasi belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi selama pembelajaran *blended learning*.

### C. Rumusan Masalah

Berlandaskan pembatasan masalah di atas, maka bisa dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2?
2. Bagaimana kevalidan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2?
3. Bagaimana kepraktisan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2?
4. Bagaimana keefektifan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2?

#### D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2.
2. Mengetahui kevalidan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2.
3. Mengetahui kepraktisan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2.
4. Mengetahui keefektifan media interaktif buku saku IPS elektronik dalam *blended learning* dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada kelas IV di SDN Tugu 2.

#### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, baik dari segi teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan bisa memberikan pilihan yang bisa dipilih di dalam melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan kemajuan teknologi sekarang ini menjadi media pembelajaran

serta memudahkan siswa dalam menggunakan di mana saja dan kapan saja tanpa adanya ruang batas waktu.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini di harapkan bisa bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, penelitian ini memberikan inovasi baru mengenai media pembelajaran, dan memberikan pengetahuan, wawasan, beserta daya cipta baru bagi guru di dalam mengembangkan media pembelajaran, supaya terciptanya pembelajaran yang efisien serta efektif.
- b. Bagi siswa, penelitian ini meringakan siswa ketika mendalami setiap materi yang disampaikan kepada pendidik khususnya pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu mata pelajaran IPS terlalu banyak materi, maka dari itu adanya media pembelajaran dapat menumbuhkan prestasi dan motivasi belajar siswa di dalam pembelajaran. Karena melalui media pembelajaran yang menarik bisa menjadikan siswa merasa tidak bosan ketika proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi mahasiswa, sebagai calon pendidik, peneliti dapat mengelompokkan serta menyeleksi penerapan media pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan siswa, karena di masa kala ini banyak kemajuan teknologi yang dapat menambah kompetensi dan pemahaman aktual di dalam mengembangkan media digital sebagai media pembelajaran, maka dari itu di waktu aktivitas pembelajaran yang efisien dengan target pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran Interaktif**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Mutu pendidikan yang utama bisa dilihat salah satunya dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan bagi guru. Media disebut seperti sarana guna memberikan penjelasan pada pengirim terhadap penerima (Budiman, 2016). Media bisa dikatakan seperti sarana interaksi antara guru dan siswa guna menyampaikan informasi serta pengetahuan. Kelebihan dari media diantaranya efisien bersama rencana serta tujuan pembelajaran, sebab pada penerapan media pembelajaran yang efisien guru dapat memerankan makin gampang di dalam memberikan pelajaran serta membangun siswa dalam menguasai pengetahuan. Media mempunyai manfaat seperti sarana komunikasi guna memudahkan penyampaian pesan dari penyampai pesan kepada penerima pesan serta bisa meningkatkan semangat belajar siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan serta memperkaya informasi (Dwijayani, 2019).

Media merupakan alat penyalur pesan dari guru kepada siswa sehingga bisa menumbuhkan minat serta prestasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Damarwan & Khairudin, 2017). Media sangatlah berdampak dalam pembelajaran, perihal ini bisa terbukti pada

pengaruh yang ditimbulkan oleh media tersebut. Oleh karena itu, media merupakan sarana ataupun penghubung dalam menyampaikan pesan terhadap penerima pesan guna membantu guru untuk memberikan materi pembelajaran supaya siswa bisa memdorong pengetahuan serta minat siswa di dalam belajar, sehingga bisa memberikan efek pada sikap, pengetahuan serta keterampilan siswa.

Pembelajaran yang inovatif dan efektif tidak terlepas di dalam pemanfaatan media (Istiqlal, 2018). Tanggung jawab seseorang guru di dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengusahakan terciptanya hubungan pengorganisasian antara elemen-elemen tersebut, sehingga pembelajaran bisa berlangsung dengan mudah serta tercapai dengan optimal. Keefektifan pembelajaran sungguh ditentukan di dalam pembelajaran, karena bisa memperbaiki diri siswa, di dalam maksud menumbuh kembangkan kemampuan yang dimiliki siswa supaya bisa mendapatkan makna secara langsung di dalam pertumbuhan individunya siswa.

Pembelajaran merupakan sebuah proses hubungan antara guru, siswa, serta bahan ajar (Nurdyansyah, 2019). Hubungan tidak akan terjadi tanpa adanya dukungan media sebagai penghubung pesan ataupun perangkat. Pesan yang tentu dihubungkan ialah inti pembelajaran yang tersedia pada silabus yang di sampaikan untuk guru terhadap siswa dalam aktivitas pembelajara di sekolah. Penyampaian pesan adalah suatu bagian pembelajaran yang memiliki kontribusi

berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran bisa berlangsung apabila adanya hubungan antar guru serta siswa ketika kondisi pembelajaran semacam di sekolah ataupun di tempat privat agar berlangsungnya sebuah aktivitas belajar.

Pembelajaran ialah suatu proses hubungan antara siswa serta guru dan bahan belajar kepada lingkungan belajarnya sehingga pembelajaran dapat disampaikan agar terjadi proses mendapatkan pengetahuan serta ilmu, kemampuan keterampilan serta budi pekerti, dan pembentukan perilaku serta harapan kepada siswa yang di mana proses pembelajaran ini adalah bentuk aktivitas yang dilakukan guna memudahkan serta memajukan integritas serta kualitas belajar dalam diri siswa (Fadjarajani et al., 2020). Oleh karena itu pembelajaran seperti usaha sistemik serta terstruktur guna memajukan aktivitas pembelajaran.

Keadaan proses pembelajaran ini perlu menunjang seperti siswa, proses belajar, dan suasana belajar. Pembelajaran yang memuat manfaat di setiap aktivitas yang berproses yang akan dirancang guna mendukung siswa di dalam menggali suatu keterampilan serta kualitas yang baru. Guru pasti dapat berupaya menguasai inti materi pelajaran yang di ajarkan menjadi suatu pengetahuan yang bisa menumbuhkan kompetensi berpikir siswa. Sementara itu, seseorang guru perlu memahami kompetensi dasar yang dimiliki oleh siswa. Guru harus mengetahui karakter siswa yang dimiliki di dalam kegiatan pembelajaran, karena hal tersebut merupakan suatu bekal utama yang

dapat memberikan bahan belajar serta membuat suatu indikator keefektifan ketika berlangsungnya pembelajaran.

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan guna menyampaikan pesan dari seseorang guru terhadap siswa yang bisa mendorong perhatian, emosi, pikiran, serta ketertarikan siswa agar berlangsung suatu kegiatan pembelajaran (Madona, 2018). Efisiensi dalam pemanfaatan media pembelajaran bisa mempengaruhi mutu proses dan prestasi yang akan dicapai. Penggunaan media sebaiknya elemen yang tentu memperoleh kepentingan guru di dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sementara itu, guru harus menganalisis bagaimana menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran supaya bisa memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran sering memperoleh hambatan semacam minimnya media serta keterampilan dalam mengoptimalkan penggunaan media (Maila, 2014). Eksistensi media ini menjadi penting sebab strategi, metode, bahkan pendekatan apapun yang digunakan di dalam pembelajaran tidak tentu memberikan keuntungan serta manfaat apapun tentang pengembangan kualitas pembelajaran selagi di dalam pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran tidak maksimal (Sunaengsih, 2015). Guru sebagai pendidik tentu mampu memilah media pembelajaran guna membantu siswa supaya mudah memahami serta dimengerti oleh siswa, dan dapat berupaya menumbuhkan minat

belajar siswa guna dapat menerima ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh gurunya. Pemilihan media pembelajaran yang efisien serta cocok tentu dapat membangun semangat siswa agar tidak bosan dalam belajar. Media pembelajaran manfaatnya sangat efektif bagi siswa, sebab dapat meningkatkan pemahaman dan bisa mendorong motivasi belajar kepada siswa (Miftah, 2013).

Pemanfaatan media pembelajaran yang di rancang dengan baik bisa menumbuhkan semangat serta rangsangan belajar siswa dengan menambah pengetahuan materi pembelajaran yang tentu berakibat terhadap pengembangan mutu pendidikan. Media pembelajaran bisa digunakan sebagai membantu proses atau kegiatan pembelajaran di sekolah, di dalam memajukan mutu pembelajaran serta pengetahuan siswa (Istiqlal, 2018). Media pembelajaran mempunyai peranan di dalam keefektifan mengajar, ini kelihatan dari media bisa mendukung guru dalam memberikan materi pelajaran, selain itu bisa mendukung guru ketika melaksanakan proses pembelajaran yang mempunyai banyak manfaat.

Bersumber pada pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ialah sebuah sarana pendukung pada penyampaian materi ketika kegiatan belajar mengajar supaya memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan lebih jelas melalui media pembelajaran tersebut.

### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran bisa meningkatkan kegiatan pembelajaran siswa pada proses belajar yang dicapai bisa memperoleh prestasi belajar. Adapun terdapat manfaat media pembelajaran menurut (Nasution, 2013) di antaranya sebagai berikut:

- 1) Merangang semangat ataupun stimulus belajar siswa.
- 2) Materi pembelajaran tentunya makna akan lebih jelas sehingga bisa dikuasai, serta siswa dapat memahami tujuan pembelajaran secara efektif.
- 3) Teknik pembelajaran tentu bertambah bervariasi, serta interaksi guru bukan sekedar lisan saja dengan pengucapan kata-kata atau ceramah, sehingga siswa tidak jenuh.
- 4) Siswa akan sangat melangsungkan aktivitas pembelajaran, karena bukan cuma memperhatikan guru, namun siswa berkegiatan lain.

Maka dari itu, manfaat media pembelajaran yaitu dapat menyenangkan serta memotivasi siswa supaya akan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan kepada gurunya, serta dapat memberikan pengalaman siswa.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pada aktivitas belajar mengajar adalah faktor yang benar-benar penting guna memilih efektivitas serta efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini merupakan fungsi media pembelajaran menurut (Miftah, 2013) di antaranya yaitu:

- 1) Memperbaiki aksesoris pendidikan formal, yang berarti melalui media pembelajaran menjadikan abstrak ke kongkrit, sehingga pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi fungsional praktis.
  - 2) Menumbuhkan semangat belajar, pada perihalnya ini media menjadikan semangat bagi siswa, karena pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa serta membangkitkan semangat belajar siswa.
  - 3) Menyampaikan kejelasan, supaya pengalaman serta pemahaman siswa bisa mudah dipahami serta dimengerti sehingga media bisa memperjelas hal tersebut.
  - 4) Menumbuhkan stimulan belajar siswa, terutama rasa ingin tau dalam belajar. Rasa ingin tau harus distimulasi supaya tetap kelihatan rasa keingintahuan yang harus dimiliki siswa melalui penyiapan media.
- Demikian bisa tarik kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu yang digunakan kepada pendidik ataupun guru guna memberikan materi yang akan dipelajari.

#### **d. Kriteria Menentukan Media di dalam Pembelajaran**

Menentukan media seharusnya didasarkan atas kriteria penentuan media. Kekeliruan ketika menentukan, baik menentukan model media ataupun penentuan tema yang hendak dibuat media, harus memberikan efek lama yang tidak diinginkan di kemudian hari. Berikut ini, secara umum kriteria penentuan media di dalam pembelajaran menurut Fadjarajani et al., (2020) dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Konsistensi dengan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai

Media pembelajaran yang digunakan tentu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapainya. Hal ini dalam memilih media pembelajaran tentu mampu mendukung proses pembelajaran yang akan dicapai tujuannya, sehingga memperoleh konektivitas serta kelangsungan dalam proses pembelajaran.

2) Daya dukung terhadap isi serta materi pembelajaran

Guna membuat media pembelajaran yang efisien dengan kriteria dan dorongan terhadap isi serta materi pembelajaran wajib terlaksana, apabila tidak mencukupi komponen tersebut maka seharusnya jangan mengenakan media pembelajaran dulu. Faktor tersebut apabila terus digunakan, dan pasti akibatnya tidak dapat sesuai dengan apa yang diinginkan.

3) Kesederhanaan pencapaian serta pengaksesan media

Selain kriteria sebelumnya sangat penting guna mencermati kesederhanaan media bisa dicapai. Akan tetapi, efek kerusakan media pembelajaran bisa selalu terjadi, sehingga perlu menciptakan alternative media yang baru. Faktor lainnya adalah biaya yang merupakan persoalan penentu di dalam memilih media. Pemanfaatan media pada awalnya diartikan sebagai memajukan kemampuan serta daya guna dalam pembelajaran, namun apabila memanfaatkan media yang justru dampaknya adalah pemborosan. Maka dari itu, sangat penting guna mempertimbangkan kemudahan

di dalam mendapatkan media, pasti apabila terjadi kerusakan serta penggantian maka lebih mudah dalam mendapatkan media pengganti.

4) Kesesuaian media dengan karakter siswa

Karakter siswa harus diperhatikan, karena dalam memilih media pembelajaran sebaiknya mempunyai kesesuaian dengan cara berpikir siswa. Kesesuaian tersebut bisa menarik perhatian minat siswa, sebab apabila dihubungkan dengan tujuan pertama pemanfaatan media yang efektif tentu memperbaiki pikiran siswa guna lebih tertarik serta termotivasi melalui proses pembelajaran.

5) Kesesuaian dengan kompetensi guru

Secanggih apapun sebuah media, apabila guru sebagai pemakai tidak dapat memanfaatkan media secara maksimal, dan kegunaan yang sebaiknya bukan hanya dapat diperoleh secara optimal. Maka dari itu, diperoleh hubungan antara kemahiran guru serta media pembelajaran yang digunakan langsung pada proses belajar mengajar.

6) Efektivitas pemanfaatan media

Kemampuan dalam pengguna tentu bisa disesuaikan, supaya media bisa digunakan secara efektif. Penggunaan media pembelajaran yang efektif pada proses belajar mengajar tentu bisa mengoptimalkan hasil pembelajaran.

Dengan begitu bahwa dapat disimpulkan bahwa kriteria paling utama di dalam penentuan media pembelajaran merupakan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Sementara itu, dorongan atas muatan materi pelajaran, dimaksudkan materi pelajaran yang sifatnya prinsip, fakta, generalisasi, serta konsep sangat membutuhkan dukungan media supaya lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemudahan di dalam mendapatkan media tentu perlu diperhatikan. Kemampuan yang dimiliki oleh guru dapat memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai dampak dari perubahan ilmu pengetahuan, yang mengharuskan guru guna lebih bisa mengasah keterampilan serta pengetahuan di dalam memanfaatkan media pembelajaran.

**e. Kedudukan Media dalam Pembelajaran**

Kedudukan media adalah suatu elemen pembelajaran bisa setingkat melalui model pembelajaran (Fadjarajani et al., 2020). Di dalam pembelajaran, metode yang digunakan tentu mengupayakan media yang bisa dihubungkan melalui keadaan yang dialami. Kedudukan media sungguh berpengaruh pada aktivitas interaksi antara pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa).

Terciptanya keadaan pembelajaran yang menyenangkan serta efisien disebabkan adanya pemanfaatan media pembelajaran sehingga tidak mengherankan apabila pemanfaatan media menjadikan salah satu penyebab yang memastikan keefektifan siswa dalam belajar. Perihal ini

disebabkan karena media pembelajaran mempunyai manfaat besar yang secara langsung bisa berdampak pada siswa mengenai minat, semangat, motivasi, prestasi belajar, serta bisa menggambarkan sesuatu yang abstrak sehingga dapat meringankan siswa di dalam belajar.

Kegiatan pembelajaran apabila memanfaatkan media mempunyai arti yang amat urgen, sebab pada aktivitas pembelajaran apabila memperoleh ketidak jelasan materi yang diberikan kepada guru bisa ditolong melalui keberadaan media pembelajaran. Kesulitan materi yang diberikan kepada siswa bisa ditolong melalui memanfaatkan media. Media bisa menggantikan apa yang belum dapat guru tuturkan dengan kata-kata ataupun kalimat tertentu. Hal seperti itu, bisa membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulan dengan adanya keberadaan media pembelajaran pada proses aktivitas belajar sungguh meringankan guru dalam meningkatkan kegiatan siswa ataupun prestasi belajar siswa.

#### **f. Pengembangan Media Pembelajaran Guna Peningkatan Prestasi Belajar Siswa**

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan pada pembelajaran yang mencakup sarana membantu guru untuk membimbing dan alat pengantar pesan dari sumber belajar penerima pesan, akan tetapi era ini banyak siswa yang merasakan bosan menggunakan kegiatan biasa yang monoton serta menyusahkan

(Hapsari & Pamungkas, 2019). Pengembangan media yang baik ini diharapkan bisa merangsang prestasi serta motivasi belajar siswa. Adapun beberapa perihal yang bisa meningkatkan prestasi belajar melalui media pembelajaran menurut Nurrita (2018) sebagai berikut:

1) Proses belajar mengajar berlangsung menarik serta mudah

Melalui media pembelajaran, guru bisa memberikan materi pembelajaran berlangsung menarik serta mudah dipahami kepada siswa, sehingga siswa bisa mendalami serta menguasai pelajaran dengan mudah.

2) Meningkatkan kemampuan belajar siswa

Siswa yang belajar memanfaatkan media dapat belajar menjadikan lebih efektif, sebab efisien dengan tujuan pembelajaran. Guru menyampaikan materi dapat tentu sistematis melalui menyampaikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

3) Mendukung pemfokusan belajar siswa

Media pembelajaran yang menyenangkan serta efisien dengan kebutuhan siswa bisa mendukung pemfokusan belajar siswa ketika berada di kelas dengan memperoleh materi yang disampaikan kepada guru. Siswa tidak merasa jenuh ketika di dalam kelas dengan menerima materi yang diberikan guru sebab melalui menghadirkan media pembelajaran, sehingga siswa menjadikan siswa yang berada pada kelas guna belajar dengan optimal.

4) Menumbuhkan semangat belajar siswa

Media pembelajaran interaktif bisa menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga apabila guru memberikan materi ketika di kelas, maka bisa meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Guru bisa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat menyenangkan siswa sebelum pembelajaran berlangsung.

5) Memberi pengalaman yang utuh di dalam belajar

Pada kegiatan belajar mengajar, siswa tidak sekedar mencerna perihal yang abstrak yang diberikan oleh guru, namun siswa juga akan menguasai secara kongkrit dari materi tersebut. Guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif guna mendorong siswa agar memiliki pemahaman lebih dari materi secara keseluruhan, sehingga guru serta siswa memiliki pengalaman yang sama di dalam belajar.

6) Siswa berpartisipasi pada kegiatan belajar

Proses pembelajaran ketika di kelas sedang berjalan dengan baik, tidak cuma guru yang ikut serta aktif di dalam kelas, namun siswa juga aktif dalam berpartisipasi serta berpartisipasi pada kegiatan belajar mengajar. Siswa tidak saja sebagai sasaran namun menjadi subjek pada aktivitas belajar, apabila siswa mempunyai keleluasaan membuat daya cipta serta membangun kemampuan yang dipunyai dengan kegiatan pada kegiatan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran guna peningkatan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran yang menyertakan siswa bersama ikut serta bisa memberikan sejumlah pengalaman baru sehingga siswa dengan mudah mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, saling berhubungan secara positif serta saling mendukung guna mencapai tujuan serta berhasil secara bersama.

**g. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu yang menyambung *software* serta *hardware* yang bisa digunakan sebagai perantara guna memberikan inti bahan ajar dari sumber belajar ke pembelajaran yang bisa menyampaikan tanggapan kembali kepada pemakai dari apa yang sudah dimasukan terhadap media tersebut (Annafi dan Suprpto, 2012). Media pembelajaran interaktif adalah media digital yang sama-sama menyatu guna menolong guru dalam berhubungan dengan siswa yang mencakup teks elektronik (*electronic text*), grafik (*graphics*), gambar bergerak (*moving images*), serta suara (*sound*). Perihal ini yang tercantum pada kerangka digital, yakni televisi digital interaktif (*interactive digital television*), internet, permainan, interaktif (*game interactive*), serta telekomunikasi (Arindiono & Ramadhani, 2013).

Pembelajaran yang bersifat interaktif tentu memberikan banyak keunggulan pada pembelajaran, sebab pembelajaran interaktif tentu akan terbentuk pembelajaran dua arah, yaitu hubungan antara media pembelajaran terhadap siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan

pada dasarnya adalah cara komunikasi di mana interaktif membutuhkan keterampilan serta pemahaman sebagai penunjang dari media yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran yang mencukupi, apalagi di dalam pelaksanaan instrument yang digunakan guna membantu keterampilan siswa dalam menguasai pemahaman yang di ajarkan (Prastowo, 2015).

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif ialah proses implementasi pembelajaran yang dilahirkan pada komponen media pembelajaran (Trimansyah, 2021). Jadi interaktif bisa bertujuan sebagai interaksi ataupun saling bertindak antara guru serta siswa melalui memanfaatkan berbagai macam media tertentu. Interaktif bisa membangun siswa guna ikut serta secara aktif pada kegiatan pembelajaran serta kemudian bisa meningkatkan perhatian serta motivasi terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Interaktif bisa dikatakan sebagai penentuan instruksi yang sudah direncanakan oleh siswa secara aktif serta sistematis agar pembelajaran lebih bermakna serta menyenangkan. Interaktif di dalam pembelajaran merupakan sistem dasar yang harus ada guna mendapatkan pemahaman serta pengembangan disiplin ilmu.

Demikian, bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif ialah sarana yang digunakan guna memajukan kegiatan belajar mengajar dengan kombinasi antara berbagai media yang seperti

gambar, teks, suara, animasi, dan video guna memberikan pesan kepada penerima agar mudah memahaminya.

#### **h. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif**

Keperluan penggunaan materi ajar interaktif di dalam pembelajaran pada saat ini di dasarkan sebanyak hasil penelitian dengan membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif ternyata berpengaruh efektif terhadap proses pembelajaran. Demikian, dibuktikan bahwa kemampuan mengingat pada individu yang membaca sendiri merupakan yang terendah 1%. Kemampuan mengingat ini dapat dinilai sampai 25%-30% melalui adanya kontribusi media pembelajaran lainnya semacam TV, model pembelajaran yang bisa membawa perhatian serta mendorong stimulasi bilamana memanfaatkan 3D bisa menambah pengetahuan sejumlah 60%. Multimedia mempunyai keterampilan guna memperlihatkan rancangan 3D dapat menyenangkan, bilamana silabus pembelajaran bisa dirancang secara interaktif, komunikatif, serta sistematis selagi kegiatan belajar (Arsyad, 2014).

Kelebihan yang diperoleh media pembelajaran interaktif yaitu, dapat menjadikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, *interactivity* serta *adaptivity* yang tinggi di dalam peningkatan bahan ajar tentu mendorong pembentukan pembelajaran yang bermakna. *Interactivity* penting di dalam *online learning*, sebab hubungan antar muka di dalam *online learning* merupakan computer yang digunakan guna mengakses bahan materi pelajaran serta guna berinteraksi dengan orang lain. Maka

sebagaimana siswa di dalam *online learning* berhubungan melalui inti, didorong guna melaksanakan, mengevaluasi, menyelidiki, menyintesis, menilai, serta memikirkan apa saja yang sudah di pelajari. Demikian, *adaptivity* dapat menepatkan diri sesuai penerapan serta karakter lingkungannya (Arisanti, 2013).

Adapun kelebihan media pembelajaran interaktif menurut Munir (2013), yakni sebagai berikut:

- 1) Sistem pendidikan akan lebih interaktif serta inovatif.
- 2) Guru tentu sering dituntut guna inovatif kreatif di dalam mencari terobosan pembelajaran.
- 3) Dapat mengintegrasikan gambar, teks, musik, gambar animasi, audio, ataupun video pada satu kesatuan yang saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran hingga memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 5) Dapat memvisualisasikan kesulitan materi yang diberikan kepada gurunya.
- 6) Membiasakan siswa lebih mandiri untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Sebanyak pertimbangan yang membuat yang menjadikan penguat pembelajaran pada waktu ini tentu didukung oleh multimedia interaktif berdasarkan Trimansyah (2021) sebagai berikut:

- 1) Pesan diberikan serta materi lebih terasa kongkrit, sebab sungguh tersedia secara berwujud.
- 2) Menstimulasi beragam macam indera sehingga berlangsungnya hubungan antara indera.
- 3) Dapat divisualisasi pada bentuk gambar, audio, video, teks, bahkan animasi untuk lebih bisa dipahami serta diingat oleh siswa.
- 4) Kegiatan pembelajaran lebih efektif, serta terarah.
- 5) Menghemat biaya, waktu, serta energi.

Berdasarkan kelebihan media pembelajaran interaktif bisa tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran bisa mempunyai suatu kelebihan sehingga menjadikan suatu kegiatan belajar yang lebih efektif dan efisien baik dari pemahaman siswa serta mampu meningkatkan kemampuan pemahaman serta pengetahuan siswa terhadap apa yang dipelajari.

## **2. Buku Saku IPS Elektronik**

### **a. Pengertian Buku Saku**

Buku saku merupakan suatu sarana pendukung yang bisa digunakan di dalam kegiatan belajar mengajar (Mutmainah, 2014). Buku saku bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang bisa memberikan informasi mengenai materi pembelajaran serta lainnya yang bersifat satu arah, sehingga bisa digunakan saat membangun kemampuan siswa sebagai pembelajaran yang mandiri (Mustari & Sari, 2017). Buku saku tergolong buku referensi, buku pelengkap, serta buku alternatif yang bisa

digunakan guru untuk memberikan materi pelajaran (Aini & Sunarti, 2017). Sementara itu, buku saku yang intinya mudah, dapat berisi materi secara singkat menggunakan bahasa yang mudah dan dapat dipahami. Hal ini dapat keberadaan buku saku bisa mendukung siswa guna belajar secara mandiri untuk mengetahui informasi yang diperlukan serta bukan cuma menggantungkan pembicaraan yang disampaikan kepada guru.

Dari paparan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa buku saku yaitu media dukung untuk pembelajaran yang berukuran kecil sehingga buku saku tergolong dalam buku rujukan, buku pelengkap, serta buku alternatif yang bertujuan guna menjadikan siswa agar bisa memperoleh informasi yang mudah hendak di bawa kemana saja.

#### **b. Fungsi Buku Saku**

Buku saku mempunyai beberapa fungsi menurut Titin (2016), yakni sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, media buku saku dikemas dengan kecil serta penuh dengan warna sehingga bisa membawa perhatian siswa guna memfokuskan untuk inti materi yang termuat di dalamnya.
- 2) Fungsi afektif, dalam media buku saku serta termuat gambar dalam penjelasan materi bisa menumbuhkan kenikmatan belajar.
- 3) Fungsi kognitif, gambar bisa memperjelas materi yang tercantum dalam buku saku sehingga bisa memperoleh pencapaian tujuan pembelajaran.

- 4) Fungsi kompensatoris, penyusunan materi di buku saku yang ringkas dapat mendukung siswa guna menguasai materi yang ada pada bacaan serta siswa dapat mengingatnya lagi.
- 5) Fungsi psikomotoris, penyusunan materi pada buku saku yang ringkas dan spesifik bisa memudahkan siswa guna menghafalkan.
- 6) Fungsi evaluasi, penilaian potensi siswa pada pengetahuan materi bisa dilakukan melalui menyelesaikan pertanyaan evaluasi yang termuat di dalam buku saku.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi buku saku yaitu salah satu sarana pendukung media pembelajaran yang bisa digunakan ketika kegiatan belajar mengajar sehingga mampu meringankan siswa dalam memahami materi pelajaran.

### c. Karakter Buku Saku

Demikian sama halnya dengan media-media lainnya, tentu mempunyai karakter spesifik. Buku saku juga mempunyai karakter spesifik yang dapat membedakan melalui media lain menurut Prastowo (2013) sebagai berikut:

- 1) Perangkat pengajaran terkecil serta lengkap.
- 2) Runtutan aktivitas belajar yang dirancang serta terstruktur.
- 3) Membawa target belajar yang dirumuskan secara tertentu dan eksplisit.
- 4) Membolehkan siswa belajar mandiri, sebab berisi materi yang instruksi diri.

- 5) Pengalaman pengakuan perbedaan individu, yaitu salah satu perwujudan pengajaran sosial.

Dapat disimpulkan bahwa karakter buku saku merupakan suatu perangkat yang membantu siswa di dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadikan siswa belajar secara mandiri.

#### **d. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Menyusun Buku Saku**

Adapun terdapat hal yang harus diperhatikan dalam menyusun buku saku menurut Mustari & Sari (2017) sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian pemakaian istilah atau simbol pada buku.
- 2) Penyusunan materi secara jelas serta singkat.
- 3) Penulisan bacaan materi dalam buku saku dapat dipahami.
- 4) Memberi label ataupun kotak terpilih dalam rumus, penegasan materi serta contoh pertanyaan.
- 5) Memberikan warna serta rancangan yang menarik perhatian minat untuk buku saku.
- 6) Ukuran *font* standar isi merupakan 9-10 poin, jenis *font* dapat menepatkan isinya.
- 7) Jumlah halaman berupa kelipatan, contoh kelipatan mulai dari 4, 8 halaman, 12 halaman, 16 halaman, 24 halaman serta seterusnya. Perihal ini disebabkan agar mencegah kelebihan atau kekurangan halaman kosong.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam penyusunan buku saku diperlukan tentu sesuai pada aturan-aturan, sehingga buku saku

bisa terlihat membawa perhatian dan efektif hendak digunakan. Aturan-aturan yang sudah dijelaskan bisa digunakan pada penyusunan buku saku yang efisien dan layak digunakan.

**e. Pengertian Buku Saku IPS Elektronik**

Perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan adalah salah satu bentuk dari kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perubahan tersebut ditandai dengan lahirnya konsep *Elektronik learning (E-learning)*. Adanya perubahan tersebut sudah mengalihkan sifat buku yang mulanya adalah media cetak sekarang menjadikan buku yang berbasis elektronik. Pada biasanya buku terdiri dari tumpukan kertas yang bisa memuat teks ataupun gambar, kemudian buku elektronik juga dapat memuat informasi digital yang bisa berbentuk teks ataupun gambar (Syahroni, Amiq, dan Nurrochmah, 2016).

Buku saku elektronik adalah buku elektronik yang simpel atau mudah serta bisa dibawa kemana-mana yang memuat sebuah informasi seperti teks atau gambar yang bisa ditampilkan di layar digital (Syahroni, Amiq, dan Nurrochmah, 2016). Pemanfaatan media pembelajaran di saat upaya memberikan prestasi belajar yang besar sehingga mempunyai kedudukan yang sangat tinggi. Pada media pembelajaran, kemampuan indera pembelajaran bisa memberikan kemudahan sebagai prestasi belajar agar dapat bertambah. Salah satu bidang yang diutamakan dapat meningkatkan prestasi belajar yang bersifat multimedia, yakni kombinasi dari berbagai macam unsur media

semacam teks, gambar, serta animasi (Syahroni, Amiq, dan Nurrochmah, 2016).

Adanya komponen media semacam teks, gambar, dan animasi tentu membantu indera siswa melalui stimulasi pada teks, gambar serta animasi di dalam media pembelajaran. Melalui buku saku IPS elektronik bisa memudahkan guru di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif dan bisa membantu siswa di dalam memahami materi (Ruhamah, 2021). Penyusunan buku saku IPS elektronik ini tentu menjadikan salah satu media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas bisa disimpulkan bahwa buku saku IPS elektronik ialah salah satu media pembelajaran yang dikemas secara terstruktur sehingga lebih efektif serta praktis, dan di dalamnya memuat materi pembelajaran yang terarah, spesifik, serta dirancang guna meringankan siswa saat menguasai materi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

#### **f. Kelebihan Buku Saku IPS Elektronik**

Kelebihan dalam memanfaatkan media pembelajaran buku saku IPS elektronik menurut Sutopo (2012) sebagai berikut:

- 1) *Convenience*, pemakai bisa mengakses dari mana saja dalam konten pembelajaran seperti game, jurnal, kuis, dan sebagainya.
- 2) *Collaboration*, pembelajaran yang bisa dilakukan setiap waktu secara *real time*.

- 3) *Portability*, pemakaian buku diganti melalui RAM pada pembelajaran yang tertata serta digabungkan.
- 4) *Compatibility*, pembelajaran yang merancang guna digunakan dalam perangkat *mobile*.
- 5) *Interesting*, pembelajaran yang dipadukan melalui tampilan animasi yang menarik.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan buku saku IPS elektronik menunjukkan bahwa terdapat perluasan akses dalam pembelajaran sehingga konten buku saku IPS elektronik bisa selalu diakses tanpa adanya batasan waktu dan tempat, serta dapat dibaca kapan saja serta dimana saja melalui PC (*personal computer*) bahkan bisa dengan *smart phone* yang mudah dibawa (*portable*).

**g. Ciri Khas Buku Saku IPS Elektronik**

Buku saku IPS elektronik merupakan sebuah media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan kapan saja serta dimana saja karena dibuat agar mudah dibawa kemana-mana serta praktis dalam penggunaannya. Kemajuan IPTEK dalam ini sangat begitu pesat, sehingga buku saku IPS elektronik adalah pembaruan yang efisien guna mengingat siswa tentu akan dibekali melalui keterampilan *hard skill* bahkan *soft skill* yang mencukupi dengan membangun generasi yang bermutu (Ariana et al., 2020). Pembelajaran IPS yang sering dikaitkan pada mata pelajaran hafalan serta materi yang sangat banyak sehingga

sulit untuk dipahami, maka dapat menyebabkan prestasi belajar siswa rendah (Herijanto, 2012).

Buku saku IPS elektronik ini harapannya dapat membantu siswa agar mudah memahami materi keragaman budaya bangsa Indonesia yang sangat banyak sekali sehingga siswa dapat mengingatnya budaya asal daerah mana saja melalui media tersebut, karena sebagaimana yang sudah diketahui, bahwa usia siswa sekolah dasar, yakni 7-11 tahun yang pada tahapan itu masih berada dalam perkembangan kognitif operasional konkrit, sehingga kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi nyata (Putri et al., 2019). Adanya buku saku IPS elektronik ini dapat memberikan kemenarikan dan kemudahan yang dapat membantu menambah pengetahuan siswa mengenai keragaman budaya Indonesia, sehingga pengembangan buku saku IPS elektronik ini dapat layak dan menarik digunakan kepada siswa SDN Tugu 02.

Buku saku IPS elektronik ini memuat materi keragaman budaya bangsa Indonesia dengan menampilkan 34 provinsi Indonesia terkait kebudayaan yang dimiliki masing-masing. Dalam buku saku IPS elektronik ini terdapat video pembelajaran yang dapat di scan pada media cetaknya, sedangkan pada digitalnya bisa melalui link yang hanya tinggal di klik saja. Buku saku IPS elektronik ini di kemas dalam bentuk yang menarik dan lengkap dengan membahas kebudayaan asal daerah masing-masing dimulai dari suku, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat, bahasa, makanan khas, senjata tradisional, serta lagu daerahnya.

Di dalam buku saku IPS elektronik juga menyediakan evaluasi yang dapat mengetahui kemampuan siswa mengenai materi tersebut. Evaluasi yang disediakan berbentuk permainan yang dapat menyenangkan bagi siswa.

Adapun indikator penilaian pada media buku saku IPS elektronik cetak di antaranya, yakni aspek format, aspek isi, dan aspek bahasa yang dikembangkan berdasarkan (Aprilia, 2021) sedangkan indikator penilaian pada media buku saku IPS elektronik digital, yakni aspek desain tampilan, aspek standar isi, aspek audio, aspek video, aspek bahasa serta aspek kemudahan penggunaan media yang dikembangkan berdasarkan (Sudarsono, 2021). Sementara itu pada respon guru serta siswa terhadap media buku saku IPS elektronik cetak, yaitu aspek penggunaan media, aspek materi, aspek bahasa, dan ketertarikan yang dikembangkan berdasarkan BNSP 2014, sedangkan pada respon guru terhadap media buku saku IPS elektronik digital dapat di lihat dari indikator, yakni aspek kualitas isi, aspek tampilan media, dan aspek kualitas teknik dikembangkan berdasarkan (Damayanti et.al, 2018). Selain itu respon siswa terhadap media buku saku IPS elektronik digital dapat di lihat dari indikator, yakni aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, dan kualitas pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan (Apsari, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa ciri khas buku saku IPS elektronik menyediakan berbagai fitur yang berupa materi sangat lengkap, terdapat

video animasi, serta terdapat evaluasi berupa permainan yang menarik sehingga siswa tidak akan mudah bosan dan tentunya bersemangat ketika belajar.

### 3. *Blended Learning*

#### a. *Pengertian Blended Learning*

*Blended learning* adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya kombinasi maupun kombinasi yang baik, sebaliknya *learning* adalah pembelajaran. *Blended learning* pada dasarnya yaitu perpaduan antara keutamaan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka serta secara virtual atau *online* menurut (Husamah, 2014). *Blended learning* ialah pembelajaran daring yang berkolaborasi dengan menggunakan tatap muka (Anggraini, Wonoharjo, dan Utomo, 2016). *Blended learning* adalah salah satu opsi pembelajaran yang dapat digunakan untuk guru dalam masa globalisasi ini sebab dapat diakses dimana saja serta kapanpun tanpa melewati pembelajaran tatap muka (Aslam, 2015). Pembelajaran *online* bisa mendidik untuk kemandirian siswa, akan tetapi pembelajaran ini tentu membutuhkan interaksi secara langsung guna selalu mempertahankan keunggulannya (Husamah, 2014).

Abad-21 yang ialah masa globalisasi yang ditandai oleh cepatnya perkembangan diperbagai aspek kehidupan termasuk di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher centered*, sehingga menjadikan siswa makin diam atau pasif serta mudah jenuh

waktu melangsungkan aktivitas kegiatan belajar mengajar ketika di kelas (Widi , Vita, dan Aden, 2020). Perihal ini senada dengan mengungkapkan bahwa metode pembelajaran konvensional menjadikan siswa tidak bisa peran serta dengan bersemangat di dalam kegiatan proses belajar mengajar melalui model pertemuan fisik pandangan dari (Wicaksana, 2020).

Penerapan pembelajaran ini membolehkan pemanfaatan sumber belajar *online*, terpenting yang menggunakan berbasis web, tanpa melupakan aktivitas pembelajaran tatap muka (Sjukur, 2012). Penggunaan *blended learning* ini, pembelajaran yang sedang terjadi makin berkualitas sebab keanekaragaman sumber belajar yang digunakan. Pembelajaran *blended learning* benar-benar berpotensi membangun pengalaman siswa dalam kegiatan belajar, sebab *blended learning* mendukung dalam mencerminkan manfaat yang positif guna bisa membangun pengalaman belajar secara maksimal. Pengalaman yang terdapat di pembelajaran bisa menyampaikan pemahaman, kompetensi, serta keterampilan siswa, jelas tanpa memperhatikan waktu serta jarak. Pembelajaran *blended learning* bisa menjadikan salah satu strategi guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Kemajuan Teknologi Ilmu Informasi (TIK) banyak mendorong munculnya berbagai macam perubahan metode pembelajaran di dunia pendidikan. Metode pembelajaran yang kreatif dengan berbasis teknologi tersebut muncul sebab hambatan yang ditemukan dari

pembelajaran konvensional. *Blended learning* adalah salah satu perubahan pembelajaran yang efisien melalui ketentuan kemajuan era kali ini (Widi, Vita, dan Aden, 2020). Perubahan pembelajaran dengan ketentuan yang sesuai melalui perkembangan masa saat ini, namun bukan berarti mengambil alih metode pembelajaran tradisional di dalam kelas, akan tetapi dapat menguatkan metode pembelajaran tersebut dengan peningkatan teknologi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan pengertian di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa *blended learning* yaitu sebagai proses belajar yang memanfaatkan bermacam-macam media, pendekatan, teknik serta metode. Secara sederhana bisa dikatakan bahwa *blended learning* ialah pembelajaran yang menggabungkan serta mengombinasi antar tatap muka, belajar secara mandiri serta belajar mandiri secara *online*, ataupun menghubungkan media, metode guna mencapai tujuan pembelajaran.

**b. Karakter *Blended Learning***

Adapun terdapat beberapa karakter *blended learning* menurut Prayitno (2015) di antaranya sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran yang mengintegrasikan beragam macam metode penyampaian, model pembelajaran, metode pengajaran, teknik pembelajaran, beserta bermacam-macam sarana berbasis teknologi yang beraneka ragam.
- 2) Sebagai sebuah perpaduan pembelajaran berlangsung (*face to face*), belajar mandiri, serta belajar mandiri secara *online*.

- 3) Pembelajaran yang mendukung terhadap perpaduan efisien dari metode penyampaian, metode mengajar serta gaya pembelajaran.
- 4) Guru serta orang tua mempunyai tugas yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran *blended learning*, guru menjadi fasilitator, orang tua menjadi pendukung siswa.

Kesimpulan dari karakter *blended learning* merupakan sebuah perpaduan dengan berbagai macam metode pembelajaran, teknik penyampaian, gaya pembelajaran serta media yang digunakan dengan berbasis teknologi yang bermacam-macam dan bisa digabungkan dengan pembelajaran secara langsung tatap muka, belajar mandiri, bahkan belajar secara *online*.

#### c. Tujuan *Blended Learning*

Tujuan dari *blended learning* menurut Prayitno (2015) adalah sebagai berikut:

- 1) Mendukung siswa guna membangun perkembangan lebih baik lagi dalam proses belajar mengajar, seperti melalui metode belajar serta prioritas di dalam belajar.
- 2) Mempersiapkan keleluasaan yang realistis praktis terhadap guru serta siswa guna pembelajaran secara mandiri serta bermanfaat.
- 3) Penambahan perencanaan fleksibilitas bagi siswa, melalui mengintegrasikan bidang unggul pada pembelajaran tatap muka serta pembelajaran *online*. Pembelajaran tatap muka bisa digunakan guna mengikutsertakan siswa di dalam pengalaman interaktif,

sedangkan pembelajaran *online* menyampaikan pembelajaran melalui konten multimedia yang kaya tentu pemahaman di setiap saat serta di mana saja selagi siswa mempunyai akses internet.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari *blended learning* ialah memudahkan siswa guna berkembang lebih baik dalam proses pembelajaran yang melalui gaya belajar serta dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta daya tarik di dalam lingkungan belajar siswa yang beragam.

#### **d. Manfaat *Blended Learning***

Adapun terdapat manfaat dari *blended learning* menurut Miksan (2018) di antaranya sebagai berikut:

##### **1) Fleksibel**

Suatu model pembelajaran yang tentunya terbatas di dalam perolehan pengetahuan serta pengalaman oleh siswa. Pada pembelajaran konvensional (*face to face* ataupun *classroom based learning*) guna mengakses pengalaman dan pengetahuan belajar sangat dibatasi namun bagi siswa yang bisa tepat di waktu serta di tempat tertentu. Sementara *online learning* bisa dijangkau siswa kapan pun dan di mana pun. *Blended learning* memunculkan keserasian pembelajaran fleksibilitas serta pengetahuan hubungan siswa melalui mengombinasikan *face to face learning* serta *online learning*.

## 2) Peningkatan mutu pembelajaran

Salah satu fungsi penting pada *blended learning* merupakan daya guna kepraktisan pembelajaran. *Blended learning* bisa menaikkan tingkatan interaksi belajar serta kegiatan belajar siswa dan hasilnya bisa menumbuhkan *sharing* pemahaman antara siswa dengan guru, kerja sama antar siswa, menambah pengalaman belajar yang inovatif serta dapat meningkatkan kemampuan dalam memecahkan permasalahan.

## 3) Hemat biaya dan waktu

Perpaduan yang terdapat di *blended learning* sungguh mengharuskan terjadinya penghematan waktu serta biaya. Di satu faktor, apabila cuma menggunakan pembelajaran secara *online* kemudian biaya yang digunakan untuk memperoleh jaringan internet tentu sangat mahal. Sementara itu, di faktor lain ketika *face to face learning* juga tentu dana yang diperlukan tidak sedikit pula di samping energi yang tentu digunakan apabila setiap siswa diwajibkan bertemu dalam tempat serta waktu tertentu. Kombinasi kedua model pembelajaran ini tentu makin bertambah prestasi belajar siswa melalui gabungan dari pendekatan serta media pembelajaran yang sangat efektif serta praktis. *Blended learning* juga bisa meningkatkan keterampilan serta pengetahuan tanpa dibatasi adanya tempat dan waktu dengan memilah model tipe

*blended learning* yang efisien konteks kondisi di mana terjadinya proses pembelajaran.

Adapun pendapat Wihartini (2019) manfaat dari *blended learning* di antaranya sebagai berikut:

- 1) Adanya perbedaan prestasi dan motivasi belajar antara siswa yang diajarkan melalui pembelajaran *blended learning* dibandingkan siswa yang diajarkan pada pembelajaran konvensional.
- 2) Terjadi kenaikan prestasi dan motivasi belajar siswa sebab adanya implementasi pembelajaran *blended learning*.

Berdasarkan penjelasan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari *blended learning* adalah memberikan fleksibel kepada siswa dalam pengaksesan materi yang bisa dicari dari mana saja serta kapan saja tanpa dibatasi ruang waktu serta dapat mendorong keaktifan siswa ketika kegiatan pembelajaran sehingga bisa menumbuhkan prestasi serta semangat belajar siswa.

#### **e. Jenis-jenis Pembelajaran *Blended Learning***

Adapun jenis-jenis pembelajaran *blended learning* menurut Prayitno (2015) sebagai berikut:

- 1) *Web Course* merupakan pemanfaatan internet guna kebutuhan pendidikan, sehingga guru dan siswa terpisah serta tidak memerlukan kegiatan pembelajaran konvensional atau tatap muka. semua materi ajar, tanya jawab, diskusi, bimbingan, penugasan, ulangan, serta aktivitas pembelajaran yang lain seutuhnya

disampaikan dengan internet atau dengan menggunakan istilah pembelajaran jarak jauh. Jenis ini sebagaimana guru tentu bisa menggunakan guna penambahan pengetahuan serta keterampilan. Guru dapat melakukan pembelajaran dengan internet seperti menggunakan *video streaming*, *video conference* dan lain-lainnya. Jenis ini fokus seluruh kegiatan belajar mengajar yang menggunakan secara *online* tanpa adanya pembelajaran tatap muka sama sekali.

- 2) *Web Centric Course* merupakan pemanfaatan internet yang mengintegrasikan antara pembelajaran tatap muka (konvensional) ataupun jarak jauh. Materi yang disampaikan bisa melalui *online* maupun tatap muka, sehingga fungsinya saling melengkapi satu sama lain. Pada jenis ini guru dapat menyampaikan pedoman kepada siswa guna mendalami bahan pelajaran dengan web yang sudah dibuat oleh guru. Siswa juga diberikan bimbingan guna menelusuri sumber-sumber lain yang berasal dari situs-situs yang signifikan. Pada pembelajaran konvensional guru serta siswa lebih banyak diskusi akan temuan bahan yang sudah dipelajari dengan internet tersebut.
- 3) *Web Enhanced Course*, merupakan penggunaan internet guna membantu pengembangan mutu pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Peran internet tersebut merupakan guna menyampaikan pengayaan serta hubungan antara siswa dan guru,

sesama siswa, anggota kelompok, ataupun siswa dengan narasumber lain. Maka dari itu, fungsi guru pada perihal ini dituntut guna memahami sistem hendak mencari informasi di internet, mengarahkan siswa menelusuri serta mendapatkan situs-situs yang signifikan melalui materi pembelajaran, menyediakan bahan pembelajaran dengan web yang menyenangkan serta disukai, melakukan arahan serta komunikasi dengan internet, serta kemampuan lain yang dibutuhkan.

Berdasarkan ketiga jenis pembelajaran *blended learning*, maka dalam penelitian ini jenis pembelajaran *blended learning* yang digunakan yaitu *web centric course* yang dapat menggabungkan antara pembelajaran tatap muka serta pembelajaran jarak jauh.

#### **f. Langkah-langkah Pembelajaran *Blended Learning***

Berikut merupakan langkah-langkah pembelajaran *blended learning* menurut Marlina (2020) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran bisa diawali melalui tatap muka atau semuanya dengan *online*.
- 2) Menyampaikan instruksi untuk siswa guna melaksanakan pencarian informasi dari beragam macam sumber.
- 3) Siswa dapat menginterpretasikan serta menguasai, mengkomunikasikan serta mengkonstruksikan pemahaman serta menarik kesimpulan dari gagasan ataupun ide dari sumber yang sudah pernah didapatkan dengan layanan *online* ataupun *offline*.

Sementara itu, terdapat langkah-langkah guna menggunakan metode pembelajaran *blended learning* menurut Nurzain (2021) sebagai berikut:

- 1) Setiap kelas, siswa dibagi menjadi 2 kelompok yakni, kelompok A serta kelompok B atau sesuai dengan urutan nomor absen sampai sekian.
- 2) Guru membuatkan agenda akan implementasi metode pembelajaran *blended learning* ini, sesuai pada aturan kelompok-kelompok tersebut, sehingga kelompok A dan kelompok B bukan hanya melangsungkan pembelajaran secara serentak di sekolah.
- 3) Implementasi tatap muka (luring) serta daring bisa dilaksanakan pada saat yang berbarengan, jika di hari Senin kelompok A melangsungkan tatap muka di sekolah, maka kelompok B melangsungkan pembelajaran secara daring di rumah masing-masing.
- 4) Pada hari berikutnya adalah hari Selasa, siswa yang melangsungkan pembelajaran tatap muka di sekolah adalah kelompok B, maka kelompok A melangsungkan pembelajaran secara daring.
- 5) Lakukan penjadwalan secara bergantian.

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dari pembelajaran *blended learning* yaitu pembelajaran yang mengombinasikan beraneka ragam teknologi, strategi serta metode pembelajaran di dalam penyampaian guna menghasilkan tujuan belajar serta pengalaman siswa.

### **g. Keutamaan dan Kelemahan *Blended Learning***

#### **1) Keutamaan *Blended Learning***

Adapun terdapat beberapa keutamaan dari *blended learning* menurut (Mahendra et al., 2021) sebagai berikut:

- a) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa akan suatu informasi.
- b) Pembelajaran dilakukan dengan fleksibel sehingga siswa bisa belajar di mana saja serta kapan saja serta menjadikan lebih luwes dan tidak kaku.
- c) Pembelajaran *online* bisa mendukung siswa guna menjadikan belajar secara mandiri tanpa arahan dari guru secara langsung.
- d) Membangun pembelajaran tradisional yang biasa dilakukan guru sehingga siswa dapat berkontributif dalam mendapatkan informasi tanpa perlu bertatap muka dengan guru (Anggraini, A. D., Wonoharjo, S., dan Utomo, 2016).
- e) Siswa bisa berlatih sesuai pada kinerja siswa itu sendiri tanpa adanya pengaruh terhadap temannya (Ümit Yapici & Akbayin, 2012). Sentuhan dari seseorang guru (*teaching*) masih bisa dirasakan oleh siswa, begitu juga dengan karakter yang berbeda dari seorang guru semacam panutan hidup masih bisa dirasakan oleh siswa (Butar-butur et al., 2018).

#### **2) Kelemahan *Blended Learning***

Adapun terdapat beberapa kelemahan *blended learning* menurut Widi, Vita, dan Aden (2020) diantaranya sebagai berikut:

- a) Perangkat yang diperlukan amat beraneka ragam, sehingga susah apabila diterapkan, karena harus terdapat fasilitas serta infrastruktur yang cukup memadai.
- b) Terdapat fasilitas yang kurang menyeluruh yang dimiliki siswa, misalnya akses internet, gawai, laptop/komputer, sedangkan pembelajaran *blended learning* membutuhkan fasilitas yang mendukung, pasti hal tersebut dapat membebani siswa untuk ikut serta pembelajaran mandiri melalui *online*.
- c) Terbatasnya wawasan sumber daya pembelajaran (guru, siswa, serta orang tua) tentang pemanfaatan teknologi. Sementara itu, guru harus mempersiapkan waktu guna membangun serta mengatur pembelajaran berbasis *online*, sebagaimana dalam menumbuhkan pelajaran, mengadakan *assesment*, melaksanakan evaluasi, dan menanggapi ataupun memberikan pertanyaan pada pembahasan yang diberikan kepada guru ataupun siswa.
- d) Rencana guru, siswa serta fasilitas maupun infrastruktur harus diperhatikan lebih subjektif supaya pembelajaran *blended learning* bisa dilaksanakan secara optimal dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Demikian disimpulkan bahwa kelebihan serta kelemahan pada pembelajaran *blended learning* bahwa *blended learning* sendiri ialah pembelajaran yang mengombinasikan menjadi dua

pembelajaran secara *online* dan tatap muka, maka dari itu dengan adanya kombinasi tersebut keutamaan dari pembelajaran keduanya serta dapat menutupi kelemahan dari masing-masing pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran akan bertambah baik.

#### **4. Prestasi Belajar Kognitif**

##### **a. Pengertian Prestasi Belajar Kognitif**

Prestasi belajar kognitif adalah suatu yang menggambarkan sasaran pada tahap tersendiri yang berhasil tercapai terhadap siswa yang dinyatakan melalui angka dan huruf (Ramadhan & Winata, 2016). Keefektifan siswa di dalam aktivitas belajar bisa dilihat melalui huruf bahkan angka yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar ini bisa diketahui pada penilaian tes yang didapat menilai mengenai kemampuan serta kinerja seseorang maupun pengetahuannya dari belajar (Tamrin et al., 2018). Prestasi ini membentuk akan sesuatu yang sudah berhasil seorang yang bisa diketahui melalui penilaian pada bentuk tes, akan tetapi tes standar memiliki sebagian kekurangan akibat cuma menilai kinerja seorang dari kemampuannya pada kegiatan belajarnya (Warren & Hale, 2016). Seseorang individu dikatakan berhasil di dalam belajarnya apabila ia dapat memperlihatkan adanya perubahan pada dirinya, perubahan tersebut bisa seperti kemampuan berpikir (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) terhadap suatu objek (Haryakaa & Haslidiab, 2019). Prestasi belajar yang dikaji pada penelitian ini hanya fokus di dalam ranah kognitif.

Prestasi belajar ranah kognitif di kurikulum (2013) bertujuan guna membangun pola pikir siswa supaya dapat meningkat saat berpikir (Hartuti & Handayani, 2019). Anak usia sekolah pada perkembangan kognitifnya berada di tahapan operasional konkret yang dimulai menggunakan dengan adanya berpikir logikal matematikal. Proses kognitif berkaitan pada tingkat kecerdasan (intelengensi) seseorang. Kognitif merupakan subtaksonomi yang menyatakan aktivitas intelektual yang selalu berasal dari tingkatan yang sangat rendah, yaitu pengetahuan hingga tingkatan yang sangat tinggi, yaitu evaluasi (Hamdani, 2011).

Dari paparan di atas bahwa prestasi belajar kognitif ialah disiplin ilmu yang tentu dikuasai oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan tingkat kecerdasan dimilikinya.

Taksonomi Bloom ranah kognitif menjadi rujukan tingkatan target pembelajaran pada peningkatan tes prestasi belajar sudah mendapat revisi. Lingkup revisi taksonomi Bloom terdiri dari enam keterampilan berpikir mulai tingkat rendah sampai tingkat tinggi, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi (Gunawan & Palupi, 2012). Guna memperoleh tingkatan berpikir yang makin tinggi, maka siswa tentu telah mencukupi tingkat berpikir makin rendah. Keenam tingkat berpikir dalam taksonomi Bloom selalu ditarik kesimpulan dengan C1, C2, C3, C4, C5, serta C6 (Zein, 2016).

Taksonomi Bloom ranah kognitif yang direvisi kepada seseorang siswa Bloom, yakni Lorin Anderson dan Krathwohl yang membentuk level ranah kognitif adalah mengingat (*remembering*), merupakan tindakan mendapatkan kembali ingatan dari pengetahuan yang telah berlalu. Memahami (*understanding*), merupakan membuat pengertian dari berbagai sumber yang berhubungan dengan kegiatan mengklasifikasi dan membandingkan. Menerapkan (*applying*), merupakan menerapkan merujuk pada menggunakan guna melakukan suatu eksperimen ataupun dapat memecahkan masalah. Menganalisis (*analyzing*), merupakan Suatu penyelesain masalah dengan membagi setiap bagian serta mencari informasi bagaimana keterlibatan tersebut membangun masalah. Menilai (*evaluating*), merupakan memberi penilaian berdasarkan kriteria serta standar yang sudah tersedia. Sementara itu mencipta (*creating*), merupakan menciptakan guna membangun kesatuan terpadu dengan menciptakan suatu hal yang berbeda dari yang sebelumnya. Revisi Anderson ini sering digunakan di dalam merumuskan tujuan belajar serta pembuatan soal-soal tes hasil belajar (Nurtanto & Sofyan, 2015).

**Tabel 2.1 Kata Kerja Kunci Ranah Kognitif yang sudah direvisi**

| Kategori     | Kata Kerja Kunci                                                                                                                                                                                                             |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mengingat    | Menyusun daftar, mengenali, memberi definisi, menemukan, menjelaskan, menyebutkan, mengingat kembali, mengenali, mengulang, menemukan.                                                                                       |
| Memahami     | Menerangkan, menjelaskan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menyeleksi, menduga, menyatakan kembali, mengelompokkan, menginterpretasikan.                                                                        |
| Menerapkan   | Memodifikasi, menerapkan, menggunakan, melaksanakan, menunjukkan, menjalankan, memulai, menggambarkan, mengubah, mengoperasikan, mendemostrasikan, memilih, membuktikan.                                                     |
| Menganalisis | Mengkaji ulang, membedakan, mencirikan, membandingkan, menduga, memisahkan, menata ulang, menghubungkan, menyisihkan, mengorganisir, menunjukkan hubungan antara variabel, memecah antara beberapa bagian, membuat kerangka. |
| Mengevaluasi | Mengkaji ulang, mengevaluasi, mendukung, menilai, mengecek, mengkritik, membenarkan, menyalahkan, memprediksi.                                                                                                               |
| Mencipta     | Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, membentuk, mengembangkan, mendesain, memformulasikan, membuat, melengkapi, melakukan inovasi, menyempurnakan, menghasilkan karya.                                    |

*Sumber: (Astuti, 2021)*

Demikian pada ranah kognitif ini dapat disimpulkan bahwa tingkatan-tingkatan tersebut sangat penting dalam ilmu pengetahuan serta sangat dibutuhkan oleh guru ketika digunakan untuk membuat atau menyusun soal-soal prestasi belajar siswa untuk keberhasilan dalam tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### b. Indikator Prestasi Belajar Kognitif

Pada prinsipnya, guna mengetahui seseorang berhasil ataupun tidak berhasilnya di dalam memahami ilmu pengetahuan pada mata pelajaran yang bisa dilihat dengan prestasi belajarnya. Siswa tentu dikatakan berhasil, jika prestasinya optimal serta sebaliknya, apabila siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah. Kunci pokok guna mencapai nilai serta bukti prestasi belajar siswa sebagai halnya ialah memahami secara garis besar indikator dikaitkan melalui berbagai kategori prestasi kognitif yang akan diukur ataupun diungkapkan. Berikut ini merupakan indikator prestasi belajar kognitif siswa menurut Astuti (2021) di antaranya sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Indikator Prestasi Belajar Kognitif**

| Ranah Kognitif  | Indikator                                                        |
|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| 1. Mengingat    | 1.1 Siswa dapat menyebutkan<br>1.2 Siswa dapat mengingat kembali |
| 2. Mengingat    | 2.1 Siswa dapat menjelaskan<br>2.2 Siswa dapat mengelompokkan    |
| 3. Memahami     | 3.1 Siswa dapat memilih<br>3.2 Siswa dapat menunjukkan           |
| 4. Menerapkan   | 4.1 Siswa dapat mengkaji ulang<br>4.2 Siswa dapat membedakan     |
| 5. Menganalisis | 5.1 Dapat mengevaluasi<br>5.2 Dapat menilai                      |
| 6. Mencipta     | 6.1 Dapat menemukan<br>6.2 Dapat melengkapi                      |

Demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat enam tingkatan ranah kognitif yang sudah di revisi oleh Anderson kemudian dikembangkan

menjadi sebuah indikator prestasi belajar kognitif guna menyusun pembuatan tes yang akan diberikan kepada siswa.

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Kognitif**

Prestasi belajar yang akan diraih siswa sejatinya adalah hasil hubungan dengan elemen mengenai dalam pribadi siswa atau mengenai luar pribadi siswa. Maka dari itu, guru perlu mengenali penyebab yang bisa membuat prestasi belajar siswa mampu meningkatkan ataupun menurunkan sehingga pencapaian prestasi yang dimiliki sesuai kemampuan masing-masing siswa dapat berhasil serta optimal. (Setiawati & Sudira, 2015). Prestasi belajar memiliki kaitan erat dengan aktivitas belajar, sehingga terjadinya banyaknya penyebab yang dapat mempengaruhi prestasi belajar baik yang berasal dari dalam individu itu sendiri atau penyebab yang berasal dari luar individu. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yakni sebagai berikut:

**1. Faktor Internal**

Faktor internal yaitu faktor yang berasal pada dalam pribadi siswa. Adapun faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa pendapat Arifayani (2015) di antaranya sebagai berikut:

- a) Kesehatan siswa, bisa berdampak akan prestasi belajar siswa di sekolah. Kesehatan sangat penting bagi siswa yang mampu di dalam kondisi baik. Kegiatan pembelajaran dapat terhalang ketika keadaan fisik merasa letih di dalam proses belajar seperti

gampang pusing, gampang mengantuk maupun lainnya. Seseorang bisa belajar dengan baik mereka tentu memiliki fisik yang sehat ketika kegiatan belajar mengajar agar tetap fokus dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

- b) Kelelahan Jasmani, disebabkan karena berlangsungnya suatu kegiatan ataupun aktivitas serta tampak siswa tidak bersemangat belajar. Kelelahan pada kegiatan belajar yang masih berjalan siswa tentu mengalami tubuhnya merasa cepat lelah, kemampuan berpikir siswa kurang maksimal serta mengganggu proses belajar mengajar, sehingga tujuan yang akan dicapai siswa terhambat akibat siswa kelelahan dalam belajar.
- c) Kelelahan jiwa, disebabkan akibat karena besarnya apa yang sedang dipikirkan pada daya pikir siswa. Contohnya ketika seseorang siswa yang masih ikut serta pada terjadinya kegiatan belajar mengajar mereka bukan hanya konsentrasi dalam pembelajaran yang mereka masih pelajari itu, karena siswa sudah banyak berpikir dapat menghalangi siswa yang akan berpengaruh menjadikan tidak berkonsentrasi di saat kegiatan belajar ini, tentu mengakibatkan prestasi yang diperoleh siswa nantinya.
- d) Cacat tubuh merupakan keadaan seorang yang memiliki keterbatasan bagian badan maupun tubuh. Kondisi ini tentu dapat menghalangi kegiatan pembelajaran. Siswa yang

menghadapi cacat tubuh ini tentu terhambat kegiatan belajarnya. Contohnya rasa rendahnya percaya diri pada pribadinya, menjadikan minder kepada kelompok bermain, apabila perihal ini timbul kepada seorang mereka tentu akan belajar dalam instansi pendidikan yang khusus serta perlu adanya sarana yang dapat menolong supaya mereka bisa belajar dengan baik sama dengan teman lainnya.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar siswa. Adapun faktor eksternal yang bisa mempengaruhi prestasi belajar siswa menurut Arifayani (2015) di antaranya sebagai berikut:

- a) Lingkungan keluarga, keluarga ialah badan pendidikan yang utama. Gaya orang tua dalam membimbing anak sangat berdampak terhadap prestasi. Maka dari itu, orang tua yang mengabaikan anaknya ketika membimbing dapat mengakibatkan anak tidak berhasil di dalam prestasi di sekolah. Hubungan antar keluarga merupakan pola ikatan sedarah, sehingga interaksi antar keluarga harus dilakukan sebab seorang siswa butuh adanya perhatian dari keluarganya.
- b) Lingkungan sekolah, model mengajar merupakan cara yang tentu digunakan di saat proses pembelajaran baik dari model belajar yang dapat membawa perhatian siswa. Guru apabila menggunakan metode mengajar yang dapat membuat siswa

bosan dapat menjadikan siswa kurang semangat dalam mendalami sesuatu, ini tentu berpengaruh terhadap prestasi belajar. Kegiatan pembelajaran tentu bisa berhasil apabila adanya interaksi antar guru serta siswa. Interaksi yang kurang antara guru serta siswa dapat mengakibatkan belajar siswa kurang maksimal. Contohnya siswa takut ketika ingin bertanya di kelas karena hubungan antara siswa dan guru kurang baik, sehingga dapat berdampak pada kesusahan belajar terhadap siswa. Hubungan siswa dan siswa terhadap disiplin sekolah harus dilakukan, karena melalui disiplin sekolah antar siswa dapat menjadikan interaksi yang baik. Contohnya siswa dapat menjaga kebersihan kelas yang sehingga ruangan kelas yang digunakan ketika belajar menjadikan makin tenang menyamankan. Instrument pembelajaran sungguh berkaitan erat pada kegiatan belajar di sekolah, adanya instrument pelajaran yang dimiliki guru serta siswa dapat meringankan di saat kegiatan pembelajaran. Masa sekolah merupakan keadaan kejadian kegiatan belajar mengajar di sekolah yang mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Siswa yang lambat hendak bangun pagi dapat menjadikan rendahnya konsentrasi di saat belajar, hal ini sungguh berpengaruh kepada siswa ketika memperoleh ilmu pengetahuan di sekolah. Ukuran pelajaran di atas standar siswa di saat kegiatan pembelajaran dapat menyusahkan siswa, yang

mereka pelajari seharusnya tidak melewati tolak ukur standar yang sudah ditetapkan, sehingga hal ini dapat menyusahkan siswa di saat menyelesaikan permasalahan ketika proses pembelajaran dilaksanakan.

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan dari kedua faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar terdapat pada pribadi siswa yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Pada faktor internal diperoleh kesehatan siswa, kelelahan jasmani, kelelahan rohani dan cacat tubuh. Sementara itu, pada faktor eksternal yang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

## **5. Pembelajaran IPS SD dalam Kurikulum 2013**

### **a. Pengertian Pembelajaran IPS SD dalam Kurikulum 2013**

Ilmu Pengetahuan Sosial ataupun yang dikenal dengan sebutan sebagai IPS ialah pembelajaran yang mempelajari serta menganalisis permasalahan sosial dari berbagai macam kegiatan di kehidupan sosial. Pada standar isi IPS diharapkan siswa dapat menunjukkan perilaku tanggap atas permasalahan yang berlangsung dalam kondisi masyarakat (Herijanto, 2012). IPS pada SD/MI kurikulum 2013, dilakukan melalui menggabungkan konteks kurikulum 2013, dengan begitu bahwa pendekatan di saat pembelajaran kurikulum 2013, pembelajaran IPS dirancang mulai beraneka macam ilmu pengetahuan sosial (Setiana, 2014).

Mata pelajaran IPS dirancang secara terpadu, ekstensif, serta sistematis pada kegiatan belajar mengajar mengarah kedewasaan serta mencapai selama aktivitas dalam masyarakat. Menempuh strategi tersebut diharapkan siswa tentu memperoleh pengetahuan yang bertambah banyak serta mendalami di ilmu pengetahuan yang bersangkutan. Sementara itu, bagian cakupan pada mata pelajaran IPS mencakup bagian-bagian yakni makhluk, ruang, serta lingkungan; masa, keberlanjutan, serta perkembangsn; sistem sosial serta budaya; ataupun sikap ekonomi serta kesejahteraan. IPS pada Sekolah Dasar diberikan secara terpadu yang akhirnya di sebut IPS Terpadu.

Pada Kurikulum 2013, pembelajaran IPS dihubungkan dalam Kompetensi Dasar (KD) ilmu pengetahuan yang diintegrasikan dengan ketertarikan tema ataupun nilai. IPS memiliki ruang yang sama melalui ilmu pengetahuan yang lainnya. Konsepsi belajar dilakukan secara tematik, akan tetapi Kompetensi Dasar (KD) bagi IPS tentu terpecah melalui Kompetensi Dasar yang lain (Meldina, Agustin, & Harahap, 2020). Kurikulum 2013 IPS bukan menjadikan sesuatu mata pelajaran, namun pembelajaran IPS pada SD dihilangkan, apabila pembelajaran IPS pada SD terintegritasi melalui mata pelajaran yang lainnya semacam Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Pancasila yang diajarkan secara terpadu dengan sesuai tema yang dibahas (Setiana & Nuryadi, 2020). Tujuan khusus bagi siswa guna mempelajari IPS dalam Kurikulum 2013 ini, yakni membekali siswa supaya dapat

bermanfaat guna di kehidupan masyarakat, selanjutnya membekali siswa supaya dapat menyelesaikan permasalahan sosial yang berlangsung pada kehidupan sosialnya di dalam perihal ini untuk melatih berpikir kritis siswa, kemudian membekali siswa supaya dapat mempunyai sikap moral yang positif, dan membekali siswa supaya mempunyai daya kreasi yang baik (Al Azizah, 2021).

Kompetensi Inti (KI) yaitu interpretasi ataupun operasional SKL di saat kerakter mutu yang tentu dimiliki yang sudah mengerjakan pendidikan dalam satuan pendidikan terpilih ataupun jenjang pendidikan spesifik, deskripsi akan kemampuan awal yang dikelompokkan pada bidang pengetahuan, sikap, serta keterampilan (, kognitif, afektif serta psikomotor) yang perlu dipelajari siswa guna suatu jenjang sekolah, kelas serta mata pelajaran (Rachmawati, 2018). Pada Kurikulum 2013, KI tentu mempunyai mutu yang setaraf antara perolehan *hard skills* dan *soft skills*. Perolehan yang diharapkan atas Standar Kompetensi Lulusan diturunkan Kompetensi Inti.

Kompetensi Inti terdiri dari empat bagaian, yakni Kompetensi Inti-1 (KI-1) guna Kompetensi Inti sikap spiritual, Kompetensi Inti-2 (KI-2) guna Kompetensi sikap sosial, Kompetensi Inti-3 (KI-3) guna Kompetensi pengetahuan, dan Kompetensi Inti-4 (KI-4) guna Kompetensi keterampilan. Keempat bagaian tersebut sebagai rujukan berawal KD serta perlu dikembangkan pada setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kurikulum 2013 menggunakan strtegi

pembelajaran berlandaskan Kompetensi Inti serta Kompetensi Dasar. Kompetensi Inti sikap religiusitas (KI-1) serta sikap sosial (KI-2) melalui pendekatan *indirect teaching*, sebaliknya Kompetensi Inti (KI-3) pengetahuan serta keterampilan (KI-4) menggunakan pendekatan *Direct Teaching*. Pembelajaran dikembangkan berlandaskan hakikat pembelajaran seperti di antaranya adalah berpusat kepada siswa, menumbuhkan daya kreatif siswa, membentuk keadaan yang menantang serta menyenangkan, berisi bobot (norma, estetika, akal sehat, dan kinestika), akan disampaikan tau menjadi mencari tau, serta menyiapkan pengalaman belajar yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, serta bermakna (Mukminan, 2013).

Kompetensi Dasar adalah kompetensi setiap mata pelajaran guna setiap kelas yang diturunkan dari KI (Rachmawati, 2018). Kompetensi Dasar merupakan kompetensi yang terdiri atas sikap, pengetahuan serta keterampilan yang bersumber dalam Kompetensi Inti yang perlu dikuasai oleh siswa. Kompetensi tersebut terus dikembangkan melalui memcermati karakter siswa, kompetensi awal, dan karakter pada sesuatu (Saharuddin, 2020). Adapun pencapaian Kompetensi Inti kelas IV dan Kompetensi Dasar IPS yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2.3 Kompetensi Inti Kelas IV**

| <b>Kompetensi Inti</b>                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.                                                                                                                                                                                       |
| 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.                                                                                                    |
| 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, sekolah, dan tempat bermain. |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.                          |

*Sumber:* (Kemendikbud, 2017)

Sementara itu dalam pencapaian kompetensi setiap mata pelajaran yaitu Kompetensi Dasar. Adapun pemetaan Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran IPS kelas IV yakni sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Kompetensi Dasar IPS**

| <b>Kompetensi Dasar IPS</b>                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. |
| 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa.                                  |

*Sumber:* (Kemendikbud, 2017)

Oleh karena itu, sebanding melalui KI serta KD yang sudah ditentukan maka materi yang dipilih pada penelitian ini ialah materi keragaman budaya Indonesia. Pada pembelajaran ini siswa akan

dikenalkan sebuah keragaman budaya Indonesia mulai dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, alat musik daerah, dan sebagainya.

#### **b. Materi Keragaman Budaya Indonesia**

Indonesia merupakan negara yang mempunyai beraneka macam ragam budaya serta adat istiadat yang menyatu melalui etnis, ras budaya dan agama yang bervariasi (Amin, 2018). Indonesia terdiri dari sabang sampai merauke dengan tersebar berbagai wilayahnya. Indonesia mempunyai segala potensi hasil bumi dengan keelokan flora dan fauna. Tak cuma itu saja, Indonesia juga akan kaya suku bangsa, bahasa, adat istiadat, serta budaya. Indonesia seperti negara yang mempunyai setuju pesona. Kebutuhan setiap budaya pada suatu negara serta warga negara yang beraneka macam. Salah satu kebutuhannya merupakan kebudayaan yang menjadikan identitas kepada masyarakat dalam suatu negara serta menjadikan identitas suatu masyarakat sebab memiliki suatu kekhasan (Kurniawan et al., 2019).

Bangsa Indonesia adalah bangsa majemuk sebab warga negaranya terdiri atas gabungan individu-individu ataupun komunitas-komunitas dengan keunikan kesukuan yang memiliki beragam budaya pada latar belakang suku bangsa yang berbeda (Widiastuti, 2013). Keragaman budaya Indonesia memiliki lebih dari 1.128 suku bangsa di wilayah yang tersebar dari ribuan pulau. Keragaman budaya di Indonesia adalah sebuah kekuatan yang harus dilestarikan supaya bisa mendatangkan harkat yang berupaya menanggapi beragam provokasi kala ini seakan-

akan menurunnya budaya lokal menjadi faktor pada warga penduduk. Perihal ini dikhawatirkan sama melemahnya kebanggaan nasional yang bisa mengakibatkan perpecahan sosial. Setiap provinsi mempunyai keanekaragaman budaya yang berbeda-beda mulai dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, lagu daerah, senjata daerah, alat musik daerah dan makanan khas daerah (Kurniawan et al., 2019).

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan digunakan menjadi landasan pada penelitian, mengenai penelitian yang relevan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aini & Sunarti (2017) dari FKIP Universitas PGRI Yogyakarta yang berjudul Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul, menyatakan bahwa kualitas buku saku Aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD 1 Kedipiro Kasihan Bantul tergolong sangat baik dari rata-rata skor ahli media sebesar 4,40 dan dari ahli materi sebesar 4,25. Sementara pada penggunaan buku saku Aksara Jawa pada pembelajaran Bahasa Jawa kelas IV SD 1 Kedipiro Kasihan tergolong efektif dengan hasil uji  $t = -2,374$   $F = 5,991$  signif ,017. Berdasarkan perolehan tersebut bisa menunjukkan bahwa media buku saku Aksara Jawa yang dikembangkan bisa diterima serta layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran materi Aksara Jawa kelas IV SD. Perbedaan pada penelitian ini terletak di model pengembangan, jika penelitian terdahulu menggunakan langkah-langkah metode R&D,

sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dan pada mata pelajaran yang akan diteliti, dalam penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran Bahasa Jawa materi Aksara Jawa, namun pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah IPS materi keragaman budaya masyarakat bangsa Indonesia. Perbedaan yang lainnya adalah sama-sama melakukan penelitian dalam pengembangan buku saku, akan tetapi pada penelitian terdahulu buku saku yang dikembangkan berbasis cetak sedangkan pada penelitian ini pengembangan buku saku berbasis cetak dan elektronik.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Pratomo & Sunardo (2016) dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul Pengembangan Buku Pintar Elektronik sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar, menyatakan bahwa perolehan dari proses penelitian memperoleh nilai dengan rata-rata untuk siswa yang menggunakan produk Buku Pintar Elektronik (BPE), yakni 82,6. Penelitian bisa dikatakan efektif jika mendapatkan nilai lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni  $\geq 70$ . Maka bisa dikatakan bahwa pembelajaran menggunakan bantuan produk Buku Pintar Elektronik (BPE) efektif kepada siswa kelas IV SD Negeri Jlamprang. Perbedaan di penelitian ini yaitu prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu menengacu pada penelitian Borg dan Gall yang terdiri dari lima tahap penelitian, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap penelitian. Perbedaan lainnya terletak pada materi yang akan diteliti, pada

penelitian terdahulu pengembangan dari tema Selalu Berhemat Energi, namun pada penelitian ini hanya berfokus di mata pelajaran IPS.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nurmala R et al., (2019) dari Universitas Burneo Patarakan yang berjudul Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika SMP Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, menyatakan bahwa produk yang dikembangkan adalah buku saku digital matematika SMP berbasis android layak digunakan, perihal ini dibuktikan melalui perolehan penilaian validasi ahli media yang didapat dengan skor total 28 dengan presentase 77,77% dalam kriteria layak dan validasi ahli materi diperoleh dengan skor 31 dengan persentase 86,11% dengan kriteria sangat layak. Kemudian produk yang dikembangkan bisa menumbuhkan minat belajar siswa, perihal ini dibuktikan terhadap data angket minat belajar yang didapat 75% ataupun sejumlah 60 siswa yang berada atas kriteria minimal tinggi. Perbedaan pada penelitian ini terletak di model pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan dengan rancangan 10 tahapan pengembangan model R&D, sebaliknya pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan serta subjek yang digunakan pada penelitian ini yaitu siswa SMP, namun dari penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa SD. Perbedaan lainnya adalah materi yang digunakan pada penelitian terdahulu pengembangan di mata pelajaran matematika, namun pada penelitian ini dengan mata pelajaran IPS.

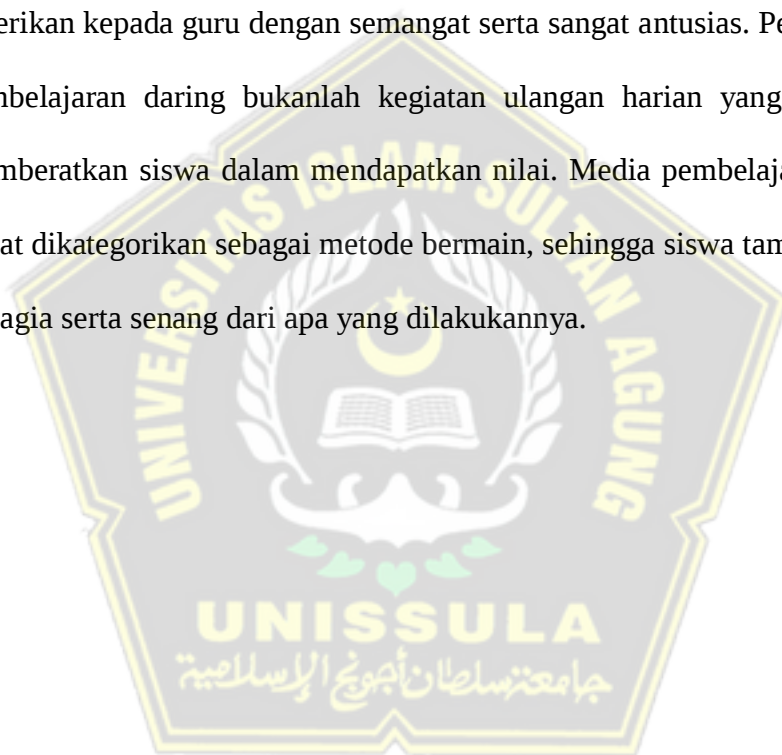
### C. Kerangka Berpikir

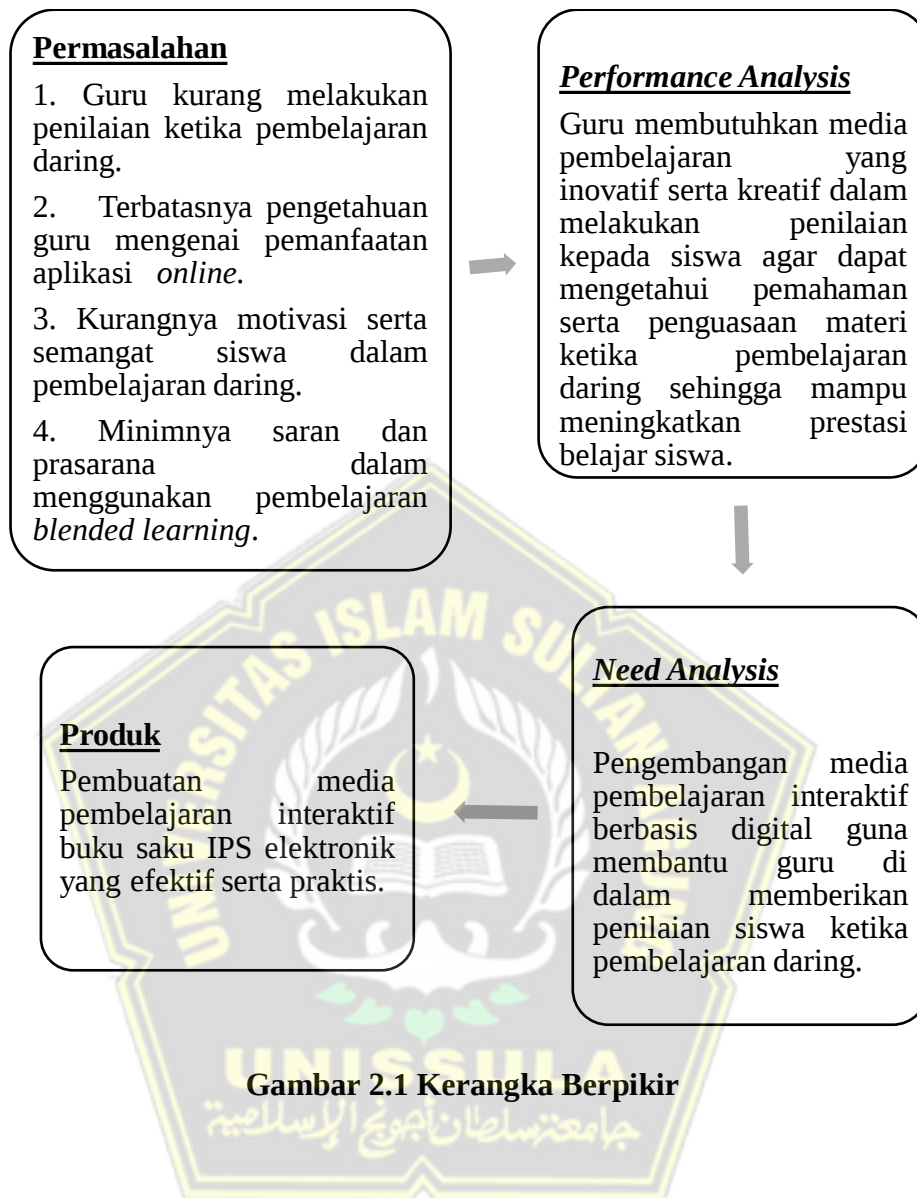
Prestasi siswa dikendalikan dengan sebgaiian faktor. Guru adalah salah satu sebagai elemen luar di dalam berhasilnya pembelajaran siswa. Penerapan metode pembelajaran yang tepat serta topik sesuai tentu memastikan bahwa tercapai tidaknya sistem pembelajaran tersebut. Pembelajaran dalam mata pelajaran IPS kelas IV pada SDN Tugu 02 belum mampu membangun pemikiran siswa, sehingga berakibat atas nilai siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Aktivitas pembelajaran yang masih memanfaatkan pembelajaran daring, guru kurang kreatif dalam membuat evaluasi pembelajaran sebagai hasil belajar siswa karena keterbatasan guru dalam kemampuan memanfaatkan teknologi.

Maka dari itu, harus adanya pembaruan inovasi-inovasi baru di saat proses pembelajaran dengan mengeksplorasi media pembelajaran interaktif guna memudahkan guru dengan memberikan penilaian sebagai pengetahuan siswa dalam menerima materi dari guru. Media pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru karena sebagai perantara kepada siswa guna memudahkan ketika menyampaikan pesan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif salah satunya ialah menggunakan buku saku IPS elektronik tentu bisa memberikan guru sebagai variasi dalam memberikan penilaian kepada siswa dengan menyenangkan serta menarik perhatian siswa. Media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik ini, dapat menjadikan siswa menjadi aktif di dalam prosedur belajar ketika pada saat pembelajaran sedang berlangsung

sehingga bisa bekerja sama guna menentukan serta memberikan penyelesaian permasalahan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran interaktif saku IPS elektronik, diharapkan siswa dapat mengikuti evaluasi pembelajaran guna memaksimalkan pembelajaran yang mampu menarik minat serta siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa dapat belajar serta mampu mengerjakan tugas yang diberikan kepada guru dengan semangat serta sangat antusias. Penilaian dalam pembelajaran daring bukanlah kegiatan ulangan harian yang tidak terlalu memberatkan siswa dalam mendapatkan nilai. Media pembelajaran interaktif dapat dikategorikan sebagai metode bermain, sehingga siswa tampak kelihatan bahagia serta senang dari apa yang dilakukannya.





### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

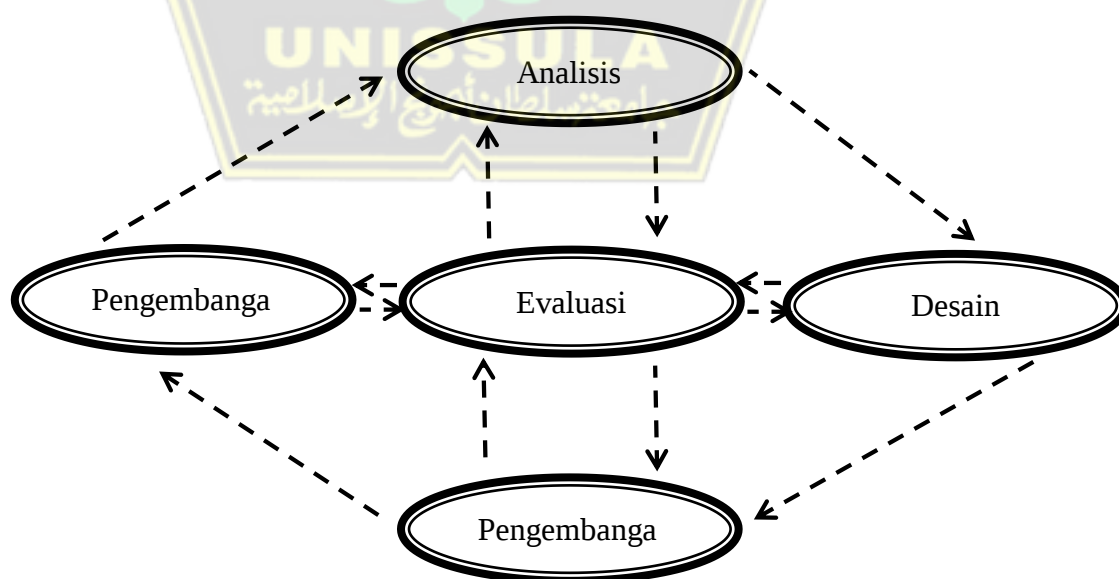
#### **A. Desain Penelitian**

Pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbentuk *game* edukasi dengan memanfaatkan *software Wordwall* menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan yakni metode penelitian yang digunakan guna menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Pada bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan guna mengembangkan ataupun memvalidasi produk-produk yang digunakan pada pendidikan serta pembelajaran (Hanafi, 2017). Dari paparan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian pengembangan yang dilakukan bagi perseorangan, yang mana perolehan temuan penelitiannya tentu direncanakan seperti produk baru dengan mekanismenya serta kemudian dilakukan percobaan lapangan, di evaluasi serta direvisi hingga menjadikan hasil yang berkualitas serta efisien efektif dengan kriteria tertentu.

Penelitian dan pengembangan bermaksud untuk menciptakan produk baru dengan prosedur pengembangan (Mulyatiningsih, 2011). Produk penelitian dan pengembangan pada bidang pendidikan bisa berbentuk media, metode, buku, modul, peralatan, instrument penilaian, serta perangkat pembelajaran semacam

silabus serta kebijaksanaan sekolah. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini seperti media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dalam materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SD.

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilahan model ADDIE ini didasari dari perbandingan bahwa metode ini dapat dikembangkan secara terstruktur serta berpedoman di dalam tujuan dasar akademis metode pembelajaran. Model ini dirangkai secara terencana melalui susunan-susunan aktivitas yang terstruktur di saat usaha penyelesaian permasalahan belajar yang berhubungan menggunakan sumber belajar yang efisien melalui kebutuhan serta karakter siswa (I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, 2015). Model ADDIE ini terbagi pada lima tahapan, yaitu analisis (*Analisis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*) yang dinamis.



Sumber: (Tegeh & Kirna, 2013)

**Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Model ADDIE**

## B. Prosedur Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik terdapat beberapa tahapan, adapun tahapan pengembangan model ADDIE di antaranya sebagai berikut:

### 1. Tahap Analisis (*Analisis*)

Analisis adalah metode pertama guna tahapan pengumpulan informasi yang bisa dijadikan sebagai bahan guna mewujudkan produk. Bersumber pada wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 30 September 2021 dengan Bapak Eko Iswoyo, S.Pd.SD selaku guru kelas IV SDN Tugu 02. Beliau mengatakan bahwa selama pembelajaran daring hanya memanfaatkan media *Whatsapp Group* saja karena keterbatasan pengetahuan guru mengenai jenis media pembelajaran, serta ketika guru memberikan tugas hanya dalam bentuk foto sehingga tak jarang siswa telat apalagi mengumpulkan tugas di hari berikutnya karena faktor tersebut. Dari permasalahan tersebut bahwa harus adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang praktis serta efektif. Berdasarkan hasil data yang didapatkan, peneliti membuat pembenahan yang positif melalui mengembangkan media pembelajaran interaktif berbentuk buku saku IPS elektronik. Implementasi pada penelitian bisa digambarkan sebagai berikut:

#### a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna menganalisis kondisi media pembelajaran interaktif buku saku elektronik muatan pelajaran IPS kelas IV pada materi keberagaman budaya Indonesia yang bertujuan guna

membantu siswa selama menguasai materi yang diberikan kepada guru serta membantu guru ketika membuat penilaian sebagai evaluasi akhir pada proses belajar siswa selama *blended learning*.

b. Analisis Kerja

Analisis kinerja ini dilakukan guna menanggapi serta menguraikan masalah yang dialami siswa di SDN Tugu 02, maka dari itu siswa membutuhkan penyelesaian seperti penyusunan perangkat pembelajaran lebih efektif.

**2. Tahap Perencanaan (*Design*)**

Pada tahap perencanaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pada hasil wawancara yang diperoleh bahwa SDN Tugu 02 hanya memanfaatkan media *Whatsapp* dalam proses pembelajaran daring.
- b. Merencanakan persiapan pembentukan media pembelajaran yang diawali melalui penyusunan kerangka media pembelajaran interaktif dengan model di dalam pembuatan media interaktif merupakan detail produk yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian peneliti membuat kerangka penyusunan media pembelajaran interaktif.

**3. Tahap Pengembangan (*Develompment*)**

Pada tahap pengembangan terdapat beberapa desain produk yang telah dirancang kemudian dikembangkan. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif, sehingga pengembangan produk ini telah disiapkan pada tahap desain yang telah dirancang guna menjadikan suatu kesatuan yang utuh.
- b. Selanjutnya setelah pengembangan produk dapat membuat angket guna divalidasi oleh ahli media, respon guru serta siswa. Tujuan dari validasi ini yaitu guna mendapatkan masukan, saran, komentar bahkan penilaian dari ahli media mengenai media yang dibuat sehingga dapat menjadi acuan guna melakukan revisi.
- c. Memperbaiki produk yang dikembangkan sesuai melalui masukan, saran, serta komentar dari validator. Perolehan dari revisi ini, maka produk dapat digunakan pada tahap uji coba atau ke tahap implementasi.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Produk pengembangan ini tentu diuji cobakan kepada 20 siswa kelas IV SDN Tugu 02. Selama uji coba berlangsung peneliti membuat catatan yang berhubungan dengan kelemahan-kelemahan produk ketika di uji cobakan. Pada tahapan implementasi ini, peneliti juga membagikan soal serta angket/kuesioner. Soal diberikan guna mengetahui keefektifan media serta angket/kuesioner digunakan guna mengetahui respon siswa pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi dilakukan peneliti guna mengetahui kekurangan-kekurangan pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik, kemudian sesudah mengetahui kekurangan-kekurangan tersebut peneliti

tentu berupaya guna memperbaiki lagi media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik tersebut. Pada tahapan evaluasi ini bertujuan supaya peneliti bisa mengembangkan media pembelajaran yang layak serta efisien dan bisa digunakan saat membantu guru ketika sedang melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

### C. Desain Rancangan Produk

Desain rancangan produk dari media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik terdiri dari dua, yakni cetak dan digital. Adapun rancangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

#### 1. Tampilan Pembuka (*Opening*)

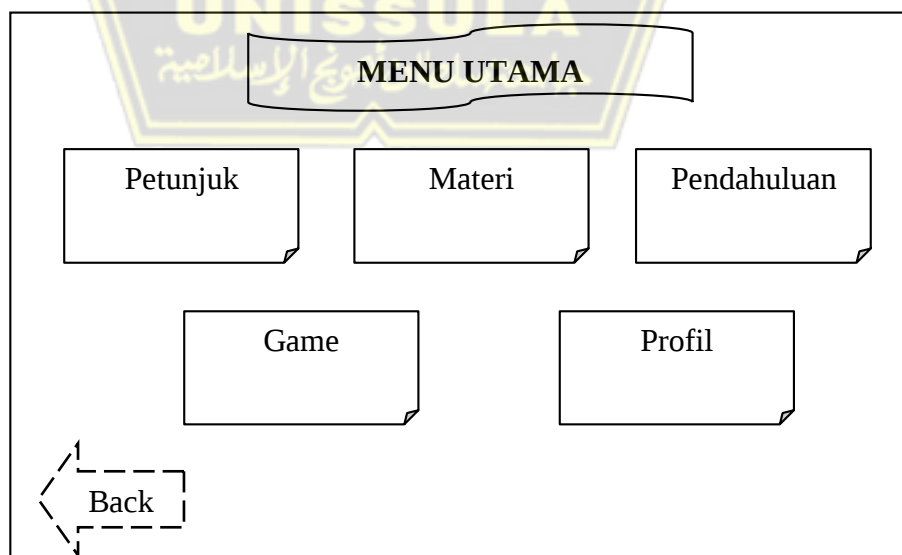
Tampilan pembuka pada media interaktif buku saku IPS elektronik ini akan dibuat dengan semenarik mungkin melalui bantuan gambar animasi sehingga memberikan kesan yang positif kepada siswa. Menu pembuka ini yaitu tampilan awal yang ditampilkan sebelum masuk ke menu utama. Dalam tampilan pembuka ini adalah halaman judul atau cover dari buku saku yang sudah dirancang. Pada cover ini sudah bisa di tebak materi apa yang akan dimuat di dalam buku saku IPS elektronik tersebut. Ada beberapa elemen, yakni logo UNISSULA, judul media pembelajaran. Sementara itu pada buku saku IPS elektronik terdapat tombol *start* guna menuju halaman ke menu utama. Selanjutnya terdapat tombol *PLAY* yang digunakan guna masuk ke halaman awal atau menu utama dalam media interaktif buku saku IPS elektronik digital.



**Gambar 3.2 Tampilan Pembuka Media Digital**

## 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan yang terdapat pada menu utama ini terdapat beberapa icon, yakni Petunjuk Penggunaan, Materi, Pendahuluan, Game, serta profil, apabila ingin melihat dari isi icon yang ditampilkan, dapat mengklik icon yang ingin dilihat. Pada tampilan menu ada tombol back hendak kembali ke menu pembuka yang digunakan guna buku saku IPS elektronik digital.



**Gambar 3.3 Tampilan Menu Utama Media Digital**

### 3. Tampilan Pendahuluan

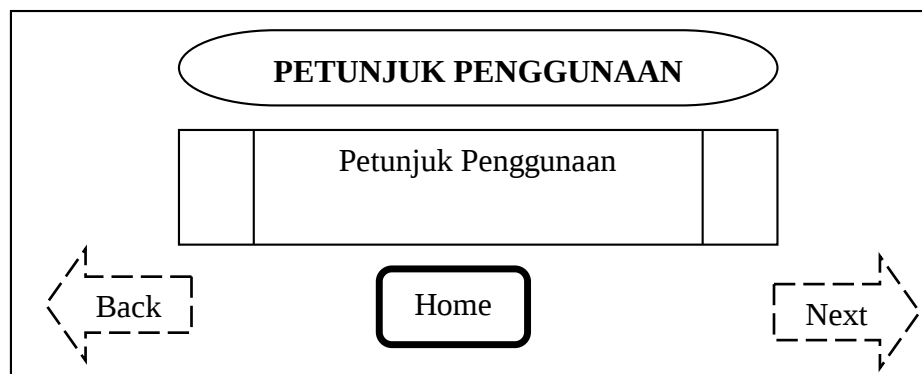
Dalam pendahuluan ini, memberikan sedikit gambaran singkat mengenai media interaktif buku saku IPS elektronik. Adanya pendahuluan ini bisa menstimulasi rasa ingin tahu siswa tentang materi pelajaran yang tentu dipelajari. Di dalam menu termuat tombol home hendak kembali ke menu utama, dan tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.4 Tampilan Pendahuluan Media Digital**

### 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan

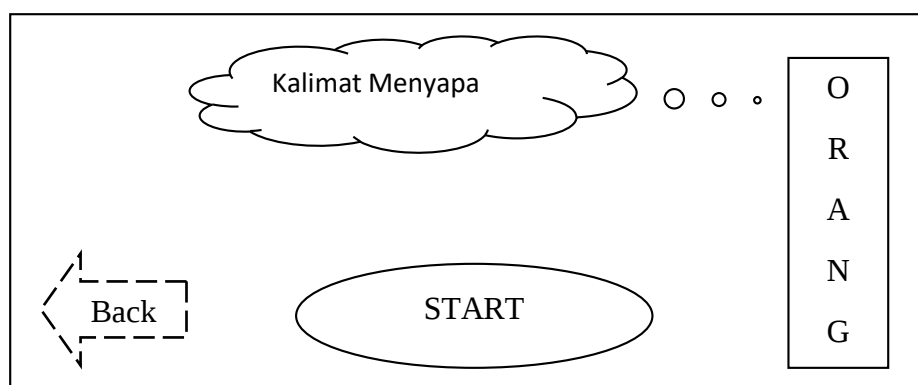
Pada tampilan menu petunjuk berisikan penjelasan cara penggunaan media interaktif buku saku IPS elektronik digital. Dalam menu petunjuk penggunaan terdapat tombol next yang digunakan untuk halaman selanjutnya, home guna kembali ke menu utama, dan tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.5 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Digital**

#### 5. Tampilan Materi

Tampilan pada materi pembelajaran ini akan membahas mengenai keragaman budaya Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi. Materi yang ditampilkan dibuat dengan bentuk yang simpel, ringkas, sederhana, serta termuat video pembelajaran yang hanya dengan mengklik tautan saja, namun sebelum memasuki ke materi pembelajaran terdapat KI, KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran. Halaman pertama materi ini termuat gambar animasi yang akan menyapa serta memerintahkan untuk mengklik tombol mulai. Sementara itu materi yang disajikan terdapat gambar animasi yang bisa membantu pembahasan di dalam materi tersebut. Pada tampilan materi ini ada tombol start guna menuju ke halaman selanjutnya, dan tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.6 Tampilan Awal Materi Media Digital**

## 6. Tampilan Kompetensi Inti

Pada tampilan ini menampilkan KI yang akan digunakan dalam pembelajaran. Tampilan KI ini muncul ketika sudah menekan tombol mulai yang berada pada tampilan awal materi. KI merupakan kualitas yang harus dicapai oleh siswa pada proses pembelajaran secara aktif. Tampilan KI terdapat penggunaan termuat tombol next guna menuju ke halaman selanjutnya, tombol home guna kembali ke menu utama.



**Gambar 3.7 Tampilan Kompetensi Inti Media Digital**

## 7. Tampilan Kompetensi Dasar

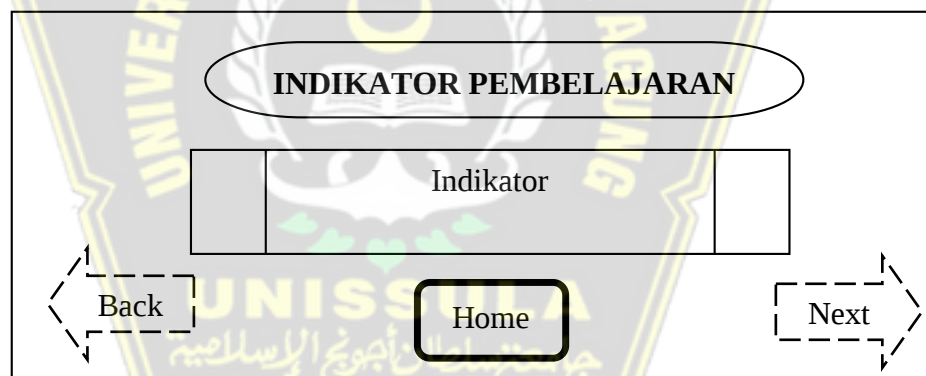
Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran guna setiap kelas yang diturunkan dari KI. Kompetensi yang digunakan pada buku saku ini adalah mata pelajaran IPS. Pada tampilan KD terdapat tombol next guna menuju ke halaman selanjutnya, tombol home guna kembali ke menu utama, serta tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.8 Tampilan Kompetensi Dasar IPS Media Digital**

#### 8. Tampilan Indikator

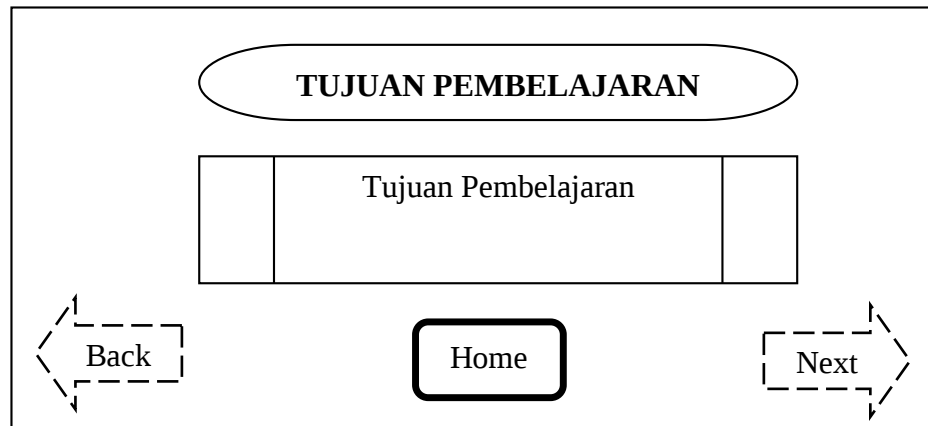
Indikator merupakan sikap yang bisa diukur dengan memberitahukan ketercapaian KD yang telah menjadi rujukan dalam evaluasi mata pelajaran. Pada tampilan indikator ini terdapat tombol next, tombol home, dan tombol back.



**Gambar 3.9 Tampilan Indikator Pembelajaran Media Digital**

#### 9. Tampilan Tujuan Pembelajaran

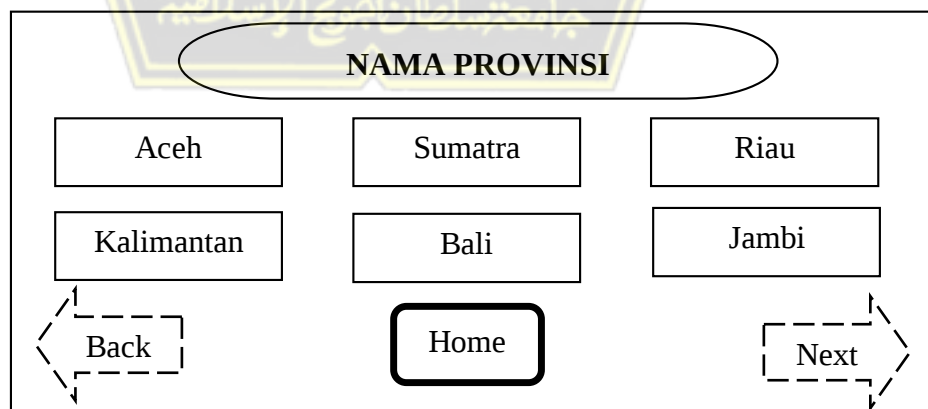
Tampilan tujuan pembelajaran pada buku saku IPS elektronik digital terdapat tombol next guna menuju ke halaman selanjutnya, tombol home guna kembali ke menu utama, serta tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.10 Tujuan Pembelajaran Media Digital**

#### 10. Tampilan Materi Akhir

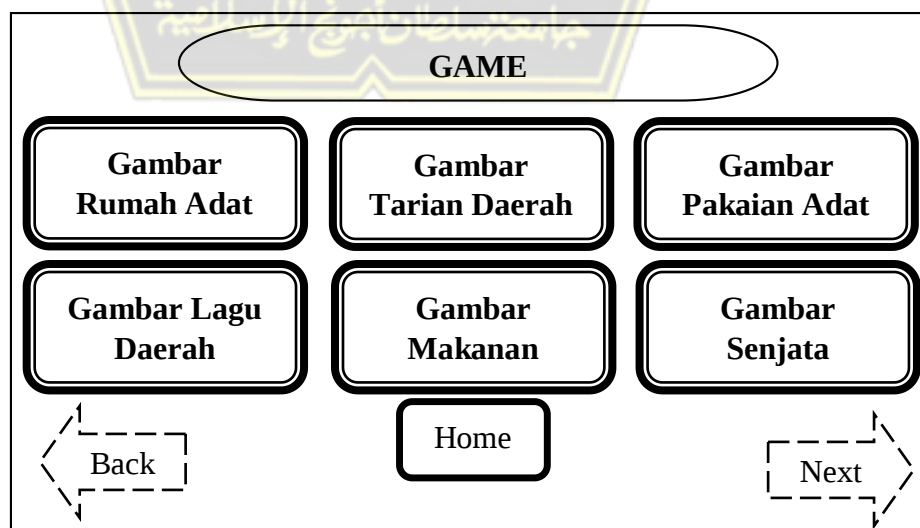
Pada halaman ini terdapat nama-nama provinsi di Indonesia yang terdiri dari 34 provinsi yang memiliki banyak keragaman budaya daerah. Materi keragaman budaya Indonesia di kemas dalam video yang menarik dengan menyajikan gambar animasi yang sesuai dengan karakter siswa. Tampilan materi ini hanya tinggal memilih provinsi mana yang diinginkan, kemudian tekan nama provinsi maka secara otomatis akan muncul video pembelajaran yang terhubung dengan *Youtube*.



**Gambar 3.11 Tampilan Akhir Materi Media Digital**

## 11. Game

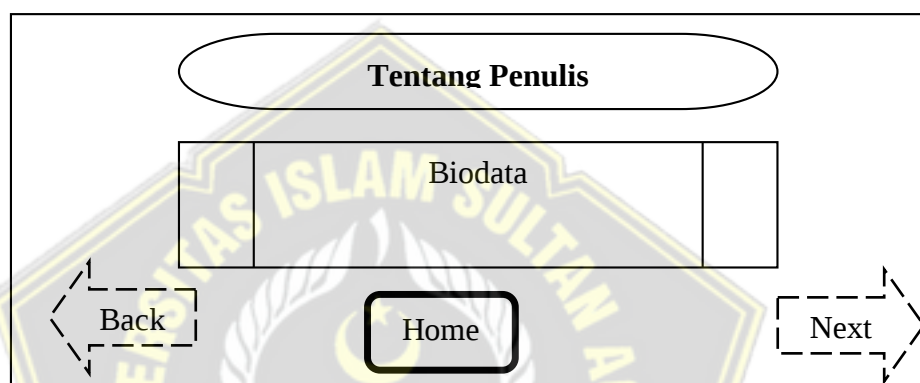
Pada tampilan evaluasi ini terdapat tes pengetahuan yang akan dikerjakan oleh siswa. Game ini bertujuan guna mengetahui kemampuan siswa sampai sejauh mana mengenai pembelajaran materi yang telah disampaikan. Sebelumnya siswa dapat memilih di antara beberapa soal yang sudah disediakan di halaman ini dengan mengklik salah satu icon yang dipilih. Selanjutnya siswa akan *log in* di dalam aplikasi *Wordwall* yang kemudian siswa dapat mengisi *username*. Siswa wajib mengisi *username* karena sebagai bentuk identitas diri, dan di dalamnya apabila menjawab dengan benar akan memperoleh skor diakhir game tersebut. Skor tersebut sebagai penilaian siswa. Game ini sangat seru dan menyenangkan karena siswa seperti merasakan bermain sambil belajar sehingga evaluasi pembelajaran juga dapat tercapai. Tampilan pada game ini termuat tombol *next* guna menuju ke halaman selanjutnya, tombol *home* guna kembali ke menu utama, serta tombol *back* guna menuju ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.12 Tampilan Game Pembelajaran Media Digital**

## 12. Tentang Penulis

Pada tampilan tentang penulis ini memuat informasi mengenai peneliti yang di dalamnya berisi biodata. Tampilan pada tentang penulis ini termuat tombol next guna menuju ke halaman selanjutnya, tombol home guna kembali ke menu utama, serta tombol back guna menuju ke halaman sebelumnya.

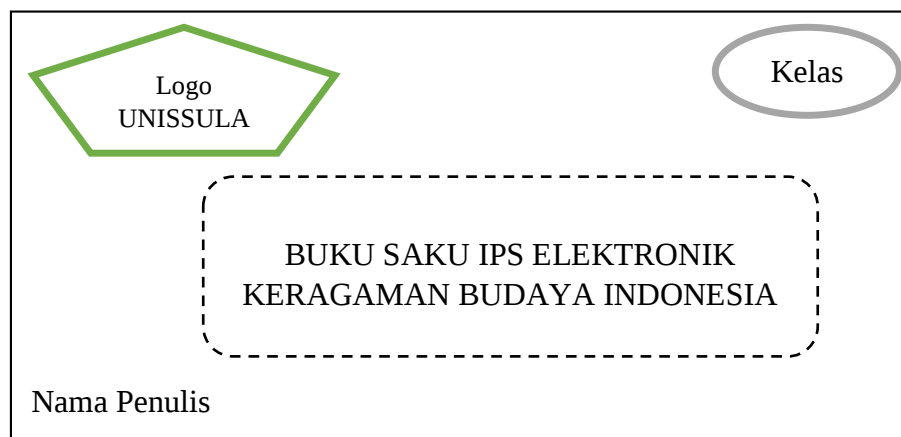


**Gambar 3.13 Tampilan Tentang Penulis Media Digital**

Adapun berikut ini merupakan rancangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

### 1. Tampilan Pembuka

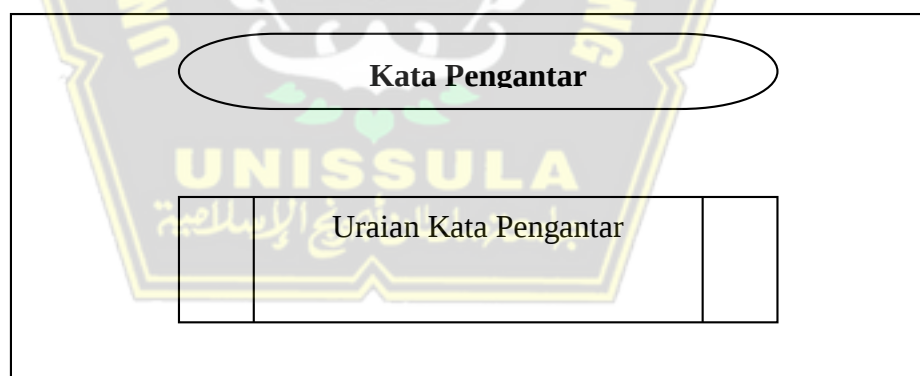
Pada bagian pembuka terdapat halaman depan (cover). Bagian cover ini terdapat judul Buku Saku IPS Elektronik Keragaman Budaya Indonesia, serta terdapat kelas IV. Halaman depan pada buku saku ini, terdapat gambar animasi mengenai keragaman budaya Indonesia.



**Gambar 3.14 Tampilan Halaman Depan Media Cetak**

## 2. Tampilan Kata Pengantar

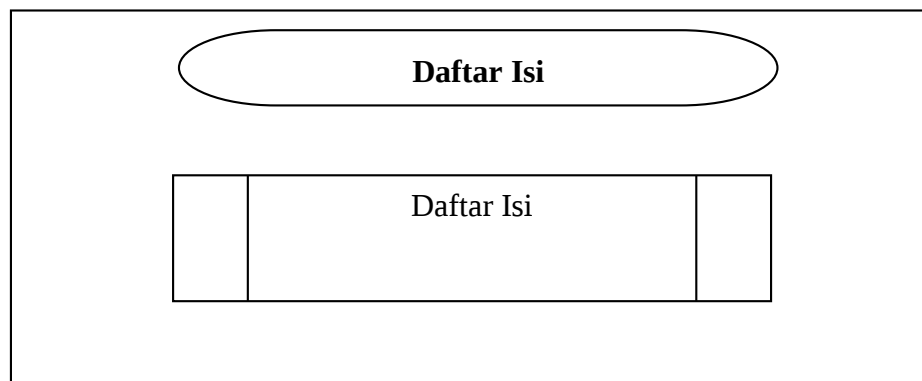
Pada halaman ini terdapat kata pengantar yang bermaksud sebagai ucapan terima kasih karena telah menyelesaikan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak, serta penulis juga menyadari di dalam pembuatan masih banyak kekurangan.



**Gambar 3.15 Tampilan Kata Pengantar Media Cetak**

## 3. Tampilan Daftar Isi

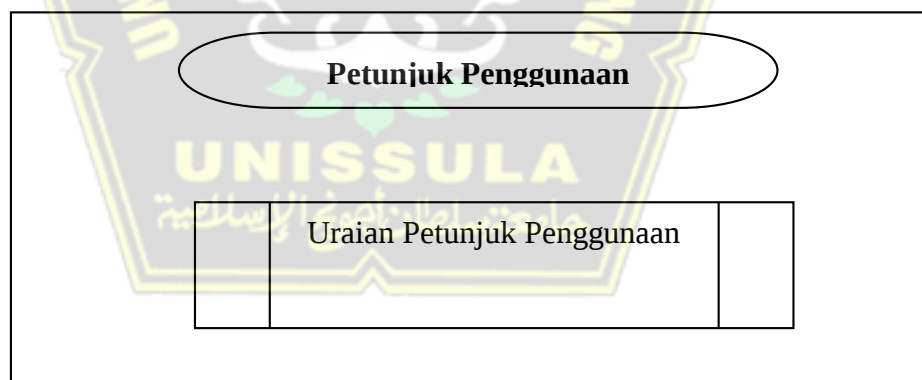
Pada halaman daftar isi ini berisikan terkait judul materi yang akan ditulis dalam buku saku IPS elektronik cetak, selain itu daftar isi digunakan untuk mempermudah menunjukkan letak halaman sesuai dengan konten.



**Gambar 3. 16 Tampilan Daftar Isi Media Cetak**

4. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan mengenai media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Tujuan adanya petunjuk penggunaan agar pengguna paham cara menggunakan buku saku IPS elektronik cetak, karena di dalam buku saku IPS elektronik cetak ini terdapat sebuah barcode.



**Gambar 3.17 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Cetak**

5. Tampilan KI dan KD

Pada halaman ini menunjukkan KI dan KD yang akan digunakan di dalam pembelajaran. KI yang digunakan adalah kelas IV, sedangkan KD berdasarkan mata pelajaran yang dipilih, yaitu IPS. KI dan KD

dikembangkan berdasarkan Kurikulum 2013 sesuai dengan buku guru kelas

IV.

|                                                                                                                                                         |                                                                                                        |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"><b>KI dan KD</b></div> |                                                                                                        |  |
|                                                                                                                                                         | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 90%;">Uraian KI dan KD</div> |  |

**Gambar 3. 18 Tampilan KI dan KD Media Cetak**

#### 6. Indikator dan Tujuan Pembelajaran

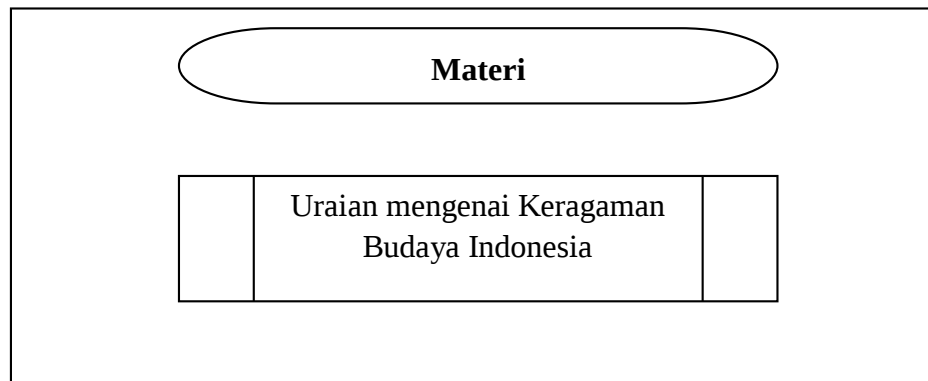
Pada halaman ini terdapat indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai di dalam proses pembelajaran.

|                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                               |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"><b>Indikator dan Tujuan Pembelajaran</b></div> |                                                                                                                               |  |
|                                                                                                                                                                                 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 0 auto; width: 90%;">Uraia Indikator dan Tujuan Pembelajaran</div> |  |

**Gambar 3.19 Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran Media Cetak**

#### 7. Tampilan Materi

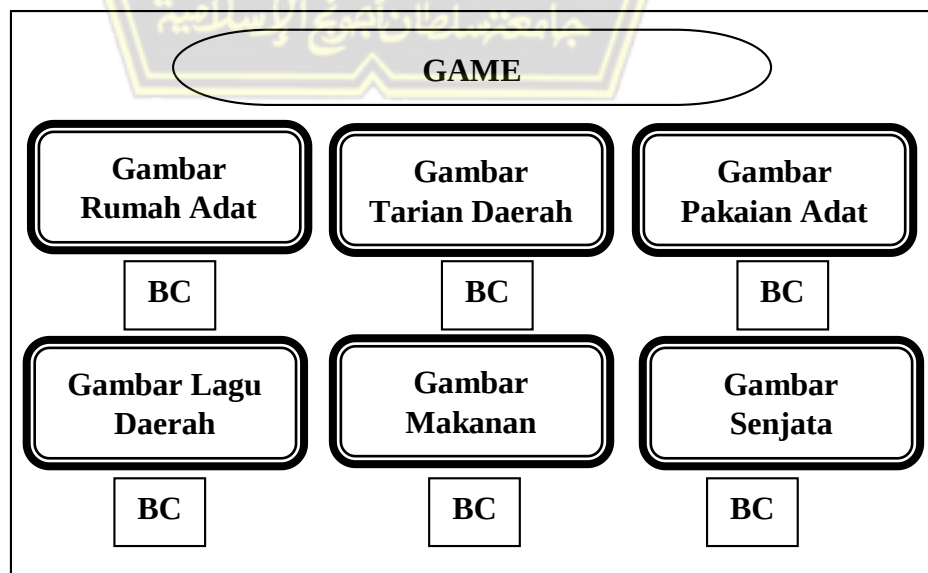
Tampilan materi ini terdapat 34 provinsi yang di dalamnya mendeskripsikan keragaman budaya Indonesia yang dimiliki setiap masing-masing provinsi. Adapun terdapat gambar animasi yang dapat menarik siswa, serta terdapat juga video pembelajaran yang dapat dilihat melalui QR Kode.



**Gambar 3.20 Tampilan Materi Media Cetak**

#### 8. Tampilan Game

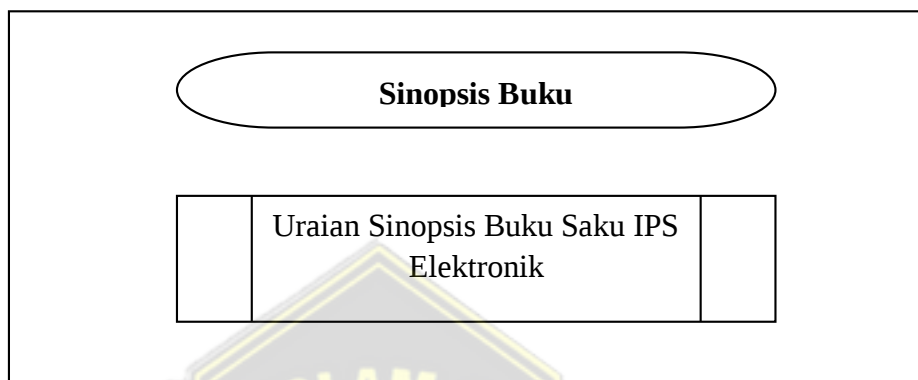
Tampilan halaman ini terdapat evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa di dalam memahami keragaman budaya Indonesia. Game yang digunakan sangat menyenangkan serta menantang bagi siswa, namun pada media cetak ini apabila ingin memainkan game harus memindai QR Kode yang telah disediakan tinggal memilih game mana yang diinginkan. Hal ini dikarenakan pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak in terdapat delapan game yang berbeda-beda.



**Gambar 3.21 Tampilan Game Media Cetak**

## 9. Tampilan Sinopsis Buku

Pada tampilan halaman ini menunjukkan sinopsis buku yang bertujuan memberikan ringkasan singkat mengenai buku saku IPS elektronik cetak.



**Gambar 3.22 Tampilan Sinopsis Buku Media Cetak**

### D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

Adapun sumber data dan subjek penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Sumber Data

Sumber data yang didapatkan ialah berdasarkan data wawancara serta observasi kepada guru kelas IV SDN Tugu 02 Sayung.

#### 2. Subjek Penelitian

Subjek di dalam penelitian media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik ini yaitu siswa kelas IV SDN Tugu 02 Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 26 siswa serta guru kelas IV SDN Tugu 02.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah strategi yang sangat penting ketika penelitian, sebab tujuan awal pada penelitian ini merupakan memperoleh data (Sugiyono, 2015). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket/kuesioner, serta tes.

## 1. Angket/Kuesioner

Angket/kuesioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui cara dengan memberikan seperangkat pernyataan maupun pertanyaan tertulis kepada responden guna dijawabnya. Angket adalah teknik pengumpulan data yang efektif apabila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur serta tahu apa yang dapat diharapkan pada responden (Sugiyono, 2015). Angket/kuesioner pada penelitian ini digunakan guna mengetahui kelayakan media pembelajaran dari lembar validasi yang diisi oleh dosen serta guru sebagai validator. Adapun juga lembar angket yang diisi oleh siswa guna mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Validator dan responden hanya tinggal mengisi atau memberikan tanda (√) pada setiap pertanyaan atau pernyataan yang telah disediakan. Adapun kisi-kisi dari instrument pada angket yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

### a. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Pedoman kisi-kisi lembar validasi ahli media dari akademis pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak terdiri dari 16 pernyataan yang dikembangkan mulai dari aspek format, aspek isi, dan aspek bahasa. Adapun kisi-kisi lembar validasi media untuk ahli terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak yakni sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Media  
Buku Saku IPS Elektronik Cetak**

| No | Indikator Penilaian | Butir Penilaian                  | Jumlah item | Nomor Item |
|----|---------------------|----------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Format        | Kemudahan buku saku              | 1           | 1          |
|    |                     | Kesesuaian ukuran buku saku      | 1           | 2          |
|    |                     | Kemudahan petunjuk penggunaan    | 1           | 3          |
|    |                     | Kemenarikan desain cover         | 1           | 4          |
|    |                     | Kesesuaian gambar animasi        | 1           | 5          |
|    |                     | Kelengkapan penyajian buku saku  | 2           | 6,7        |
|    |                     | Ukuran, warna, dan jenis font.   | 2           | 8,9        |
| 2  | Aspek Isi           | Kejelasan dan kelengkapan materi | 1           | 10         |
|    |                     | Penyusunan buku saku             | 1           | 11         |
|    |                     | Kesesuaian materi                | 1           | 12         |
|    |                     | Keruntutan materi                | 1           | 13         |
| 3  | Aspek Bahasa        | Penggunaan Bahasa                | 4           | 14,15, 16  |

Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli media dari akademis pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital terdiri dari 20 pernyataan yang dikembangkan mulai dari aspek desain tampilan, aspek standar isi, aspek audio, aspek video, dan aspek kemudahan penggunaan media. Berikut ini merupakan kisi-kisi lembar validasi media ahli untuk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Media  
Buku Saku IPS Elektronik Digital**

| No | Indikator Penilaian              | Butir Penilaian                            | Jumlah item | Nomor Item |
|----|----------------------------------|--------------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Desain Tampilan            | Kesesuaian desain tampilan                 | 3           | 1,2,3      |
|    |                                  | Kesesuaian tata letak tombol               | 3           | 4,5,6      |
|    |                                  | Ukuran, warna, dan jenis font.             | 3           | 7,8,9      |
| 2  | Aspek Standar Isi                | Menyenangkan untuk dimainkan               | 1           | 10         |
|    |                                  | Tingkat kesulitan media                    | 1           | 11         |
| 3  | Aspek Audio                      | Kejelasan audio                            | 1           | 12         |
|    |                                  | Ketepatan audio dan <i>backsound</i>       | 1           | 13         |
| 4  | Aspek Video                      | Kesesuain video dengan materi pembelajaran | 1           | 14         |
|    |                                  | Kualitas video                             | 1           | 15         |
|    |                                  | Penggunaan bahasa                          | 1           | 16         |
|    |                                  | Minat siswa                                | 1           | 17         |
| 5  | Aspek Kemudahan Penggunaan Media | Tampilan kemenarikan video                 | 1           | 18         |
|    |                                  | <i>Useful</i>                              | 2           | 19,20      |

b.Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru

Pedoman kisi-kisi lembar validasi respon guru terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak terdiri dari 20 pernyataan yang dikembangkan pada indikator penilaian, yakni aspek penggunaan media, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek ketertarikan. Adapun kisi-kisi lembar angket respon guru pada media pembelajaran buku saku IPS elektronik cetak sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru  
Buku Saku IPS Elektronik Cetak**

| No | Indikator Penilaian    | Butir Penilaian                                                    | Jumlah item | Nomor Item |
|----|------------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Penggunaan Media | Kesederhanaan sistem media pembelajaran                            | 1           | 1          |
|    |                        | Keefektifan penggunaan media pembelajaran                          | 1           | 2          |
|    |                        | Media pembelajaran sangat efektif dalam pembelajaran               | 1           | 3          |
|    |                        | Kenyamanan penggunaan media pembelajaran                           | 1           | 4          |
| 2  | Aspek Materi           | Kesesuaian materi dengan KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran | 2           | 5,6        |
|    |                        | Penyajian materi                                                   | 3           | 7,12       |
|    |                        | Penyampaian materi                                                 | 1           | 8          |
|    |                        | Kesesuaian soal dengan konsep dan teori                            | 2           | 9,13       |
|    |                        | Kesesuaian jawaban dengan soal                                     | 1           | 10         |
|    |                        | Kemenarikan penyampaian materi                                     | 1           | 11         |
|    |                        | Kemenarikan penyajian materi dan animasi gambar                    | 1           | 14         |
|    |                        | Kalimat dan paragraf mudah dipahami                                | 1           | 15         |
| 3  | Aspek Bahasa           | Kesederhanaan bahasa yang digunakan                                | 1           | 16         |
|    |                        | Tampilan menarik                                                   | 1           | 17         |
| 4  | Aspek Ketertarikan     | Menyenangkan pembelajaran bagi siswa                               | 1           | 18         |
|    |                        | Kemenarikan huruf, jenis, dan warna                                | 1           | 19         |
|    |                        | Membuat siswa tertarik dan semangat belajar                        | 1           | 20         |
|    |                        |                                                                    |             |            |

Sementara itu, kisi-kisi lembar validasi respon guru terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital terdiri dari 20

pernyataan yang dikembangkan dari indikator penilaian, yakni aspek penggunaan media, aspek materi, aspek bahasa, dan aspek ketertarikan. Adapun kisi-kisi lembar angket respon guru pada media pembelajaran buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

**Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Guru Buku Saku IPS Elektronik Digital**

| No | Indikator Penilaian   | Butir Penilaian                           | Jumlah item | Nomor Item |
|----|-----------------------|-------------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Kualitas Isi    | Kesesuaian materi                         | 1           | 1          |
|    |                       | Keruntutan penyajian materi               | 1           | 2          |
|    |                       | Kelengkapan informasi                     | 1           | 3          |
|    |                       | Media menyenangkan bagi siswa             | 1           | 4          |
| 2  | Aspek Tampilan Media  | Kemenarikan tampilan media                | 1           | 5          |
|    |                       | Kesesuaian warna                          | 1           | 6          |
|    |                       | Kemudahan media dalam menu utama          | 1           | 7          |
|    |                       | Kesesuaian jenis huruf                    | 2           | 8,9        |
|    |                       | Kemenarikan video                         | 1           | 10         |
|    |                       | Penyajian Video                           | 1           | 11         |
|    |                       | Kesesuaian audio                          | 1           | 12         |
|    |                       | Kejelasan suara audio                     | 1           | 13         |
|    |                       | Kemudahan pengoperasian navigasi          | 1           | 14         |
|    |                       | Kemudahan bahasa yang digunakan           | 1           | 15         |
| 3  | Aspek Kualitas Teknis | Kemudahan dalam buku saku                 | 2           | 16,17      |
|    |                       | Media dikembangkan sesuai dengan karakter | 1           | 18         |
|    |                       | Kualitas revolusi video                   | 1           | 19         |
|    |                       | Kualitas gambar animasi                   | 1           | 20         |

c. Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

Instrument angket yang perlu diberikan kepada siswa diisi ketika melakukan uji coba lapangan yang tentu dapat menilai kepraktisan pada

segi implementasi serta pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik tersebut. Pedoman kisi-kisi lembar validasi respon siswa terdiri dari 10 pernyataan. Kisi-kisi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak dikembangkan dari indikator penilaian, yakni aspek kualitas isi serta tujuan, aspek kualitas teknik, serta aspek kualitas pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar angket respon siswa pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Siswa Buku Saku IPS Elektronik Cetak**

| No | Indikator Penilaian           | Butir Penilaian                                    | Jumlah item | Nomor Item |
|----|-------------------------------|----------------------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Kualitas Isi dan Tujuan | Penyampaian materi yang menarik                    | 1           | 1          |
|    |                               | Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami | 1           | 2          |
|    |                               | Kelengkapan materi                                 | 1           | 3          |
|    |                               | Kemudahan bahasa yang digunakan                    | 2           | 4,9        |
| 2  | Aspek Kualitas Pembelajaran   | Buku Saku IPS elektronik membuat semangat belajar  | 1           | 5          |
|    |                               | Pemahaman mengenai materi                          | 1           | 6          |
| 3  | Aspek Kualiatas Teknik        | Kejelasan font                                     | 1           | 7          |
|    |                               | Tampilan buku menarik                              | 1           | 8          |
|    |                               | Buku digunakan belajar individu maupun kelompok    | 1           | 10         |

Adapun kisi-kisi yang digunakan terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital dikembangkan dari indikator penilaian, yakni aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas teknik, serta aspek kualitas pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar angket respon

siswa pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Lembar Angket Respon Siswa Buku Saku IPS Elektronik Digital**

| No | Indikator Penilaian           | Butir Penilaian                          | Jumlah item | Nomor Item |
|----|-------------------------------|------------------------------------------|-------------|------------|
| 1  | Aspek Kualitas Isi dan Tujuan | Kejelasan petunjuk penggunaan.           | 1           | 1          |
|    |                               | Kejelasan dalam pembahasan materi.       | 1           | 2          |
|    |                               | Kejelasan alur pembelajaran.             | 1           | 3          |
| 2  | Aspek Kualitas Teknis         | Kejelasan tampilan, warna, dan navigasi. | 3           | 4,5,6      |
|    |                               | Keterbacaan teks.                        | 1           | 7          |
|    |                               | Kemenarikan video.                       | 1           | 8          |
| 3  | Aspek Kualitas Pembelajaran   | Kemudahan penggunaan aplikasi.           | 1           | 9          |
|    |                               | Pembelajaran secara mandiri.             | 1           | 10         |

## 2. Tes

Tes adalah seperangkat lembaran pertanyaan ataupun serangkaian tugas (instrument penilai) berisi mengenai pertanyaan ataupun pernyataan yang perlu dikerjakan oleh siswa ataupun sekelompok yang perlu dijawab dengan benar, serta jujur sehingga mendapatkan sesuatu kuantitas yang sesuai melalui tujuannya (Afandi, 2013). Tes ini digunakan guna mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa mengenai materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS kelas IV SD. Pada penelitian ini menggunakan tes tertulis dengan pilihan ganda sehingga siswa

hanya menyilangkan jawaban yang benar. Teknik tes yang digunakan pada penelitian ini berbentuk *pretest* serta *posttest* dengan menggunakan bentuk tes berbasis *Paper Based Test* (PBT). Soal tes dikembangkan melalui Kompetensi Dasar (KD) dengan menjadikan beberapa indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Tes Prestasi Belajar**

| Kompetensi Dasar                                                                                                                  | Indikator Soal                                                                                         | Level Kognitif | No Soal             | Bentuk Soal |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|-------------|
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. | 3.2.1 Siswa dapat menyebutkan keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia | C1             | 1, 2, 3, 16, 17, 18 | PG          |
|                                                                                                                                   | 1.2.2 Siswa dapat mengelompokkan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia                         | C2             | 4, 5, 19, 20        | PG          |
|                                                                                                                                   | 1.2.3 Siswa dapat menunjukkan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia                            | C3             | 6, 7, 8, 21, 22     | PG          |

|                                                                                                                                               |       |                                                                      |    |                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------------------------------------------------------------------|----|-----------------------|----|
|                                                                                                                                               | 3.2.6 | Siswa dapat menemukan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia  | C6 | 9, 10, 23, 24, 25, 26 | PG |
| 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa. | 1.2.2 | Siswa dapat menjelaskan keragaman budaya Indonesia                   | C2 | 11, 30                | PG |
|                                                                                                                                               | 1.2.4 | Siswa dapat membedakan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia | C4 | 12, 13, 27, 28        | PG |
|                                                                                                                                               | 1.2.5 | Siswa dapat menilai keragaman budaya di Indonesia                    | C5 | 14, 15, 29, 30        | PG |

## F. Uji Kelayakan

Uji kelayakan pada penelitian ini menggunakan dua macam penguji, yakni uji validasi serta uji respon guru dan siswa. Tujuan dari uji kelayakan ini ialah guna mengetahui produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan berbentuk aplikasi bisa diketahui layak ataupun tidaknya dengan menggunakan uji kelayakan. Pada penelitian ini validator terdiri dari akademisi serta praktisi. Validator akademisi terdiri dari dua dosen, yakni Bapak Dr.

Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd, sedangkan pada uji praktisi pada guru kelas IV SDN Tugu 02, yakni Bapak Eko Iswoyo, S.Pd.,SD. Pada uji respon diuji cobakan kepada siswa kelas IV SDN Tugu 02 dengan sejumlah 26 siswa serta guru di SDN Tugu 02.

### **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah komponen yang paling utama di saat metode penelitian dengan analisis data, sehingga data tersebut bisa diberikan makna serta arti yang bertujuan pada penyelesaian masalah penelitian (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini teknis analisis data yang digunakan ada dua, yakni analisis data kuantitatif serta analisis data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan pada perolehan skor penskalaan yang diberikan kepada ahli media, ahli praktisi, serta lembar respon guru dan siswa. Sementara itu, data kualitatif didapatkan pada perolehan angket kebutuhan sebagai acuan bahan masukan, kritik, serta saran dari validator yang digunakan dalam penyempurnaan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik.

#### **1. Uji Kelayakan Media**

Pada pengembangan produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik didapatkan dari skor angket yang telah diisi oleh validator. Dalam penelitian ini mengenakan angket ataupun kuesioner melalui skala *Likert* dalam lima skala penilaian presentase guna mengetahui batasan minimum validasi.

**Tabel 3.8 Pedoman Penskoran Angket**

| Keterangan         | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat Baik (SB)   | 5    |
| Baik (B)           | 4    |
| Cukup (C)          | 3    |
| Kurang (K)         | 2    |
| Sangat Kurang (SK) | 1    |

*Sumber: (Sugiyono, 2015)*

Berdasarkan angket yang telah diisi penghitungan skor dapat dilakukan ketika semua data sudah terkumpul. Pendapatan skor di setiap aspek dapat dijumlahkan secara keseluruhan guna menentukan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik layak atau tidak. Guna menghitung presentase kelayakan dari setiap aspek menggunakan rumus perhitungan yang diadaptasi dari buku statistik pendidikan Sudjiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka presentasi

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Langkah terakhir ialah memberikan kesimpulan terkait hasil perhitungan yang kemudian dikonversikan berdasarkan aspek dengan ketentuan kriteria kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 3.9 Kriteria Presentase Kelayakan**

| Interval | Kategori           |
|----------|--------------------|
| 81-100%  | Sangat Layak       |
| 61-80%   | Layak              |
| 41-60%   | Cukup Layak        |
| 21-40%   | Tidak Layak        |
| 0-20%    | Sangat Tidak Layak |

Sumber: (Fitriyani & Mintohari, 2020)

Pada angket uji validasi ini dilakukan guna mengetahui apakah produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik valid atau tidak. Skor angket perlu dibatasi minimum presentase 61% guna memperoleh kriteria **“Valid”** serta produk media pembelajaran dinyatakan **“Tidak Valid”** apabila hasil produk tersebut di bawah batas minimum.

## 2. Uji Kepraktisan Media

Analisis data pada uji kepraktian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar angket untuk respon guru serta siswa setelah melakukan uji coba mengenai produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik yang dikembangkan. Peneliti mengukur menggunakan skala *Likert* dengan penskoran lima skala penilaian yang bisa dilihat pada Tabel 3.5. Guna menghitung presentase perolehan angket tersebut pada setiap aspek menggunakan rumus perhitungan yang diadaptasi dari buku statistik pendidikan Sudjiono (2012) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka presentasi

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Perolehan presentase pada data respon guru dan siswa yang selanjutnya guna mengetahui kepraktisan instrument yang dikembangkan, adapun kriterianya di antaranya sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Kriteria Presentase Kepraktisan**

| Interval | Kategori             |
|----------|----------------------|
| 81-100%  | Sangat Praktis       |
| 61-80%   | Praktis              |
| 41-60%   | Cukup Praktis        |
| 21-40%   | Tidak Praktis        |
| 0-20%    | Sangat Tidak Praktis |

Sumber: (Sa'dun, 2013)

### 3. Uji keefektifan Media

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji coba instrumen guna mengetahui validitas berbagai butir soal yang tentu digunakan menjadi alat guna mengukur prestasi belajar kognitif siswa pada soal *pretest* serta *posttest*. Adapun pelaksanaan uji coba instrumen terdiri dari beberapa analisis data sebagai berikut:

#### a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu skala yang membuktikan nilai kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen (Sundayana, 2020). Tujuan dari uji validitas digunakan untuk mengukur taraf validitas soal yang tentu digunakan hendak *pretest* serta *posttest* pada butir soal pilihan ganda. Validitas soal dilakukan kepada 16 siswa SDN Tugu 1 dengan jumlah 30 soal. Pada uji validitas ini menggunakan bantuan dengan

menggunakan program IBM SPSS 25 menurut Sundayana (2020) menggunakan cara sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS baru, masukan data tiap skor soal dari hasil masing-masing siswa dengan cara copy paste.
  - 2) Gantilah var00001 sampai var00010 dengan mengganti nama  $x_1$  sampai dengan  $x_{10}$  dan var00011 dengan y. Pada kolom desimal nilainya dapat dibuat menjadi 0.
  - 3) Pilih Analyzie, Correlate, Bivariate.
  - 4) Masukkan variabel y dan  $x_1$  ke kotak variabel, kemudian pilih Ok, maka otomatis akan keluar output tabel.
  - 5) Amati pada hasil Sig (2-tailed) dan person correlation, maka dapat disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:
    - a) Jika sig (2-tailed)  $< \alpha$  maka, butir soal valid.
    - b) Jika sig (2-tailed)  $> \alpha$  maka, butir soal tidak valid.
    - c) Jika nilai person Correlation  $> r$  hitung maka, butir soal valid.
- b. Uji Reliabilitas

Hasil penelitian dikatakan reliabel jika ditemukan kesesuaian data di dalam jangka yang berbeda (Sugiyono, 2015). Suatu tes bisa dikatakan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut bisa memberikan hasil yang konsisten saat diujikan secara berulang. Pada uji reliabilitas ini dengan bantuan program IBM SPSS 25 menurut Sundayana (2020) menggunakan cara sebagai berikut:

- 1) Buka kembali lembar kerja SPSS yang terdapat di validitas butir soal.
- 2) Pilih Analyze, Scale, kemudian Reliability Analysis.
- 3) Masukkan variabel soal yang valid ke kotak item, selanjutnya pilih model Alpha, lalu Ok.
- 4) Secara otomatis akan keluar tabel output hasil reliabilitas soal.
- 5) Amati pada tabel Spearman-Brown.

Pada hasil koefisien reliabilitas yang telah diperoleh, maka dapat diinterpretasikan menggunakan kriteria dari Guilford sebagai berikut:

**Tabel 3.11 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas**

| Koefisien Reliabilitas | Interpretasi  |
|------------------------|---------------|
| $0,00 \leq r < 0,20$   | Sangat Rendah |
| $0,20 \leq r < 0,40$   | Rendah        |
| $0,40 \leq r < 0,60$   | Sedang        |
| $0,60 \leq r < 0,80$   | Tinggi        |
| $0,80 \leq r < 1,00$   | Sangat Tinggi |

c. Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal yang dapat digunakan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah (Sundayana, 2020). Adapun untuk mencari daya pembeda soal pilihan ganda menurut Sundayana (2020) dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A + JB_B}{JS_A}$$

Keterangan:

$JB_A$  = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

$JB_B$  = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab salah

$JS_A$  = Jumlah siswa kelompok atas

Soal yang sudah dihitung menggunakan rumus daya pembeda dapat diinterpretasikan dalam kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.12 Interpretasi Kriteria Daya Pembeda**

| Koefisien             | Interpretasi  |
|-----------------------|---------------|
| $DP \leq 0,00$        | Sangat Rendah |
| $0,00 < DP \leq 0,20$ | Rendah        |
| $0,20 < DP \leq 0,40$ | Sedang        |
| $0,40 < DP \leq 0,70$ | Tinggi        |
| $0,70 < DP \leq 1,00$ | Sangat Tinggi |

(Sundayana, 2020)

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan eksistensi suatu butir soal yang dilihat sukar, sedang, maupun mudah ketika mengerjakannya. Adapun rumus tingkat kesukaran menurut (Sundayana, 2020) sebagai berikut:

$$TK = \frac{JB_A + JB_B}{2 \cdot JS_A}$$

Keterangan:

$JB_A$  = Jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

$JB_B$  = Jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab salah

$JS_A$  = Jumlah siswa kelompok atas

Soal yang telah dihitung dengan menggunakan rumus tingkat kesukaran dapat diinterpretasikan menurut Sundayana (2020) dalam kategori sebagai berikut:

**Tabel 3.13 Interpretasi Kriteria Tingkat Kesukaran**

| Koefisien             | Interpretasi  |
|-----------------------|---------------|
| $TK \leq 0,00$        | Sangat Rendah |
| $0,00 < TK \leq 0,20$ | Rendah        |
| $0,20 < TK \leq 0,40$ | Sedang        |
| $0,40 < TK \leq 0,70$ | Tinggi        |
| $0,70 < TK \leq 1,00$ | Sangat Tinggi |

e. Uji keefektifan

Analisis data perolehan tes dapat digunakan guna mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik menggunakan desain *one group pretest and posttest* ini diukur dengan cara terdapat peningkatan prestasi belajar antara *pretest* sebelum perlakuan menggunakan media serta *posttest* setelah perlakuan menggunakan media. Penskoran tes kepada siswa melalui tiap butir soal yang dijawab benar akan mendapatkan nilai satu, sehingga jumlah skor yang didapatkan siswa, yaitu menggunakan cara menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar. Adapun rumus penskoran menurut (Afandi, 2013) sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Jawaban yang benar

N = Banyaknya butir soal

Selanjutnya skor siswa yang sudah diperoleh maka akan dilakukan Uji Gain Ternormalisasi karena dalam saat itu memperoleh hasil penelitian melalui kemampuan awal yang berbeda bahkan jika ingin mengetahui bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa. Uji Gain Ternormalisasi dapat memberikan sebuah penjelasan biasanya dalam peningkatan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran (Sundayana, 2020). Guna mengetahui adanya peningkatan hasil *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik) dan hasil *posttest* (sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik), maka untuk mengetahui besarnya peningkatan prestasi belajar dapat menggunakan rumus Gain Ternormalisasi (*normalized gain*) yang dikembangkan oleh Hake dalam Sundayana (2020) adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain Ternormalisasi (g)} = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

Kategori Gain Ternormalisasi (g) menurut Hake yang dikembangkan oleh Sundayana (2020) serta dimodifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 3.14 Kategori Gain Ternormalisasi**

| Nilai Gain Ternormalisasi | Interpretasi      |
|---------------------------|-------------------|
| $-1,00 \leq g < 0,00$     | Terjadi Penurunan |
| $g = 0,00$                | Tetap             |
| $0,00 < g < 0,30$         | Rendah            |
| $0,30 \leq g \leq 0,70$   | Sedang            |
| $0,70 \leq g \leq 1,00$   | Tinggi            |

Sumber: (Sundayana, 2020)

Dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, maka selanjutnya akan digunakan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar dalam *pretest* dan *posttest* pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dengan menggunakan uji paired sample t test, namun data yang digunakan tentu berdistribusi normal. Adapun pengujian ini dengan bantuan dengan program IBM SPSS 25 menurut Sundayana (2020) menggunakan cara sebagai berikut:

- 1) Buka lembar kerja SPSS.
- 2) Pilih analyse, compare means, paired sample t test.
- 3) Klik variabel metode\_1 dan metode\_2 sebagai current selections, kemudian masukan ke kotak paired variables.
- 4) Pilih options untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan (95% atau signifikan 5% atau 0,05), kemudian klik continue, klik ok.
- 5) Hasil output SPSS akan muncul secara otomatis.

Kriteria dalam pengujian sebagai berikut:

- 1)  $H_0$  : diterima jika *lower* bernilai negatif *upper* bernilai positif dan (2-tailed)  $> \alpha$
- 2)  $H_a$  : diterima jika *lower* bernilai negatif *upper* bernilai negatif dan (2-tailed)  $< \alpha$

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pengembangan ini menghasilkan suatu produk berbentuk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Penelitian serta pengembangan ini dilaksanakan di SDN Tugu 2 guna mengetahui pengembangan media, kelayakan, kepraktisan serta keefektifan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Pada penelitian serta pengembangan ini menggunakan ADDIE melalui tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), serta *Evaluate* (Evaluasi). Adapun langkah-langkah pelaksanaan proses pengembangan media interaktif buku saku IPS elektronik bisa dilihat pada uraian sebagai berikut:

##### **1. Tahapan Analisis (*Analysis*)**

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis kebutuhan dengan melakukan wawancara di SDN Tugu 2. Hasil dari analisis digunakan menjadi referensi di dalam pengembangan produk media pembelajaran interaktif. Adapun tahapan pada analisis sebagai berikut:

##### **a. Analisis Kerja**

Berdasarkan dari perolehan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada kelas IV SDN Tugu 2 mengenai proses kegiatan belajar mengajar selama pembelajaran *blended learning* guru hanya memanfaatkan

media *Whatsapp Group* saja karena keterbatasan pengetahuan guru mengenai jenis media pembelajaran, serta ketika guru memberikan tugas hanya dalam bentuk foto sehingga tak jarang siswa telat apalagi mengumpulkan tugas di hari berikutnya karena faktor tersebut. Hal ini dapat dilihat bahwa pemanfaatan media *Whatsapp* saja dirasa kurang mampu untuk meningkatkan prestasi serta semangat belajar siswa, sehingga hanya terjadi komunikasi yang satu arah, sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang bisa membangunkan, serta mendorong motivasi belajar. Media pembelajaran interaktif ini juga bisa digunakan sebagai salah satu solusi yang digunakan secara kelompok ataupun individu.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif muatan IPS materi keragaman budaya Indonesia sungguh dibutuhkan siswa, karena bisa meringankan siswa di saat menerima materi yang diberikan kepada guru sehingga proses pembelajaran dapat menyenangkan serta siswa lebih termotivasi sehingga siswa bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran interaktif ini memiliki banyak kelebihan, yaitu salah satunya bisa menunjukkan gambar animasi, video, dan game sehingga proses pembelajaran menyenangkan serta dapat mendorong semangat siswa dalam belajarnya.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka diperlukannya pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik yang bisa meringankan guru guna mengantarkan pesan bagi siswa serta dapat meringankan siswa di saat menguasai materi pelajaran serta mendorong semangat siswa ketika belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan.

**2. Tahapan Perancangan (*Design*)**

Tahapan analisis ini didapatkan gambaran umum tentang permasalahan yang dialami sekolah, sehingga tahapan desain ini penyelesaian dari tahapam analisis yang merupakan perencanaan media pembelajaran interaktif. Pada tahapan desain ini terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi

Materi yang tentu dibahas pada media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kompetensi inti serta kompetensi dasar pada persoalan yang dihadapi bagi guru serta siswa. Materi yang disampaikan pada media pembelajaran interaktif adalah keragaman budaya Indonesia yang meliputi suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, makanan daerah, alat musik daerah, dan lagu daerah. Materi ini dipilih sebab siswa merasa susah dan terlalu banyak materi yang dibahas. Sementara itu, pemanfaatan media di saat kegiatan belajar mengajar jarang diterapkan oleh guru karena terbatasnya media serta

pengetahuan guru mengenai media pembelajaran. Sementara itu, untuk pembuatan game yang dimuat di dalam media ini merupakan materi tentang keragaman budaya Indonesia. Pembuatan game ini disesuaikan dengan materi yang disusun.

b. Penentuan Format

Penentuan format di dalam media pembelajaran interaktif disesuaikan dengan warna, font, dan gambar animasi yang menarik, sehingga bisa menarik perhatian siswa serta guru. Adapun rincian format media pembelajaran interaktif ini sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran mempunyai desain warna yang menarik.
- 2) Terdapat video animasi yang menarik.
- 3) Terdapat game yang sangat seru serta menantang.
- 4) Media pembelajaran ini terdapat dua macam, yakni secara digital dan cetak.
- 5) Terdapat QR Kode yang dapat digunakan untuk memindai video dan game pada media cetak.

c. Desain Awal

Media pembelajaran dirancang melalui format yang telah dirancang sebelumnya. Pada media pembelajaran digital dirancang dengan menggunakan *Power Point*, kemudian di ekstrak menjadi aplikasi dengan bantuan *Ispring* dan *Web 2 apk builder*, sedangkan pada cetaknya menggunakan *Microsoft Word*. Sementara itu, untuk game interaktifnya menggunakan aplikasi *Wordwall*. Media pembelajaran ini

dirancang dengan semenarik mungkin, sehingga di dalam hal tersebut bisa meringankan guru untuk menyampain materi serta siswa tidak mudah bosan di dalam pembelajaran. Media pembelajaran ini mudah dapat menjadikan sarana sebagai pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan.

### 3. Tahapan Pengembangan (*Development*)

Penyusunan media pembelajaran interaktif ini, semua elemen telah dipersiapkan di tahapan desain, kemudian disusun menjadi satu kesatuan yang sesuai. Media pembelajaran ini dinamakan dengan buku saku IPS elektronik.

#### a. Penyusunan Media Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran dibuat bersumber pada beberapa aspek, yaitu bahasa penyajian, isi, penerapan, ilustrasi, serta grafis. Penyusunan media yang dikembangkan terdapat dua produk, yakni berupa digital dan elektronik. Adapun gambaran dari media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital sebagai berikut:

##### 1) Tahap Pembukaan

Halaman ini adalah halaman pembuka pada media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini termuat judul, yakni Buku Saku IPS Elektronik Keragaman Budaya Indonesia, logo UNISSULA, dan kelas. Selain itu, terdapat juga tombol navigasi “Play” yang digunakan guna menuju ke halaman selanjutnya, yaitu ke menu utama.



**Gambar 4.1 Tampilan Pembuka Media**

## 2) Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini dapat digunakan setelah pengguna menekan tombol navigasi “Play”. Pada halaman ini termuat tombol home dan exit yang terletak di pojok kanan, serta terdapat menu-menu, yakni petunjuk, materi, pendahuluan, game dan profil. Sementara itu terdapat juga tombol home dan exit.



**Gambar 4. 2 Tampilan Menu Utama**

Adapun penjabaran pada menu utama tersebut sebagai berikut:

### a) Tampilan Petunjuk

Halaman petunjuk memuat mengenai kegunaan dari tombol navigasi yang terdapat di media pembelajaran interaktif. Adanya petunjuk dapat memudahkan pengguna di dalam menu-menu,

sehingga nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri. Pada halaman petunjuk terdapat tombol home dan exit.



**Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk**

b) Tampilan Materi

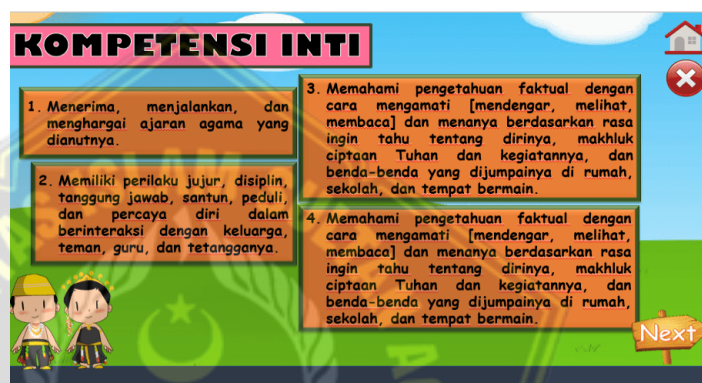
Pada halaman materi termuat gambar animasi yang memberikan sebuah petunjuk guna menekan tombol “Start”. Tombol “Start” tersebut nantinya akan menampilkan sebuah KI, KD, indikator, tujuan pembelajaran, sebelum memasuki materi pembelajaran. Selain itu juga terdapat tombol back guna kembali ke menu utama.



**Gambar 4.4 Tampilan Awal Materi**

### (1) Tampilan Kompetensi Inti

Pada halaman ini terdapat kompetensi inti yang dikembangkan sesuai dengan buku guru kurikulum 2013, serta terdapat juga gambar animasi yang memakai pakaian adat dari Jawa Tengah serta termuat tombol next yang dapat digunakan guna menuju ke halaman selanjutnya, yaitu KD.



Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi Inti

### (2) Tampilan Kompetensi Dasar

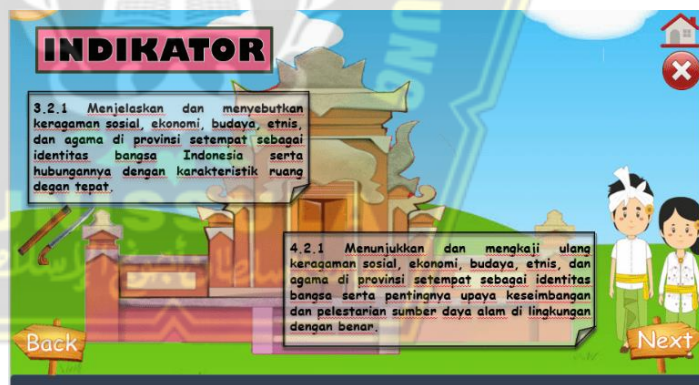
Kompetensi Dasar yang digunakan dikembangkan sesuai dengan buku guru kurikulum 2013. Pada halaman ini terdapat gambar animasi tari daerah yang berasal dari provinsi Aceh, selain itu terdapat juga tombol home, exit, serta back dan next.



**Gambar 4.6 Tampilan Kompetensi Dasar**

### (3) Tampilan Indikator

Indikator ini dikembangkan berdasarkan KD yang telah ditentukan. Pada halaman indikator ini, terdapat gambar animasi keragaman budaya dari provinsi Aceh, selain itu terdapat juga tombol home, exit, back, dan next.



**Gambar 4.7 Tampilan Indikator**

### (4) Tampilan Tujuan Pembelajaran

Pada tampilan halaman tujuan pembelajaran terdapat gambar animasi makanan daerah, serta terdapat tombol home, exit, back dan next.



**Gambar 4.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran**

#### (5) Tampilan Materi

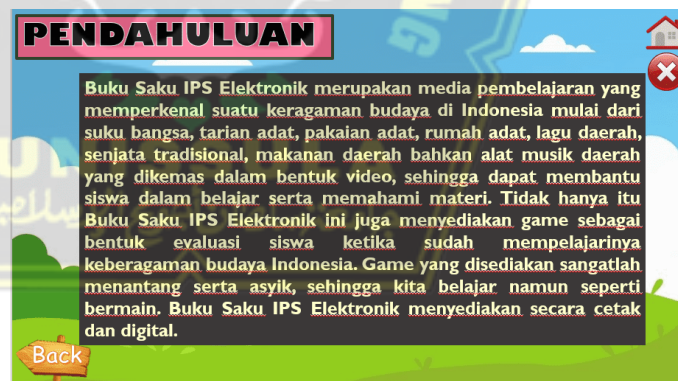
Pada halaman ini, termuat materi yang tentu dibahas adalah mengenai keragaman budaya di Indonesia mulai dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, senjata tradisonal, makanan daerah, alat musik daerah, dan lagu daerah yang dikemas dengan bentuk video pembelajaran animasi dengan menyajikan 34 provinsi yang ada di Indonesia. Adapun cara melihat videonya tinggal memilih provinsi mana yang diinginkan, kemudian klik pada nama provinsi yang dipilih, maka otomatis akan muncul video keragaman budaya Indonesia. Sementara itu, terdapat tombol home, exit, back, dan next.



Gambar 4.9 Tampilan Materi

c) Tampilan Pendahuluan

Pada halaman ini memberikan sedikit gambaran mengenai produk yang dikembangkan mengenai buku saku IPS ekeltronik agar pengguna dapat memahami terkait media tersebut. Adapun tombol yang terdapat pada halaman pendahuluan digital adalah home, exit, dan back.



Gambar 4.10 Tampilan Pendahaluan

d) Tampilan Game

Pada tampilan game ini terdapat latihan soal yang digunakan sebagai evaluasi siswa di akhir pembelajaran, dengan menyajikan delapan game yang berbeda-beda. Game ini terdapat suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik

daerah, makanan daerah, senjata tradisional, dan makanan daerah. Guna mengakses game tersebut harus tersambung dengan koneksi internet, dan dapat menekan tulisan misalnya “Suku Bangsa” maka otomatis akan tersambung dengan aplikasi lainnya, setelah itu, siswa dapat menuliskan namanya terlebih dahulu.



**Gambar 4.11 Tampilan Game**

e) Tampilan Profil

Pada tampilan halaman ini adalah profil mengenai identitas pembuat produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik



**Gambar 4.12 Tampilan Profil**

Adapun gambaran dari media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak sebagai berikut:

1) Tampilan Pembuka

Pada bagian pembuka, halaman ini merupakan halaman utama atau bagian cover yang sudah dirancang menggunakan *Microsoft Word*. Pada tampilan buku ini terdapat logo, kelas, serta gambar animasi keragaman budaya Indonesia.



**Gambar 4.13 Tampilan Pembuka**

2) Tampilan Kata Pengantar

Tampilan halaman yang kedua pada media ini adalah kata pengantar. Adanya kata pengantar ini bertujuan untuk ungkapan rasa terima kasih kepada tim penulis karena telah menyelesaikan produk karyanya.



**Gambar 4.14 Tampilan Kata Pengantar**

### 3) Tampilan Daftar Isi

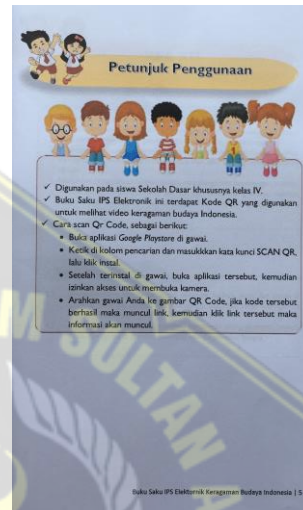
Pada halaman selanjutnya adalah daftar isi yang digunakan untuk memberikan petunjuk bagi pembaca serta dapat menunjukkan letak halaman sesuai dengan isi konten buku saku IPS elektronik cetak.

| DAFTAR ISI              |    |
|-------------------------|----|
| Halaman Judul           | 1  |
| Kata Pengantar          | 2  |
| Daftar Isi              | 3  |
| Pemuka Pengantar        | 4  |
| Kompetensi Inti         | 5  |
| Kompetensi Dasar        | 6  |
| Indikator               | 7  |
| Tujuan Pembelajaran     | 8  |
| Penilaian               | 9  |
| 1. Aceh                 | 10 |
| 2. Bali                 | 11 |
| 3. Bangka Belitung      | 12 |
| 4. Banten               | 13 |
| 5. Bengkulu             | 14 |
| 6. Yogyakarta           | 15 |
| 7. DKI Jakarta          | 16 |
| 8. Gorontalo            | 17 |
| 9. Jambi                | 18 |
| 10. Jawa Barat          | 19 |
| 11. Jawa Tengah         | 20 |
| 12. Jawa Timur          | 21 |
| 13. Kalimantan Barat    | 22 |
| 14. Kalimantan Selatan  | 23 |
| 15. Kalimantan Tengah   | 24 |
| 16. Kalimantan Timur    | 25 |
| 17. Kalimantan Utara    | 26 |
| 18. Kepulauan Riau      | 27 |
| 19. Lampung             | 28 |
| 20. Maluku              | 29 |
| 21. Maluku Utara        | 30 |
| 22. Nusa Tenggara Barat | 31 |
| 23. Nusa Tenggara Timur | 32 |

**Gambar 4.15 Tampilan Daftar Isi**

#### 4) Tampilan Petunjuk Penggunaan

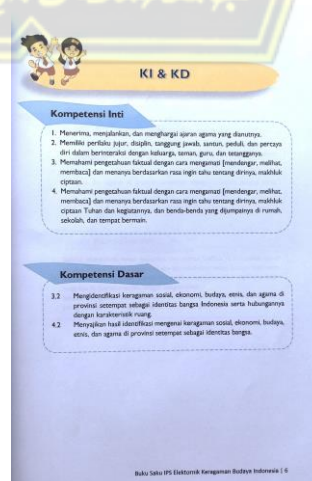
Pada tampilan halaman ini adalah petunjuk penggunaan buku. Adanya petunjuk ini digunakan untuk memudahkan pengguna buku saku IPS elektronik.



**Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Penggunaan**

#### 5) Tampilan KI dan KD

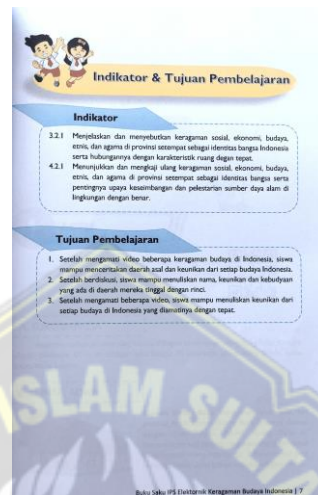
Pada halaman ini menampilkan KI dan KD kelas IV. KI dan KD ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa.



**Gambar 4.17 Tampilan KI dan KD**

## 6) Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran

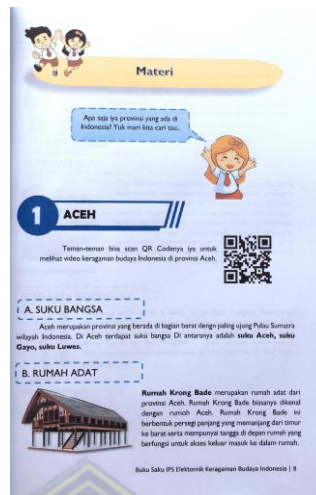
Pada tampilan halaman ini terdapat indikator serta tujuan pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KD.



**Gambar 4.18 Tampilan Indikator dan Tujuan Pembelajaran**

## 7) Tampilan Materi

Pada tampilan halaman ini adalah materi keragaman budaya Indonesia, karena materi yang diambil keragaman budaya Indonesia, maka pada halaman ini menyajikan 34 provinsi yang terdiri dari suku bangsa, makanan daerah, pakaian daerah, rumah adat, tarian adat, senjata tradisional, alat musik daerah, maknana daerah serta lagu daerah. Selain itu terdapat juga memindai (scan) QR Code yang akan menampilkan video pembelajaran mengenai keragaman budaya Indonesia.



**Gambar 4. 19 Gambar Tampilan Materi**

#### 8) Tampilan Game

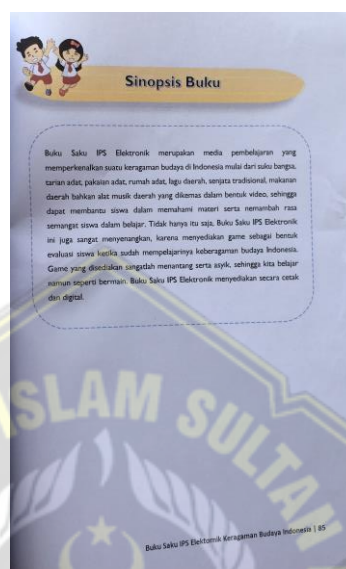
Pada halaman buku saku IPS elektronik terdapat game interaktif yang dapat menjadikan siswa merasa gembira, sebab siswa dapat bermain sambil belajar. Adapun game ini terdiri dari delapan yang mana terdiri dari suku bangsa, rumah adat, pakain adat, tarian adat, makanan daerah, senjata tradisional, alat musik daerah, dan lagu daerah. Cara memainkan game dalam buku saku IPS elektronik dapat dilakukan dengan cara memindai kode QR yang telah disediakan.



**Gambar 4.20 Tampilan Game Media Cetak**

## 9) Tampilan Sinopsis Buku

Pada tampilan halaman sinopsis buku ini merupakan serangkaian ringkasan mengenai buku saku IPS elektronik



**Gambar 4.21 Tampilan Sinopsis Buku Media Cetak**

### b. Hasil Validasi Produk

Media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik yang sudah dirancang serta dikembangkan sebelum di ujicobakan kepada siswa, perlu dilakukan validasi terlebih dahulu oleh validator. Adapun validator media pembelajaran buku saku IPS elektronik terdiri dari dua dosen, yakni Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd serta Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. Kegiatan dari validasi ini bertujuan guna memberikan penilaian pada produk yang dikembangkan, sehingga bisa diimplementasikan kepada subjek penelitian apabila dari kedua validator dinyatakan layak maka, tentu digunakan ketika proses kegiatan pembelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia. Sementara itu,

validator juga memberikan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik untuk penyempurnaan atau perbaikan produk tersebut.

Hasil dari uji validasi terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak terdapat 16 butir penilaian dari tiga indikator penilaian, yaitu aspek format, aspek isi, serta aspek bahasa. Adapun perolehan validasi media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak yang dilakukan oleh kedua validator disajikan pada bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media Buku Saku IPS Elektronik Cetak**

| Validator   | Skor | Presentase |
|-------------|------|------------|
| Validator I | 72   | 90%        |
| Validator 2 | 75   | 94%        |
| Rata-rata   | 74   | 93%        |

Berlandaskan tabel di atas bisa dilihat bahwa validator pertama, yakni Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak memperoleh skor sebesar 72 dengan presentase 90% sedangkan pada validator kedua, yaitu Bapak Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak memperoleh skor sebesar 75 dengan presentase 94%.

Sementara hasil dari uji validasi terhadap media pembelajaran buku IPS elektronik digital terdapat 20 butir penilaian dari kelima indikator penilaian, yakni aspek desain tampilan, aspek standar isi, aspek audio, aspek video, dan aspek kemudahan penggunaan media. Adapun hasil validasi media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital yang dilakukan oleh kedua validator disajikan pada bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Buku Saku IPS Elektronik Digital**

| Validator   | Skor | Presentase |
|-------------|------|------------|
| Validator I | 97   | 97%        |
| Validator 2 | 94   | 94%        |
| Rata-rata   | 96   | 96%        |

Berdasarkan tabel di atas bisa dilihat bahwa validator pertama, yakni Ibu Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital memperoleh skor sebesar 97 dengan presentase 90%. Sementara itu, untuk validator II, yakni Bapak Dr. Muhamad Afandi, S. Pd., M. Pd memberikan penilaian terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital memperoleh skor sebesar 94 dengan presentase 94%.

Setelah memberikan penilaian terdapat juga komentar yang diberikan oleh ahli media. Adapun validator pertama memberikan komentar terhadap buku saku IPS elektronik cetak, yaitu dilihat lagi teori buku saku, beberapa bagian BAB baru terlalu ke bawah,

penggunaan “di” sebagai awalan dan kata depan ada yang salah, serta ditambah glosarium dan daftar pustaka. Sementara itu, komentar yang diberikan validator pertama terhadap buku saku IPS elektronik digital, yaitu ditambah petunjuk pengoperasian video.

c. Revisi Produk

Hasil dari validasi kedua validator menyatakan bahwa media media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik layak untuk digunakan uji coba, namun termuat sebagian komentar pada media yang perlu direvisi. Adapun bagian yang harus revisi berdasarkan hasil validasi dari ahli media buku saku IPS elektronik cetak adalah sebagai berikut:

1) Dilihat lagi teori buku saku

Sebelum melakukan revisi, ukuran pada media pembelajaran buku saku IPS elektronik cetak berukuran A4. Ukuran A4 yang digunakan tersebut terlalu besar untuk ukuran buku saku.



**Gambar 4.22 Ukurank Buku Saku IPS Elektronik Cetak  
Sebelum Revisi**

Setelah dilakukan revisi, ukuran buku saku yang awal mulanya A4 diubah menjadi ukuran buku sekitar 12 x 8 cm atau sekitar kertas A4 bisa menjadi 4 bagian.



**Gambar 4. 23 Ukuran Buku Saku IPS Elektronik Cetak sesudah Revisi**

2) Bagian BAB baru terlalu ke bawah

Sebelum revisi media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak terdapat beberapa BAB baru yang terlihat ke bawah, karena ada beberapa bagian yang masih muat untuk digunakan.

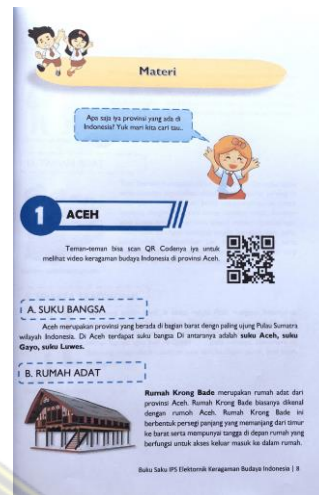
kemudian di letakan di halaman baru.



**Gambar 4.25 Buku Saku IPS Elektronik Cetak sesudah revisi**

3) Penggunaan “di” sebagai awalan dan kata depan ada yang salah

Sebelum direvisi terdapat penggunaan “di” sebagai awalan dan kata depan ada salah, sehingga penggunaan kaidah bahasa atau EYD kurang tepat.



**Gambar 4.26 Buku Saku IPS EElektronik Cetak sebelum Revisi**

Setelah revisi penggunaan “di” yang mana di beri spasi dan mana “di” yang harus digabung.



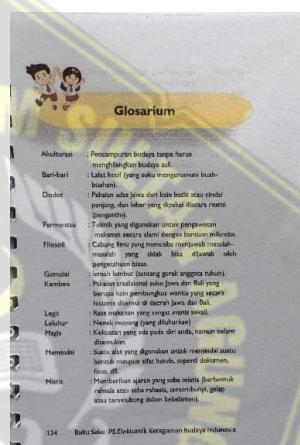
**Gambar 4.27 Buku Saku IPS EElektronik Cetak setelah Revisi**

#### 4) Menambah Daftar Pustaka dan Glosarium

Sebelum revisi tidak terdapat adanya daftar pustaka dan glosarium pada media buku saku IPS elektronik cetak. Setelah revisi terdapat daftar pustaka dan glosarium pada buku saku IPS elektronik di bagian belakang.

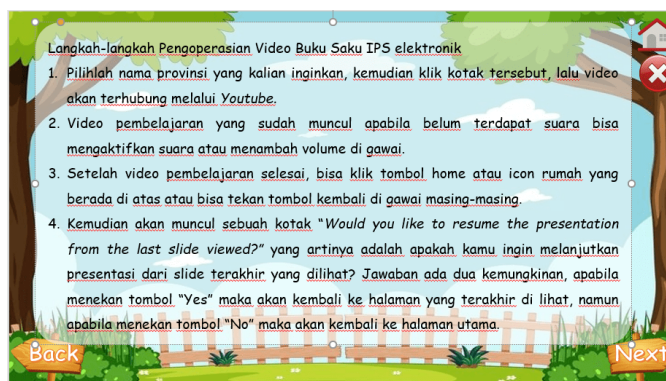


**Gambar 4.28 Penambahan Daftar Pustaka setelah Revisi**



**Gambar 4.29 Penambahan Glosarium Setelah Revisi**

Adapun bagian yang harus revisi berdasarkan hasil validasi dari ahli media buku saku IPS elektronik digital adalah petunjuk pengoperasian video, sebagai berikut:



**Gambar 4.30 Penambahan Petunjuk Pengoperasian Video setelah Revisi**

#### 4. Tahapan Penerapan (*Implementation*)

Tahapan implementasi ini dilakukan setelah media pembelajaran interaktif buku saku IPS sudah direvisi sesuai dengan komentar dari validator. Pada tahapan implementasi ini dilaksanakan di SDN Tugu 2 kelas IV yang terdiri 26 siswa dengan mengadakan kegiatan *pretest* terlebih dahulu, kemudian setelah siswa melakukan *pretest*, maka akan dilaksanakan implementasi dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik, lalu siswa diberikan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* ini dilakukan untuk mengetahui tahap pengetahuan siswa sebelum serta sesudah memanfaatkan media pembelajaran interaktif buku saku IPS. Sementara itu, untuk mengetahui respon siswa serta guru terkait media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik tersebut, sesudah diadakannya *posttest*, siswa serta guru diminta guna melakukan penilaian dengan menggunakan angket.

#### 5. Tahapan Evaluasi (*Evaluate*)

Media pembelajaran yang telah selesai dilakukan pada tahapan implementasi, selanjutnya akan dilakukan evaluasi. Tahapan evaluasi ini dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa, serta angket kepraktisan yang sudah diisi oleh siswa dan guru dianalisis pada tahapan evaluasi.

##### a. Hasil Respon Siswa

Respon siswa terdapat pada tahapan evaluasi dengan cara mengisi angket respon siswa setelah diberikan perlakuan. Angket tersebut terdiri

dari 10 pernyataan dengan skala penskoran 1-5. Responden pada uji coba penggunaan media pembelajara interaktif terdiri dari 26 siswa kelas IV SDN Tugu 2. Pelaksanaan uji coba ini bertujuan guna memperoleh penilaian pada siswa atas penggunaan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital. Berlandaskan perolehan angket penilaian yang sudah diisi sama siswa, terdapat skor keseluruhan sebesar 1228 terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak, sedangkan skor terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital diperoleh skor keseluruhan sebesar 1232. Adapun hasil penilaian angket yang didapatkan pada pelaksanaan uji coba bisa dilihat di bagian lampiran.

b. Hasil Respon Guru

Tahap evalusia selanjutnya adalah respon guru yang dilakukan oleh guru kelas IV yakni Bapak Eko Iswoyo, S.Pd.SD. Pelaksanaan uji coba pada guru dilakukan dengan memberikan angket kepada guru untuk mendapatkan penilaian dan komentar mengenai media pembelajaran. Instrument angket pada respon guru terdapat 20 butir pernyataan yang harus diisi dengan guru. Hasil angket yang diisi oleh guru pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak mendapatkan jumlah skor yang diperoleh adalah 90. Sementara itu, pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital mendapatkan jumlah skor yang diperoleh 90. Adapun hasil uji coba dari angket respon guru bisa dilihat di lampiran.

c. Hasil Nilai Prestasi Belajar

Setelah diadakannya *pretest* dan *posttest* kepada 26 siswa dengan dilakukannya sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif buku saku IPS elektronik. Hasil *pretest* yang didapatkan siswa dengan nilai rata-rata adalah 50 sedangkan dalam hasil *posttest*, diperoleh siswa dengan nilai rata-rata adalah 85,15. Adapun perolehan nilai *pretest* serta *posttest* yang diperoleh siswa bisa dilihat di lampiran.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan Media

Analisis uji kelayakan setelah validasi oleh validator, maka analisis data ini digunakan untuk menyimpulkan dari kedua validator mengenai kelayakan media pembelajaran. Hasil perhitungan skor dari kedua validator pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{72 + 75}{160} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan batas minimum kelayakan media pembelajaran yang terdapat di bab III yaitu 61%, kemudian setelah dilakukan uji kelayakan berdasarkan rumus presentase di atas, maka didapatkan hasil presentase kelayakan terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak sebesar 92%, maka dapat dimpulkan bahwa dari hasil presentase 92%

dapat dikategorikan bahwa media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak berkategori sangat layak.

Sementara itu, hasil perhitungan skor dari kedua validator pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{97 + 94}{200} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil presentase perhitungan di atas dari kedua validator, maka didapatkan hasil media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital didapatkan presentase kelayakan sebesar 96% bahwa bisa ditarik kesimpulan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital berkategori sangat layak.

## 2. Analisis Kepraktisan Media

Angket respon siswa serta respon guru dilakukan guna menguji kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa serta guru. Perolehan dari pengisian angket respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak diperoleh skor menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{1228}{1300} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan presentase di atas, bahwa kesimpulan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak diperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sanga layak.

Sementara itu, hasil angket respon siswa pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital diperoleh skor dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{1232}{1300} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan presentase di atas, maka media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital diperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sanga layak.

Setelah mengukur angket kepraktisan siswa pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital. Respon dari guru kelas IV juga digunakan guna mengukur kepraktisan media. Hasil akhir respon guru guna menguji kepaktisan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak diperoleh skor menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan presentase di atas, maka media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak diperoleh presentase sebesar 90% dengan

kategori sanga praktis, sehingga media pembelajarn tersebut bisa digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami materi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung serta meringankan guru ketika menyampaikan materi.

Sementara itu, media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital diperoleh skor dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{90}{100} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan presentase di atas, maka media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital diperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sanga praktis, sehingga media pembelajarn tersebut bisa digunakan guna mendukung siswa di saat memahami materi ketika proses pembelajaran dan memudahkan guru ketika menyampaikan materi.

### 3. Analisis Keefektifan Media

Analisis uji kefektifan in digunakan untuk mengetahui keefektifan menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Analisis uji kefektifan ini dilakukan dengan *pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan oleh siswa yang didapatkan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Pada pelaksanaan penelitian ini, terdapat subjek yang berjumlah 26 siswa yang merupakan kelas IV. Sebelum melakukan uji keefektifan pada produk menggunakan uji

*paired sample t-test* dengan melakukan analisis instrument tes terlebih dahulu agar mengetahui validitas butir soal, reliabilitas, daya beda serta tingkat kesukaran. Adapun beberapa analisis yang dilakukan dalam uji keefektifan media pembelajaran buku saku IPS elektronik sebagai berikut:

a. Analisis Instrumen Tes

Soal *pretest* dan *posttest* sebelum diberikan kepada 26 siswa, terlebih dahulu perlu melakukan uji coba instrument terhadap kelas yang bukan sampel. Hasil uji coba instrument tersebut, yakni analisis validasi, reliabilitas, daya beda, serta tingkat kesukaran. Adapun hasil analisis butir soal yang dilakukan sebagai berikut:

1) Analisis Validitas Soal

Uji validitas soal adalah validasi guna mengukur apakah soal yang dibuat valid ataupun tidak. Perihal ini dimaksudkan supaya peneliti memperoleh soal yang betul-betul valid yang akan digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Berlandaskan perolehan nilai validitas soal *pretest* serta *posttest* yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda yang di uji cobakan kepada siswa SDN Tugu 1 termasuk dalam kategori valid. Perihal ini dapat dilihat dari nilai Sig.(2-tailed) yang membuktikan bahwa angka lebih kecil dari 0,05 dan  $r$  hitung >  $r$  tabel, sehingga dapat diartikan bahwa butir soal dinyatakan valid.

Adapun hasil perhitungan uji validitas dapat dilihat di lampiran.

2) Analisis Reliabilitas

Pelaksanaan uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrument. Instrument bisa dinyatakan baik secara akurat jika mempunyai jawaban yang konsisten kapanpun itu instrument tersebut digunakan. Pada uji reliabilitas ini menggunakan kolom *Guttman Split-Half* karena soal yang digunakan adalah pilihan ganda. Adapun hasil analisis reliabilitas menggunakan bantuan program SPSS sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Soal PG**

| Reliability Statistics         |                  |            |                 |
|--------------------------------|------------------|------------|-----------------|
| Cronbach's Alpha               | Part 1           | Value      | .908            |
|                                |                  | N of Items | 15 <sup>a</sup> |
|                                | Part 2           | Value      | .888            |
|                                |                  | N of Items | 15 <sup>b</sup> |
|                                | Total N of Items |            | 30              |
| Correlation Between Forms      |                  |            | .822            |
| Spearman-Brown Coefficient     | Equal Length     |            | .902            |
|                                | Unequal Length   |            | .902            |
| Guttman Split-Half Coefficient |                  |            | .902            |

a. The items are: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9, Soal10, Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15.

b. The items are: Soal16, Soal17, Soal18, Soal19, Soal20, Soal21, Soal22, Soal23, Soal24, Soal25, Soal26, Soal27, Soal28, Soal29, Soal30.

Berlandaskan perolehan nilai uji reliabilitas yang sudah dilakukan menggunakan program SPSS, didapatkan perhitungan reliabilitas butir soal sebesar 0,902 dengan 30 butir soal pilihan

ganda yang di uji cobakan kepada kelas IV SDN Tugu 1 dinyatakan reliabel. Pada tabel 4.3 menunjukkan output dari SPSS pada kolom *Guttman Split-Half* sebesar 0,902, maka hasil reliabilitas soal termasuk dalam kategori sangat tinggi.

b. Analisis Daya Beda

Analisis ini dilakukan dengan tujuan guna mengetahui perbedaan terkait kemampuan yang dimiliki siswa. Dari hasil uji coba dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* yang di dapat 30 butir soal pilihan ganda yang di uji cobakan diperoleh 10 butir soal pada kategori cukup, dan 20 butir soal pada kategori baik. Adapun perolehan perhitungan analisis daya beda dapat dilihat secara detail pada bagian lampiran.

c. Analisis Tingkat Kesukaran

Analisis uji tingkat kesukaran soal digunakan untuk pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal, apabila suatu soal mempunyai taraf kesukaran yang sebanding, kemudian bisa dikatakan bahwa soal tersebut adalah baik. Dari hasil uji tingkat kesukaran didapatkan perolehan nilai tingkat kesukaran dari 30 butir soal yang di uji cobakan terdapat 12 butir soal pada kategori mudah, 12 butir soal pada kategori cukup, dan 6 butir soal pada kategori sukar. Adapun hasil uji tingkat kesukaran butir soal bisa dilihat secara detail di bagian lampiran.

d. Rekapitulasi Butir Soal Instrument Tes yang Digunakan

Berdasarkan uji coba instrument tes yang sudah dilakukan peneliti, maka kegiatan selanjutnya adalah memutuskan butir soal yang perlu digunakan di dalam *pretest* dan *posttest*. Soal yang akan digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari 30 butir soal. Adapun rekapitulasi butir soal yang dapat digunakan sebagai *pretest* serta *posttest*, maka dapat ditarik kesimpulan hasil keseluruhan dari uji validitas, uji reliabilitas, uji daya beda dan uji tingkat kesukaran bisa dilihat secara detail di bagian lampiran.

Setelah dilakukan uji coba instrument tes dan sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti melaksanakan uji persyaratan sebagai berikut:

a. Uji Persyaratan Hipotesis

1) Uji Normalitas

Guna menganalisis nilai sebaran data awal yang diperoleh, peneliti melaksanakan analisis uji normalitas prestasi belajar *pretest* serta *posttest*. Data penghitungan *pretest* serta *posttest* akan dilakukan uji normalitas dengan tujuan guna mengetahui apakah data nilai berdistribusi normal ataupun tidak. Berikut ini merupakan hasil uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretes*)**

| <b>Tests of Normality</b> |                                 |    |       |              |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                           | Statisti                        |    |       | Statisti     |    |      |
|                           | c                               | df | Sig.  | c            | df | Sig. |
| Data_ Awal                | .109                            | 26 | .200* | .939         | 26 | .127 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Bersumber pada perolehan output SPSS uji normalitas data awal (*pretest*), karena sampel kurang dari 50 maka uji normalitas bisa dilihat melalui kolom *Shapiro-Wilk* diketahui sebesar Sig = 0,127. Pada kriteria yang ditentukan  $\text{Sig.} > \alpha$ , yaitu  $0,127 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Akhir (*Postest*)**

| <b>Tests of Normality</b> |                                 |    |       |              |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|                           | Statisti                        |    |       | Statisti     |    |      |
|                           | c                               | df | Sig.  | c            | df | Sig. |
| Data_ Akhir               | .114                            | 26 | .200* | .958         | 26 | .347 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Bersumber pada perolehan output SPSS uji normalitas akhir (*postest*), karena sampel kurang dari 50, maka uji normalitas bisa dilihat melalui kolom *Shapiro-Wilk* diketahui sebesar Sig = 0,347. Pada kriteria yang ditentukan  $\text{Sig.} > \alpha$ , adalah  $0,347 > 0,05$ , sehingga bisa ditarik

kesimpulan bahwa data nilai *posttest* dinyatakan berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji efektifitas pemanfaatan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik atas prestasi belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia. Adapun uji hipotesis dapat dilakukan dengan pengujian sebagai berikut:

1) Uji N-gain

Uji N-gain ini dilakukan dalam uji coba produk guna mengetahui peningkatan prestasi belajar sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran buku saku IPS elektronik. Analisis uji keefektifan dilakukan dengan mengadakan kegiatan *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan oleh siswa. Hasil *pretest* yang didapatkan nilai rata-rata sebesar 50,00, sedangkan hasil *posttest* didapatkan nilai sebesar 85,15. Analisis uji keefektifan dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji *Gain Ternormalisasi* sebagai berikut:

$$\text{Gain Ternormalisasi } (g) = \frac{85,15 - 50,00}{100 - 50,00} = 0,70$$

Berdasarkan hasil uji *gain* di atas, bahwa didapatkan hasil pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik efektif terhadap meningkatkan prestasi belajar

sisw kelas IV materi keragaman budaya Indonesia di SDN Tugu 2. Hasil uji *gain* dapat dilihat bahwa mendapatkan hasil sebesar 0,70 yang dapat dikategorikan tinggi. Adapun tabel uji *N-Gain* dapat lihat secara detail di bagian lampiran.

## 2) Uji *t-test*

Hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* bisa dihitung dengan uji *t-test*, menggunakan bantuan program SPSS. Adapun perolehan output dari uji *t-test Paired Sampel Test* sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Ouput Uji Paired Sampel t test**

|        |                   | Paired Differences |                |            | 95% Confidence Interval of the Difference |         | t       | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|-------------------|--------------------|----------------|------------|-------------------------------------------|---------|---------|----|-----------------|
|        |                   | Mean               | Std. Deviation | Std. Error | Lower                                     | Upper   |         |    |                 |
| Pair 1 | Sebelum - Sesudah | -35.154            | 9.337          | 1.831      | -38.925                                   | -31.383 | -19.198 | 25 | .000            |

Berdasarkan output SPSS di atas, mengenai uji *paired sampel t-test*, didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,50$ , jadi sesuai dengan kriteria berdasarkan pengujian, dikarenakan *Lower* bernilai negatif sebesar -38.925 dan *Upper* bernilai negatif sebesar -31.383 dan nilai Sig. (2-tailed) =  $0,000 < \alpha = 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya diperoleh perbedaan secara signifikansi antara prestasi belajar kognitif siswa materi keragaman budaya

Indonesia terhadap sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buk saku IPS elektronik.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan dari penelitian ini digunakan guna mengembangkan serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta keefektifan dari media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik muatan IPS kelas IV SDN Tugu 2.

#### 1. Pengembangan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik

Penelitian serta pengembangan ini menghasilkan suatu produk seperti media pembelajaran buku saku IPS elektronik yang dikembangkan dengan efektif agar membantu guru di saat menyampaikan materi pelajaran serta menjadikan siswa semangat belajar. Media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dikembangkan guna memperoleh keberhasilan di dalam proses pembelajaran. Prosedur penelitian serta pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pengembangan model ADDIE, yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluate*.

Tahap *analysis* adalah tahap awal pada penelitian ini yang digunakan guna merumuskan masalah yang dihadapi siswa ataupun guru di saat proses pembelajaran. Bersumber pada hasil wawancara didapatkan bahwa guru selama pembelajaran daring hanya menggunakan media *WhatsApp Group* saja, sehingga dirasa minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam KBM, khususnya pada Kompetensi Dasar keragaman budaya Indonesia, yang mengakibatkan terlalu banyak materi

dan guru tidak hanya memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan serta tidak bersemangat di dalam aktivitas belajar. Padahal materi keragaman budaya Indonesia membutuhkan media yang kongkrit atau nyata agar siswa bisa memahaminya materi yang diajarkan. Pendapat ini sejalan dengan Herijanto (2012) pembelajaran tentu bertambah bermakna jika siswa mengalami secara langsung, semakin konkret di dalam mempelajari bahan pembelajaran, maka siswa akan semakin bermakna prestasi belajar yang dicapainya.

Tahap *design* merupakan tahap kedua dari metode ADDIE. Pada tahap analisis telah menemukan permasalahan, kemudian permasalahan tersebut di analisis untuk dirumuskan guna memperoleh penyelesaian atau solusi. Penyelesaian yang diduga tepat yaitu butuh suatu pengembangan media pembelajaran interaktif. Pengembangan media pembelajaran ini dimulai dengan penyusunan materi, penentuan format, serta pembuatan desain awal dari media pembelajaran tersebut. Dalam pembuatan desain awal dari pengembangan media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan berbagai bantuan dari aplikasi lainnya. Pendapat Russell & Hannon (2012) menyatakan bahwa bahan ajar yang diberikan dengan media digital serta beragam macam teknologi pendidikan barangkali bisa mendorong siswa menggunakan berbagai kompetensi belajar, memberikan fasilitas pendidikan yang bertambah efektif kepada sebanyak besar siswa. Media pembelajaran yang tentu dikembangkan ialah buku saku IPS elektronik.

Sementara itu, tidak lupa juga kompetensi yang harus dicapai siswa serta tujuan pembelajaran dari pembuatan media pembelajaran supaya kegiatan belajar mengajar bisa berjalan sesuai dengan rencana sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Tahap *devoplement* adalah tahap ketiga dari pengembangan model ADDIE. Pada tahapan ini dilakukannya pembuatan serta penyusunan produk media pembelajaran beserta dengan komponen-komponen lainnya yang telah dipersiapkan pada tahap desain, sehingga dalam pembuatan media pembelajaran tersebut dapat menjadikan suatu kesatuan yang utuh. Pada pembuatan media pembelajaran tentunya terdapat masalah kesulitan dengan pengumpulan gambar animasi yang sesuai dengan karakter siswa SD. Adanya kesesuaian gambar animasi yang lucu dapat menjadikan membawa perhatian siswa, sehingga bisa mendorong semangat belajar siswa di dalam pembelajaran. Sementara itu terdapat juga manajemen waktu, hambatan-hambatan yang dihapai ketika pembuatan media pembelajaran, namun dapat segera diselesaikan. Setelah pengembangan produk, dapat divalidasi kepada ahli media, ahli respon guru serta respon siswa. Tujuan dari validasi ini digunakan sebagai penilaian dan komentar dari ahli media yang didapat menjadikan sebagai acuan revisi. Kegiatan dari revisi ini dapat memperbaiki produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan komentar yang diberikan kepada validator.

Tahap implementasi adalah tahap keempat dari model ADDIE. Dalam tahap implementasi ini aktivitas yang dilakukan adalah

melaksanakan uji coba produk kepada 26 siswa dan guru kelas IV SDN Tugu 2. Tujuan dari kegiatan tersebut ialah guna mengetahui respon siswa serta respon guru terkait penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. *Pretest* merupakan kegiatan awal yang dilakukan di dalam tahap implementasi, diadakannya *pretest* bertujuan guna mengukur prestasi belajar siswa sebelum mengenakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan proses pembelajaran terhadap implementasi penggunaan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Selanjutnya setelah *pretest* dan *posttest* dilaksanakan siswa diberikan angket untuk memberikan tanggapan/respon mengenai media tersebut. Pada tahap ini respon guru juga dibutuhkan dalam tahap ini guna mengisi angket terkait penggunaan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik.

Tahap evaluasi ialah tahap terakhir pada pengembangan model ADDIE. Tahapan evaluasi ini membahas terkait data yang didapatkan pada tahap implementasi, yakni data nilai *pretest* dan data nilai *posttest* siswa. Kegiatan *pretest* serta *posttest* ini digunakan guna mengetahui keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan membandingkan prestasi belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik. Nilai angket yang telah diisi siswa dan guru dibahas pada tahap ini guna mengetahui respon siswa serta respon guru sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik selain itu, dalam pengisian angket respon siswa dan guru apabila

terdapat revisi produk, peneliti akan menyempurnakan kembali media tersebut agar media pembelajaran inteaktif buku saku IPS elektronik layak dan dapat meringankan guru ketika menyampaikan materi.

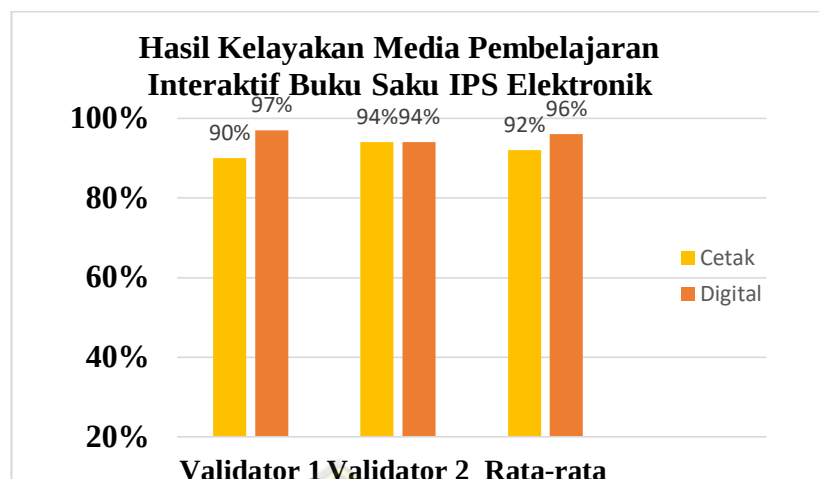
Hal ini dikemukakan oleh Suryani, N., Setiawan, A., & Putria (2018) media pembelajaran yaitu model serta fasilitas penyajian informasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan ketika siswa sedang belajar, dapat menstimulus pikiran siswa, emosi, ketertarikan, serta semangat sehingga bisa membawa proses yang sengaja. Selain itu, media pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang mendefinisikan sebagai alat, perantara untuk membantu menyampaikan informasi atau pesan di dalam proses belajar mengajar secara efektif, efisien, dan dapat meningkatkan prestasi belajar serta membantu siswa untuk belajar secara mandiri, praktis, menarik, serta mudah dibawa kemana-mana serta kapan saja seperti buku saku (M. W. Ningsih et al., 2021). Sementara itu, buku saku adalah buku yang ukurannya kecil, bisa dimasukkan ke dalam saku serta mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah dimengerti dan menarik (Setyono, Y. A., Sukarmin, & Wahyuningsih, 2013). Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mashita, M., & Komalasari (2016) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media buku saku sangat menarik dan sangat efektif dalam menambah pengetahuan siswa.

## **2. Kelayakan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik**

Penyusunan media pembelajaran dilakukan dari berbagai macam acuan yang kontributif, materi yang singkat bermula yang banyak sampai

yang sedikit, dan yang sulit sampai ke yang mudah dan mencermati berbagai faktor, sehingga media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik layak untuk digunakan. Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dapat dilakukan dengan uji validasi kepada dua validator. Adapun uji validator dilakukan dengan mengisi penskoran angket media pembelajaran yang menggunakan skala 1-5 penilaian jawaban dan terdapat 16 butir pernyataan pada media cetak, dan 20 butir pernyataan pada media digital. Penilaian kelayakan media pembelajaran buku saku IPS elektronik cetak dinilai dari tiga indikator penilaian di antaranya, yakni aspek format, aspek isi, aspek audio, serta aspek bahasa, sedangkan pada media buku saku IPS elektronik digital terdapat lima indikator penilaian di antaranya, yakni aspek desain tampilan, aspek standar isi, aspek audio, aspek video, serta aspek kemudahan penggunaan media.

Berlandaskan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh kedua validator melalui penilaian angket bisa dilihat pada diagram di bawah ini sebagai berikut:



**Gambar 4.31 Diagram Hasil Uji Kelayakan Media Cetak**

Berdasarkan diagram yang disajikan di atas, menunjukkan bahwa penilaian angket yang sudah diberikan kepada validator media pertama terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak didapatkan presentase hasil sebesar 90%, sedangkan pada validator media kedua didapatkan sebesar 94%. Sementara itu, pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital pada validator media pertama didapatkan presentase hasil sebesar 97%, sedangkan pada validator media kedua didapatkan hasil presentase sebesar 94%. Presentase rata-rata yang didapatkan dari kedua validator pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak adalah sebesar 92% sedangkan presentase rata-rata yang didapatkan dari kedua validator pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital adalah sebesar 96% dan jika dikonversikan dengan tabel kelayakan yang terdapat pada tabel 3.6 maka sesuai dengan kriteria presentase kelayakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak pencapaian sebesar 92% dikategorikan sangat layak. Sementara itu, kriteria presentase kelayakan media

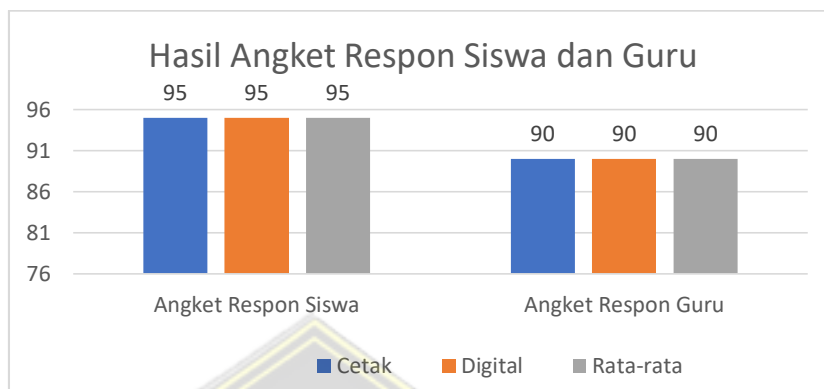
pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital pencapaian sebesar 96% dikategorikan sangat layak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Komariah (2020) menunjukkan bahwa kelayakan Buku Saku Fusion Food dinilai sangat layak sebagai sumber belajar dengan skor rata-rata 88,9% dari ahli materi, 99,1% dari ahli media, dan 82,3% dari siswa. Penelitian senada juga pada penelitian yang dilakukan oleh Bani & Masruddin (2021) penilaian hasil dari media ahli pada uji kelayakan dengan produk Buku Saku Harmonic Oscillation Berbasis Android tercapai nilai persentase sebesar 97,02% dan dengan demikian berdasarkan penilaian dari media para ahli Buku Saku Harmonic Oscillation Berbasis Android dikatakan sangat layak sebagai media untuk belajar fisika karena mudah untuk digunakan. Perihal ini sesuai dengan pemikiran Daryanto (2013) mengutarakan bahwa karakteristik dari baiknya media adalah siswa dapat belajar mandiri, dapat memberikan fasilitas serta dan keseluruhan konten sedemikian rupa sehingga pemakai bisa memanfaatkan tanpa panduan dari yang lain.

### **3. Kepraktisan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik**

Penilaian kepraktisan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik menggunakan angket respon siswa serta respon guru. Angket kepraktisan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dilakukan uji coba sebanyak 26 siswa dan guru kelas IV SDN Tugu 2. Angket respon siswa terdiri dari 10 pernyataan serta angket respon guru

terdiri dari 20 pernyataan. Dari perolehan perhitungan angket respon siswa serta guru disajikan pada diagram di bawah sebagai berikut:



**Gambar 4.32 Diagram Hasil Angket Respon Siswa dan Guru**

Berdasarkan perhitungan pada angket respon siswa dari media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital memperoleh nilai presentase sebesar 95% termasuk dalam kategori sangat praktis. Sementara itu, pada perolehan angket respon guru pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital memperoleh nilai presentase sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ningsih, S. S., & Suhardi (2021) bahwa tanggapan dari skala kecil siswa memperoleh nilai presentase sebesar 96,45% pada skala besar memperoleh nilai presentase sebesar 88,24% menunjukkan bahwa respon siswa sangat menarik pada Pengembangan Buku Saku Berbasis Literasi Sains Materi Pemanasan Global Tingkat SMP. Sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh M. W. Ningsih et al., (2021) bahwa hasil komentar dan saran mahasiswa buku saku menarik dan praktis, ketika pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh nilai presentase sebesar 89% yang termasuk pada kategori

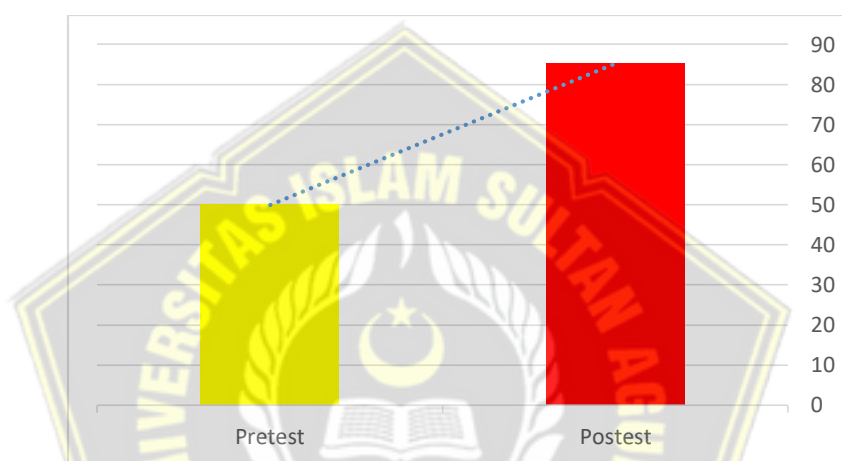
sangat praktis, sedangkan ketika uji coba lapangan mendapatkan nilai presentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis. Menurut pendapat Irawati & Saifuddin (2018) mengemukakan bahwa salah satu elemen penting yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar adalah bahan ajar karena pengajaran bahan bisa membangun stimulus siswa ketika sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

#### 4. Keefektifan Media Interaktif Buku Saku IPS Elektronik

Media pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan prestasi belajar siswa sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran buku saku IPS elektronik yang bisa dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*. Sesudah dilakukan uji coba penggunaan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik kepada 26 siswa kelas IV SDN Tugu 2. Peneliti memperoleh data hasil *pretes* dan *posttest*, kemudian akan dilakukan analisis uji normalitas terhadap prestasi belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya setelah uji normalitas, maka peneliti akan melakukan uji *N-gain* dan uji *t-test* guna menjawab hipotesis penelitian.

Dari hasil uji normalitas di dapatkan hasil *pretest* serta *posttest* berdistribusi normal. Dalam nilai *pretest* memperoleh output *Liliefors* (*Shapiro-Wilk*) dengan program SPSS dengan Sig. 0,127, karena  $0,127 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* berdistribusi normal. Sementara itu, pada nilai *posttest*, setelah dilakukan uji normalitas menggunakan SPSS memperoleh output Sig. 0,347, karena  $0,347 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya adalah menghitung *N-gain* untuk mengetahui hasil data nilai *pretest* dan *posttest* mendapat peningkatan yang terjadi penurunan, tetap, rendah, sedang, ataupun tinggi berdasarkan kriteria peningkatan prestasi belajar kategori *gain* yang ada pada tabel 3.14. Adapun hasil data nilai *pretest* dan *posttest* bisa dilihat pada grafik di bawah ini sebagai berikut:

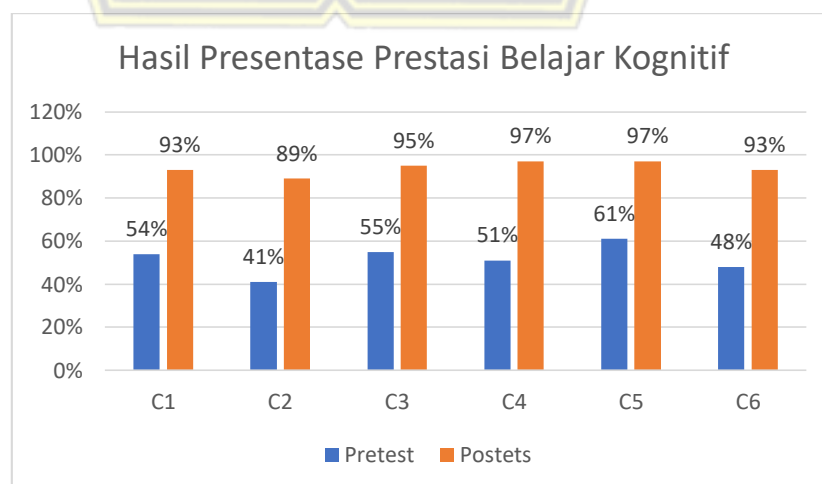


**Gambar 4.33 Grafik Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Dari hasil pengelolaan data prestasi belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* tersebut, menyatakan bahwa terjadi peningkatan sebesar 0,70 dengan kategori tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Santosa (2018) menyatakan bahwa buku saku tersebut merupakan penyelesaian berdasarkan indeks KKM dalam mata pelajaran SBK bahan batik jumput dibuktikan dengan adanya peningkatan *N-gain* sebesar 0,52 dengan membuat batik jumput dalam mata pelajaran SBK di kelas V Lab-Sekolah UNNES Sekolah Dasar.

Selanjutnya peneliti akan menguji hipotesis penelitian. Pada hipotesis ini bisa diterima atau tidaknya dengan menggunakan uji *paired*

*sampel t-test* menggunakan bantuan program SPSS, namun sebelum menggunakan uji *paired sampel t-test* data harus di uji normlitas terlebih dahulu supaya bisa diketahui nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hasil dari uji normalitas terdapat pada tabel 4.4 dan tabel 4.5. Setelah itu, perolehan pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sampel t-test* dengan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau dikarenakan *Lower* bernilai negatif sebesar -38.925 dan *Upper* bernilai negatif sebesar -31.383 dan nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 <  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka bisa disimpulkan berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan bahwa diperoleh perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia. Adapun hasil pencapaian prestasi belajar kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif buku saku IPS elektronik bisa dilihat sebagai berikut ini:



**Gambar 4. 34 Hasil Pencapaian Prestasi Belajar Kognitif**

Berdasarkan diagram di atas, presentase hasil pencapaian prestasi belajar didapatkan bahwa aspek kognitif pada C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Presentase rata-rata pencapaian prestasi kognitif C1-C6 pada *pretest* sebesar 52%, sedangkan presentase rata-rata pada *posttest* sebesar 94%. Hasil pencapaian prestasi kognitif siswa kelas IV di SDN Tugu 2 didapatkan bahwa aspek kognitif tertinggi adalah C5 (mengevaluasi) dan aspek kognitif terendah adalah C2 (memahami).

Pada pencapaian hasil prestasi belajar kognitif siswa pada level C1 (mengingat) memperoleh sebesar 54% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat menyebutkan keragaman budaya di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 93%. Pemanfaatan media interaktif bisa menjadikan siswa guna lebih mengingat materi yang telah dipelajari (Sitompul et al., 2018).

Pada pencapaian hasil prestasi belajar kognitif siswa pada level C2 (memahami) memperoleh sebesar 41% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat mengelompokkan dan menjelaskan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 89%. Pemanfaatan media interaktif di saat pembelajaran tentunya dapat membawa perhatian siswa sehingga makin mudah ketika memahami materi. Perihal ini senada dengan pemikiran Candra, A. A., dan Masruri (2015)

yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media interaktif bisa membantu siswa menguasai materi yang disampaikan dengan penyampaian yang menyenangkan, mudah dipahami, serta menarik.

Pada level kognitif C3 (menerapkan) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pencapaian hasil prestasi belajar kognitif siswa memperoleh sebesar 55% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat menunjukkan keragaman budaya di provinsi Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 95%. Pangaribuan dan Saragih, (2014) berpendapat bahwa penggunaan media interaktif di dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat suasana berbeda di dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan dulu materi yang disampaikan melalui ceramah dan monoton, namun dengan adanya media interaktif ini dapat disampaikan lebih bervariasi dengan menampilkan tayangan seperti gabungan dari teks, suara, gambar bergerak di dalam media interaktif tersebut. Hal ini sependapat dengan Bardi & Jailani, (2015) mengemukakan bahwa media interaktif adalah integrasi sebagian komponen media lain, seperti teks, gambar, grafis, animasi, audio, serta video, dan model menyampaikan interaktif yang bisa menjadikan suatu pengalaman belajar terhadap siswa pada kehidupan nyata di sekitarnya.

Terlihat perbedaan pencapaian hasil prestasi belajar kognitif siswa pada level C4 (menganalisis) memperoleh sebesar 61% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat membedakan keragaman budaya

di setiap provinsi Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 97%. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zulhelmi et al (2017) bahwa pengaruh media interaktif mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Pada pencapaian perolehan prestasi belajar kognitif siswa pada level C5 (mengevaluasi) memperoleh sebesar 51% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat menilai keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 97%. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat mendalami konsep-konsep yang didapatkannya, dapat mengembangkan ide-ide baru, mengomunikasikan ide-ide serta gagasan dan bekerja sama di dalam menyelesaikan suatu masalah yang di alaminya (Budiono & Ulina, 2016).

Pada pencapaian hasil prestasi belajar kognitif siswa pada level C6 (menciptakan) memperoleh sebesar 41% sebelum diberikan treatment. Pada indikator soal siswa dapat menemukan keragaman budaya di setiap provinsi Indonesia. Selanjutnya, setelah diberikan treatment hasil pencapaian prestasi belajar siswa meningkat sebesar 93%.

Pada perolehan tersebut bahwa diketahui media interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia, dianggap efektif di dalam meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelas IV SDN Tugu 2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Bani & Masruddin (2021) mengungkapkan bahwa produk yang dikembangkan Buku Saku Harmonic

Oscillation Berbasis Android dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang belajar dengan menggunakan produk tersebut signifikan lebih tinggi daripada belajar kognitif dari siswa yang belajar menggunakan buku pelajaran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik kelas IV SDN Tugu 2 yang telah dilakukan, maka kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni tahap pertama adalah *Analysisi* (Analisis), yang meliputi analisis kebutuhan serta analisis kinerja. Tahap kedua adalah *Design* (perancangan), yaitu menghasilkan konsep rancangan desain mengenai media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital. Tahap ketiga adalah *Devolepment* (pengembangan), yaiu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital, kemudian media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital divalidasi kelayakan oleh validator ahli media. Berlandaskan komentar dari ahli media terdapat beberapa elemen media yang harus direvisi guna penyempurnaan media. Tahap keempat adalah *Implementation* (penerapan), yaitu impementasi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran buku saku IPS elektronik di uji cobakan kepada 26 siswa SDN Tugu 2. Selain itu, peneliti juga membagikan soal *pretest* dan *posttest* serta angket. Tahap terakhir adalah *Evaluate* (Evaluasi), yaitu evaluasi yang dilakukan oleh siswa dan guru melalui angket untuk

mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dan prestasi belajar siswa melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk keefektifan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik sebelum dan sesudah dalam menggunakan media tersebut.

2. Tingkat kelayakan produk media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dapat diketahui berlandaskan penilaian dari kedua validator sebagai berikut:

- a) Penilaian kelayakan oleh kedua validator terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan oleh hasil validator media pertama didapatkan skor 72 dengan presentase sebesar 90%, sedangkan pada validator media kedua didapatkan skor 75 dengan presentase sebesar 94%. Presentase rata-rata yang didapatkan dari kedua validator pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak adalah sebesar 92%.
- b) Penilaian kelayakan oleh kedua validator terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan oleh hasil validator media pertama didapatkan skor 97 dengan presentase sebesar 97%, sedangkan pada validator media kedua didapatkan skor 94 dengan presentase sebesar 94%. Presentase rata-rata yang didapatkan dari kedua validator terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik digital adalah sebesar 96%.

3. Respon siswa serta guru pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik sebagai berikut;
  - a) Siswa kelas IV SDN Tugu 2 yang terdiri dari 26 siswa memberikan respon terhadap media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital memperoleh presentase sebesar 95% sehingga hasil dari presentase respon siswa kedua media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital dapat dinyatakan sangat praktis untuk digunakan ketika proses pembelajaran.
  - b) Respon guru kelas IV SDN Tugu 2 pada media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital memperoleh presentase sebesar 90% sehingga hasil dari presentase kedua media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik cetak maupun digital dinyatakan sangat praktis untuk digunakan ketika proses pembelajaran.
4. Media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik dapat membandingkan hasil *posttest* dan *pretest*. Jumlah nilai yang didapatkan siswa di dalam *pretest* sebesar 50,00 sedangkan jumlah yang didapatkan siswa dalam *posttest* sebesar 85,15. Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Tugu 2 sebesar 0,70 dengan kategori tinggi. Sementara itu, pada hasil uji *paired sampel t-test* hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan uji *paired sampel t-test* dengan didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai Sig. (2-Tailed) = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05 maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terdapat perbedaan secara signifikan antara prestasi

belajar kognitif sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia. Dari hasil tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik materi keragaman budaya Indonesia, efektif dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SDN Tugu 2.

## **B. Saran**

Berlandaskan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik pasti masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran penggunaan serta pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran di dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan bagi siswa, oleh sebab itu media pembelajaran dapat menyampaikan suasana pembelajaran yang baru kepada siswa. Adanya media pembelajaran dapat menjadikan siswa semangat dan senang di dalam kegiatan belajar, sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa. Sementara itu, media pembelajaran juga bisa meringankan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran supaya siswa mudah memahami dan menjadikan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Pihak sekolah dapat menyediakan para guru guna berpartisipasi kegiatan penataran pengembangan media pembelajaran untuk memperluas wawasan.

3. Guru merupakan seseorang yang tentu paham akan situasi serta kondisi siswa, alangkah baiknya guru bisa mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS yang bervariasi supaya prestasi belajar kognitif siswa dan pemahaman siswa dapat meningkat serta juga bisa menjadikan pembelajaran yang efektif, kreatif, serta inovatif.
4. Hasil pengembangan media pembelajaran interaktif buku saku IPS elektronik ini bisa digunakan sebagai referensi guna pengembangan media pembelajaran pada materi yang berbeda guna meningkatkan khazanah dunia pendidikan Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In *UNISSULA Press*. UNISSULA PERS.
- Aini, A. N., & Sunarti, S. (2017). Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).  
<https://scholar.archive.org/work/h7bzbglwze37pzbprjgepk6qu/access/wayback/http://upy.ac.id/ojs/index.php/jpi/article/viewFile/983/781>
- Ajoke, A. R. (2017). The importance of instructional materials in teaching english as a second language. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 6(9), 36–44. [www.ijhssi.org](http://www.ijhssi.org)
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi Dengan Program 6M Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 42.  
<https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1093>
- Al, A., & Azizah, M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS DI SD / MI Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–14.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>
- Amin, M. (2018). Pendidikan Multikultural. *PILAR*, 9(1), 24–34.
- Anggraini, A. D., Wonoharjo, S., dan Utomo, Y. (2016). Efektivitas Pembelajaran Blended Learning Berbasis Community on Inquiry (CoI) ditinjau dari Belajar Kognitif Mahasiswa pada Materi Kromatografi. *Prosiding Seminar Nasional II 1038– 1046*.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Daring Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Manajemen, Teknik Informatika & Rekayasa Komputer*, 18(2), 339–346.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.411>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Annafi Arrosyida dan Suprpto, M. ., & Program. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di Smk Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2, 1–8.  
<https://eprints.uny.ac.id/7528/1/2>

- Aprilia, G. (2021). Buku Saku Pertumbuhan dan Perkembangan Dengan Pengayaan Mortalitas Larva *Aedes aegypti*. *Bioma : Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 6(1), 73–87. <https://doi.org/10.32528/bioma.v6i1.3996>
- Apsari, P. N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 161–170. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Ariana, D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 34–46. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31381>
- Arifayani, Y. (2015). *Pengaruh Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar, Lingkungan Teman Sebaya, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK YPKK 1 Sleman Tahun Ajaran 2014/2015*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856)
- Arisanti, L. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Kencana Prenadamedia Group.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aslam, S. (2015). A comparative study of blended learning versus traditional teaching in middle school science. In Conference Proceedings. The Future of Education. In *libreriauniversitaria*.
- Astuti, F. (2021). Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa. *Piwulang Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(1), 83–99. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i1.47031>
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Atsani, M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>

- Bani, M., & Masruddin, M. (2021). Development Of An Android-Based Harmonic Oscillation Pocket Book For Senior High School Students. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 93–103. <https://doi.org/doi.org/10.3926/jotse.1051>
- Bardi, B., & Jailani, J. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 49–63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(45), 177. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadzkiyyah/article/view/1501/1236>
- Budiono, H., & Ulina, R. (2016). Pengaruh Alat Peraga Katrol Sederhana terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 348–368. <https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7119>
- Butar-butur, F. K. R., Agustin, D., & Marisi, C. G. (2018). Model Pembelajaran Blended Learning Dan Google Classroom Dalam Mengefektifkan Proses Belajar Mengajar Di Era Revolusi Industri 4.0. *Real Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 65–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/d9z4h>
- Candra, A. A., dan Masruri, S. M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran PKn SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 32. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7662>
- Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017). *Development of an Interactive Learning Media to Improve Competencies*. January, 24–27. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.5>
- Damayanti et.al. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perancangan Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Diyana, T. N., Supriana, E., & Kusairi, S. (2020). Pengembangan multimedia interaktif topik prinsip Archimedes untuk mengoptimalkan student centered learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27672>

- Dosi, F., & Budiningsih, C. A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.15068>
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, Purnama, Y. I., Abdullah, G., & Saleh, M. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. In *Ideas Publishing*.
- Fitriyani, L. A., & MintoHari. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(1), 1–12. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/32961/29662>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2012). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 98–117. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Handayani, T., Khasanah, H. N., & Yoshinta, R. (2020). Pendampingan Belajar Di Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar Terdampak Covid-19. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 107. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v1i1.3209>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Hartuti, M., & Handayani, D. E. (2019). Analisis Penilaian Kognitif Kurikulum 2013 di Kelas Rendah. *Journal of Primary Education*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/ejpe.v2i1.7370>
- Haryakaa, U., & Haslidiab. (2019). Pengaruh Konsep Diri, Minat dan Sikap Ilmiah Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 2, 737–747. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Herijanto, B. (2012). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 1(1), 8–12. <https://doi.org/10.15294/jess.v1i1.73>
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka.
- I Made Teguh, I Nyoman Jampel, K. P. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE I. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/507/352>
- Irawati, H., & Saifuddin, M. F. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengantar Profesi Guru Biologi Di Pendidikan Biologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. *BIO-PEDAGOGI: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7, 96–99. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/bio-pedagogi.v7i2.27636>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Kemendikbud. (2017). *Buku Guru SD/Mi Kelas IV*.
- Kurniawan, A. J., Hermawan, C., Studi, P., Informasi, S., & Ali, U. D. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(2), 1–5. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/137/132>
- Lestari, W., & Komariah, K. (2020). The development of a pocket book as a learning resource at vocational high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1700(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1700/1/012094>
- Madona, H. F. dan A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Mahendra, A., Marselina, C., Ketaren, B., Karmila, D., Surbakti, B., Fransiska, E., Barus, B., Situmeang, K., & Indrapraja, M. (2021). Blended Learning : Strategi Pembelajaran Alternatif di Era New Normal SD Tunas Harapan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 120–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/abdika.v1i4.1250>
- Maila, M. W. (2014). Voices of student teachers in their teaching practice: Key to quality learning. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(2), 569–577. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n2p569>

- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
- Mashita, M., & Komalasari, K. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Buku Saku dalam Menumbuhkan Cinta Budaya Daerah Siswa. 3(1), 22–37. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/71>
- Meldina, T., A. Agustin, & Harahap, S., H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman. 4(1).
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Miksan Ansori. (2018). Desain dan Evaluasi Pembelajaran Blended Learning Berbasis Whatsapp Group (WAG). *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 120–134. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v1i1.56>
- Mukminan. (2013). Pengembangan kurikulum ilmu sosial yang berorientasi kkn dan kurikulum 2013. 1–10.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Penelitian*. Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan* (II). Alfabeta.
- Mustari, M., & Sari, Y. (2017). Pengembangan Media Gambar Berupa Buku Saku Fisika SMP Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 113–123. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.1583>
- Mutmainah. (2014). Buku Saku Keanekaragaman Hayati Hasil Investasi Tumbuhan Berpotensi Tanaman Hias Di Gunung Sari Singkawang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(10), 1–12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i10.7465>
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan Dalam Prose Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Ngongo, K. P., & Gafur, A. (2017). Hubungan Keterlibatan Dalam Organisasi Badan (BEM) Dengan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sikap Demokratis Mahasiswa Khristoforus, 4(1), 101–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.11282>

- Ningsih, M. W., Lestari, N. D., & Pramika, D. (2021). Development of Accounting Pocket Book as Accounting Learning Media. *Economic Education Analysis Journal*, 10(3), 404–415. <https://doi.org/10.15294/eeaj.v10i3.48956>
- Ningsih, S. S., & Suhardi, A. (2021). Development of Science-Literacy Based Pocket Book on Global Warming Materials for Junior High School Students. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 2(2), 140–152. <https://doi.org/10.21154/insecta.v2i2.3331>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.
- Nurmala R, Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika SMP Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edukasia : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 4–17. <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/edukasia/index>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif, Psikomotor, Dan Afektif Siswa Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Nurzain, N. (2021). *Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning di SDN Singawada II*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/novianurzain/6162d9c124da9227947a6652/langkah-langkah-penerapan-model-pembelajaran-blended-learning-di-sdn-singawada-ii>
- One. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Elektronik. *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Khatulistiwa*, 6(3), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19277>
- Pangaribuan, A. F. dan Saragih, H. A. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1871>
- Permatasari, N. E. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *Jpsd*, 3(2), 96–104. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2131>

- Prasetya, D. (2017). Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(1), 21–31. <https://doi.org/10.23960/jpp.v7.i1.201703>
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Diva Press.
- Pratomo, W. D., & Sunardo, A. (2016). Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 4(2), 66–72. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v4i2.14309>
- Prayitno, W. (2015). *Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Artikel LPMP D.I. Yogyakarta. <https://lpmpjogja.kemdikbud.go.id/implementasi-blended-learning-dalam-pembelajaran-pada-pendidikan-dasar-dan-menengah/>
- Putri, A. A., Handayani, T., & Mafruzah, M. (2019). Penggunaan Media Papan Kartu Bhineka Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas 4 SDN Tlogomas 2. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 141–145. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.92>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Rachmawati, R. (2018). Analisis Keterkaitan Kompetensi Inti ( KI ), Dan Kompetensi Dasar ( KD ). *Jurnal Diklat Keagamaan*, XII(34), 231–239.
- Ramadhan, R. P., & Winata, H. (2016). Prokrastinasi Akademik Menurunkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 154–159. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3260>
- Ruhamah, R. (2021). Perancangan Buku Saku Matakuliah Elektronika Digital. *Seminar Nasional Teknolohi Informasi Dan Komputer 2021*, 199–202.
- Russell & Hannon. (2012). A Cognitive Load Approach To Learner- Centered Design Of Digital Instructional Media And Supporting Accessibility Tools. *Journal of Educational Technology Systems.Sage Journals*, 56(1), 78–88. <https://doi.org/10.1177%2F1071181312561116>
- Sa'dun, A. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In B. S. dan E. W. Abbas (Ed.), *Pendidikan*. Universitas Lambung Mangkurat. [http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI 2020-IPS-100 X \(1\).pdf](http://eprints.ulm.ac.id/8545/2/MUTIANI%2020-IPS-100%20X%20(1).pdf)
- Santosa, P. (2018). The Developmet of Pocket Book As Learning Media To Make Batik Jumput in Multicultural Arts and Scarf Subject. *Asia Pacific Journal of Contemporary Education and Communication Technology*, 4(1), 51–57. <https://doi.org/10.25275/apjcectv4i1edu6>
- Setiana, D. S., & Nuryadi. (2020). *Kajian Kurikulum Sekolah Dasar dan Menengah*. Gramasurya. <http://eprints.mercubuana-yogya.ac.id/8920/>
- Setiana, N. (2014). Pembelajaran IPS Terintegrasi dalam Konteks Kurikulum 2013. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(2), 95–108. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4574>
- Setiawati, L., & Sudira, P. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Praktik Kejuruan Siswa Smk Program Studi Keahlian Teknik Komputer Dan Informatika. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 325. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6487>
- Setyono, Y. A., Sukarmin, & Wahyuningsih, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Materi Gaya Ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 121.
- Sitompul, H., Setiawan, D., & Purba, E. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 664–665. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.411>
- Sudarsono, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Aplikasi Web Wordwall Pada Pelajaran Matematika Materi Bilangan Ganjil Genap Kelas II SD | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 9 No 0. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42148>
- Sudjiono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhardi, M., Albiy, R., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Analisis Dampak Regulasi Pemerintah Terhadap Moda Belajar Daring Di Rumah Bagi Pelaku Pendidikan Di Madrasah Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4), 1849–1858. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.684>
- Sunaengsih, C. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Transdisciplinary Terhadap Karakter Siswa Pada Sekolah Dasar Internasional Berbasis International Baccalaureate. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 167–174. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1327>
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Roasdakarya.
- Sutopo, Ariesto, H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Syahroni, M., & Amiq, Fahrial. Nurrochmah, S. (2016). Pengembangan Buku Saku Elektronik Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Futsal Untuk Wasit Futsal Di Kabupaten Pasuruan. *Pendidikan Jasmani*, 26(2), 304–317. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/pj.v26i2.7508>
- Tamrin, A. G., Slamet, S., & Soenarto, S. (2018). The link and match of the demand and supply for productive vocational school teachers with regard to spectrum of vocational skills in the perspective of education decentralization. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 40–52. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i1.15135>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Titin, Syamswisna, V. V. (2016). Kelayakan Media Buku Saku Submateri Manfaat Keanekaragaman Hayati Di Kelas X SMA Mandor. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(5), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v5i5.15438>
- Trimansyah. (2021). Kecenderungan Media Pembelajaran Interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 11(2), 13–27. <http://ejournal.stitbima.ac.id/index.php/fitrah/article/view/311>

- Ümit Yapici, I., & Akbayin, H. (2012). The effect of blended learning model on high school students' biology achievement and on their attitudes towards the internet. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(2), 228–237.
- Warren, J. M., & Hale, R. W. (2016). The Influence of Efficacy Beliefs on Teacher Performance and Student Success: Implications for Student Support Services. *Journal of Rational - Emotive and Cognitive - Behavior Therapy*, 34(3), 187–208. <https://doi.org/10.1007/s10942-016-0237-z>
- Wicaksana, E. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi Dan Minat Bakat Peserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1937>
- Widi , U, Vita, Y. H., dan Aden, A., G. (2020). *Blended Learning: Strategi Pembelajaran Alternatif di Era New Normal*. 2, 262–269. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/330>
- Widiastuti. (2013). Analisis Swot Keragaman Budaya Indonesia Widiastuti. *Jurnal Ilmiah WIDYA*, 1(1), 8–14.
- Wihartini, K. (2019). Analisis Manfaat Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Proses Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 1001–1003. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37313>
- Windiyani, T., Novia, L., & Permatasari, A. (2018). Penggunaan media pembelajaran gambar fotografi pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial siswa sekolah dasar. *Jpsd*, 4(1), 91–101. <https://scholar.archive.org/work/texwizvbyjbopbhb3fapo6w2kq/access/wayback/http://jurnal.untirta.ac.id>
- Zein, M. dan M. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Kimia. Pakan Baru*. Cahaya Firdaus.
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 72–80. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>