



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620
Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

**KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

Nomor : 522/A.30.03/2022

**Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN X
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022**

Bismillahirrahmanirrahim,

REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA :

Menimbang : a. Bahwa Kegiatan Penulisan Tesis bagi mahasiswa adalah salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Sekolah Pascasarjana UHAMKA sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

b. Bahwa sebagaimana konsideran (a), dan dalam rangka penulisan dan Bimbingan Tesis bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA dipandang perlu mengangkat Dosen Pembimbing Tesis bagi mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan dengan Keputusan Rektor.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);
7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;
9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

Terakreditasi Institusi BAN-PT dengan Peringkat A

10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
11. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 275/KEP/I.O/D/2018 tanggal 15 Desember 2018, tentang Penetapan Rektor UHAMKA Masa Jabatan 2018-2022;
12. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2013;
13. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA tentang Perbaikan Surat Keputusan Rektor Nomor 530/A.31.01/2012 tentang Perubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 480/A.01.01/2019 tanggal 24 Mei 2019 tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana UHAMKA Masa Jabatan 2019-2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
Pertama :
- : Mengangkat Dosen Pembimbing Tesis mahasiswa Angkatan X Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA sebagaimana tercantum dalam daftar lampiran.
- Kedua :
- Tugas Dosen Pembimbing Tesis :
1. Membimbing dan mengarahkan kegiatan penelitian yang telah disetujui;
 2. Memberikan masukan, arahan dan saran kepada mahasiswa yang berkaitan dengan penulisan dan penyelesaian tesis;
 3. Menandatangani tesis yang telah selesai bimbingan untuk segera diadakan ujian tesis.
- Ketiga :
- Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data penelitian ke lapangan diwajibkan mengikuti seminar proposal tesis terlebih dahulu dengan ketentuan yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan administrasi akademik dan keuangan.
- Keempat :
- Pelaksanaan seminar proposal tesis ditentukan kemudian setelah mahasiswa yang mendaftar memenuhi jumlah yang ditentukan.
- Kelima :
- Seluruh biaya bimbingan dibebankan sepenuhnya kepada mahasiswa yang dialokasikan untuk itu.
- Keenam :
- Keputusan ini berlaku selama 2 (dua) semester sejak tanggal ditetapkan, jika sampai batas waktu yang telah ditentukan masih ada mahasiswa yang belum melaksanakan bimbingan/seminar proposal tesis, maka mahasiswa yang bersangkutan mengulang dengan bimbingan yang baru.
- Ketujuh :
- Surat keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Kedelapan :
- Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN X KELAS B2
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022


NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
1	2109087004 SUPRAPTO	Evaluasi Implementasi Program Adiwiyata Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Di SDN Wijaya Kusuma 05	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
2	2109087005 SRI RIZKI LUTFIANTI	Pengaruh Model Pembelajaran Project Citizen Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Pengalaman Pancasila Siswa Kelas 5 Sdn Kalisari 03	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
3	2109087025 PIPIT RANIASI	Evaluasi Implementasi Penerimaan Peserta Didik Baru Tingkat Sekolah Menengah Pertama Jalur Prestasi Di SD Negeri Grogol Utara 09	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
4	2109087052 TRI SANDRY	Pengembangan LKPD IPA materi teknologi pangan Berbasis Contextual Teaching And Learning untuk meningkatkan Kemampuan Siswa Kelas 3 Di SDI Mauponggo, Kec.Mauponggo, Kab.Nagekeo	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
5	2109087032 AIDAH	Evaluasi Implementasi Penanaman Karakter Peserta Didik SD Aisyiyah Kota Sukabumi Ditinjau Dari Kurikulum AIK.	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
6	2109087013 RULIATI	Efektivitas E-Modul Berbasis Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Materi Perkembangbiakan Hewan.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
7	2109087040 LAILAN SAKILA BATUBARA	Peningkatan keterampilan membaca kritis melalui metode cooperative, Intergrated Reading, And Composition (CIRC) Peseradidikkelas V SDN Aren Jaya XIII Kota Bekasi.	1. Prof Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
8	2109087003 SYIFA NUR FAUZIAH	Evaluasi Implementasi Program Pendidikan Karakter di SDIT As-Salaam Karanggan.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
9	2109087011 WIDIASTUTI	Efektivitas Penggunaan Google sites untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan pemecahan masalah peserta didik materi pecahan.	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Purnama Syaepurrohman, Ph.D.
10	2109087037 NUR FITRI RATNASARI	Pengaruh Gender Dan minat baca terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Semper Barat 07	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
11	2109087078 NURTIYA NOVIA RIZKY	Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN Jaticempaka II	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
12	2109087031 ZALPAH	Pengaruh Model Pendekatan Question Formulation Technique (QFT) Terhadap kemampuan bertanya Dan Penguasaan konsep IPA Pada siswa SDN Kembangan Selatan 03	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 1. Dr. Irdalisa, S.Si, M.Pd.
13	2109087044 MARIA ANDAYANI	Pengaruh keterampilan berpikir kritis dan literasi sains terhadap hasil belajar IPA Siswa kelas VI SD Negeri Semper Barat 07	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M. Hum. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Pd.
14	2109087030 WIBI SEPTRIYANI PUTRI	Pengaruh Media Pembelajaran Dan Media Digital Untuk Meningkatkan Sikap Sosial Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Bunut Kec Warudoyong Kota Sukabumi	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
15	2109087071 ARIP RAHMAN HAKIM	Pengaruh penerapan Model Pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) Terhadap sikap ilmiah Dan Hasil Belajar dalam Keterampilan Proses Sains Kelas VI Gugus II Nanggung Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Purnama Syaepurrohman, Ph.D.
16	2109087072 YATIS ROSIDAH	Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di SDN Pasir Gintung 02 Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
17	2109087041 SRI ANIFIN	Implementasi diklat matematika mudah menyenangkan "3M" Untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa SDN Kuningan Barat 01 Pagi.	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
18	2109087043 NURWIYANTY	Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan kelas 1 SDN Semper Barat 07	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
19	2109087073 LINDA	Pengaruh pembelajaran Problem Based Learning Terhadap motivasi belajar dan ketrampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPA Siswa kelas VI SDN Cibubur.	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
20	2109087033 AAL JALALUDIN	Eksplorasi tingkatan metode pengetahuan dan keterampilan Di Sekolah dasar dengan implementasi multiterier Systems Of Support (MTSS)	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
21	2109087026 ROSLINA CHANDRAWATY	Evaluasi kegiatan ekstrakurikuler pramuka terhadap pembelajaran karakter Di Sekolah Gita Bangsa School, Kecamatan panongan, Kabupaten tangerang.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
22	2109087029 MARLINA	Meningkatkan kemampuan Story Telling Siswa melalui Model Multiterasi kelas V SDN Argapura 01, Kab. Bogor Jawa Barat.	1. Prof. Dr. Hj. Prima GustiYanti, M.Hum. 2. Purnama Syaepurrohman, Ph.D.
23	2109085015 NANA YOHANA	Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Pada Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI SDN Bangka 01	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
24	2109087012 MAYANG SEKAR BROTOJOYO HASIH	Pengaruh Program Literasi Dan Minat Baca Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kelas IV SDN Gandaria Selatan 03.	1. Prof. Dr. Hj. Prima GustiYanti, M.Hum. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.
25	2109087051 SITY FATIMAH KURNIASARI	Pengaruh Pembelajaran E-Learning Google Classroom Dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PKN Siswakesel VI SDN Bambu Apus 04	1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
26	2109087036 MUHAMAD ABU SOBIRIN	Pengaruh perhatian Orang Tua dan disiplin anak terhadap hasil belajar siswa materi matematika Di MI Darunnajah 2 Cipining	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Rektor,



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN X KELAS 2B
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2021/2022

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
1	2109087059 ASIH SETIAWURI	Pengembangan Modul Ajar Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Tema Bangunlah Jiwa Raganya Di Kelas IV	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
2	2109087063 CASWIN	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Projek (PJBL) dan Sikap Ilmiah Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hot) Pada Pelajaran Matematika Kelas 5 SD Islam Al Azhar 7 Sukabumi	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
3	2109087056 DAMA PUTRI PRAWITO PRIHATININGSIH	Analisis Proses Pembelajaran Matematika Pada Peserta Didik Berkebutuhan Khusus Slow Learnes Di SDN Pondok Ranggan 03	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amalayah, M.Pd.
4	2109087007 DANA ZAITUN ZAHRONA	Analisis Penerapan Budaya Sekolah Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Kelas 2 SDN Kunciran 3	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
5	2109087053 DEDE RISMA GINANJAR	Meningkatkan Sikap Semangat Kebangsaan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Value Clarification Techique (VCT) Di Kelas Tinggi	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amalayah, M.Pd.
6	2109087054 DUDUNG ABDUL QODIR	Model PADEBERKINEM dan Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas VI SDN Jatibening Baru	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
7	2109087023 DWI AMELIA	Pengembangan Media Belajar Permainan Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
8	2109087066 DYAH RAHAYU WISMANINGTYAS	"Pengaruh Model Pembelajaran Rme Dalam Meningkatkan Literasi Numerasi Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika SD Kelas VI"	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
9	2109087080 E L L Y A N A	Analisis Kesulitan Menjawab Soal Cerita Pada Peserta Didik Kelas 4 SDN Cipinang Besar Selatan 08 Pagi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
10	2109087042 FAJRIYATUL HIDAYAH	Pengetahuan Guru Mengenai Pembelajaran Berdeferensiasi dan Implementasinya di Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
11	2109087020 FEBRIAN AGUNG PRABOWO	Pengembangan Media Biorama Berbasis Kontekstual Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas 4 SDN Joglo 09	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
12	2109087057 GINA SISTHA YUWATI	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Cerita Wayang Kulit Materi Tokoh Pahlawan Nasional Berbasis Android Terhadap Minat Membaca Kelas 4 SD	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
13	2109087027 HAPSARI PRAYOGI INDRIANI	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (P-JBL) Terhadap Peningkatan Literasi Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VI SDN Ciracas 07 Pagi Pada Pembelajaran IPA	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
14	2109087077 INA MENAWATI	Pengaruh Model Pembelajaran Pjbl Terhadap Penguasaan Konsep Dan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Matematika SD	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
15	2109087060 MUHAMMAD AZHAR NAWAWI	E-Modul Karakter Siswa Ramah Ham Untuk Pembiasaan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Purnama Syaepurrohman, Ph.D.
16	2109087062 MUHAMMAD MUSLIM MACHBUB SULTHONY	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Batik Betawi Dalam Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta Di Kelas VI SDN Cibubur 10	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
17	2109087006 NUNY DWI FRIANTINY	Pengembangan Media Pembelajaran "Papan Lidimatika" Dalam Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Swasta Gugus I Parungpanjang Kabupaten Bogor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
18	2109087002 SILVY NOPIA AYU	Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
19	2109087079 SOFIARUT ANGELINE	Pengaruh LKPD Hots Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Matematika SD	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.
20	2109087070 SRI AGUSTINA	<i>Utilization Of Audio Visual Learning Media To Increase Student Interest And Learning Outcomes In Social Studies Learning Class</i> IVSDNPejatenTimur05. (Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Pejaten Timur 05)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
21	2109087001 SRIYATI	Implementasi Guru Terhadap Siswa Berkebutuhan Khusus Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Negeri Srengseng Sawah 07	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
22	2109087074 SUSANTI	Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Pada Tema Energi Di SD Negeri Kecamatan Tamansari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum.
23	2109087076 TAMIT	Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Materi Siklus Air Di SD Negeri Kecamatan Tamansari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
24	2109087074 TONIARDI	Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
25	2109087066 ZAHRA AULIA RAHIMAH	Pengaruh Model NHT Dan Model CTL Terhadap Pemahaman Konsep Dasar Dan Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Pada Siswa Kelas 4 SD Muhammadiyah 5 Jakarta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Ervin Azhar M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.

Rektor,



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

DAFTAR NAMA MAHASISWA DAN DOSEN PEMBIMBING TESIS
MAHASISWA ANGKATAN X KELAS B3
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2021/2022

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
1	JAENAL ABIDIN 2109087008	Analisis Kinerja Guru Penggerak Kabupaten Bogor Tingkat Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
2	MARYATUN 2109087009	Pengaruh Model Pembelajaran Kolaborasi (Kooperatif Learning Tipe Jigsaw) Dan Motivasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SDN Tanah Baru 1 Kota Depok	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
3	IPAHAH SHARIFAH 2109087010	Efektivitas Pembagian Kelas Menurut Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SDIT Al Iman Bekasi	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
4	MIA OKTAVIANI 2109087017	Pengaruh Kosakata Sehari-Hari Terhadap Kemampuan Literasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN Cipayung 3	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
5	KIKI AMELIA 2109087018	Pengaruh Media Pembelajaran Power Point (Animasi) Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SDN Pondok Kacang Timur 02	1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
6	PUTRI WAHYUNI 2109087019	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI di SDN Kukusan Depok	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA
16	NURHIDAYATI 2109087047
17	RORO AYU SEKAR PRAMESTI 2109087048
18	IKA MERYANA 2109087049
19	AISYAH MULIANA ZULFAH 2109087050
20	HANNY PRAMITHA PUTRI 2109087055
21	ANTO SUGIRI 2109087064
22	SULISTYOWATI TRIASIH 2109087067
23	RESTI TITIANDARI 2109087069
24	HAYATIN NUFHUS 2109087081

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
7	SHINTANA INDIANA 2109087020	Hubungan Antara Kecerdasan Majemuk Dan Ketrampilan IPA Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas 4 Di SDN Utan Jaya	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M. Pd.
8	DUDUNG BADRUJAMAN 2109087022	Dampak Kebijakan Penunjukan Guru Kelas Sebagai Bendahara Bos Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri Se_Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
9	ERIKA FEBRIANTI 2109087024	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pjbl) Dan Keterampilan Tingkat Tinggi Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Di SDN Kalimulya 1 Kota Depok	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
10	GITA NOVIANTI 2109087028	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Dan Keterampilan Sains Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vi SDN Pejaten Timur 15 Pagi	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
11	ARI PRASTYANI CAHAYA PUTRI 2109087034	Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Kelas V SDN Mangga Besar 11 Pagi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
12	WARTA 2109087035	Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Di Gugus II Kecamatan Tamansari	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
13	RIMA NUR IMAN 2109087038	Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa SD Kelas V SDN Bukit Duri 05.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
14	INDRI NOVIANA 2109087045	Pengaruh Model Problem Based Learning (Pjbl) Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Vi SD Negeri Gugus III Kecamatan Kebon Jeruk	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
15	AGNES INTAN NOVENTIA 2109087046	Analisis Learning Loss Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Tugu Utara 09	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno

NO	NIM DAN NAMA MAHASISWA	JUDUL TESIS	DOSEN PEMBIMBING
25	RETNO MAHARANY 2109087082	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Siswa Kelas II Di SDN Tugu Utara 07 Jakarta Utara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.

Rektor,



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA
(EKSPERIMEN SISWA KELAS IV MIS DARUNNAJAH 2 BOGOR)**

TESIS



Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

OLEH

AAL JALALUDIN

2109087033

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR

SEKOLAH PASCA SARJANA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

TAHUN 2023

ABSTRAK

Nama : Aal Jalaludin

NIM : 2109087033

Judul : Pengaruh Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Dengan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa
(Eksperimen Siswa Kelas IV MIS Darunnajah 2 Bogor)

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperiment* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang signifikan antara: (1) siswa yang menggunakan strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal dan siswa yang menggunakan strategi pembelajaran secara langsung (*direct instruction*) pada hasil belajar IPS; (2) siswa yang memiliki motivasi rendah dan tinggi pada hasil belajar IPS (3) ada tidaknya interaksi antara strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan strategi pembelajaran secara langsung (*direct instruction*) dengan memperhitungkan variabel motivasi siswa (tinggi - rendah) dalam pencapaian hasil belajar IPS siswa kelas VI MIS Darunnajah Bogor.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) yaitu dengan memilih dua kelas secara random dengan desain penelitian adalah *factorial design* dengan rancangan penelitian faktorial 2 x 2. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI MIS Darunnajah Bogor yang berjumlah 62 orang yang terbagi atas 2 kelas. Sampel penelitian berjumlah 62 orang terdiri atas dua kelas yaitu kelas eksperimen kelas IVA dan kelas kontrol kelas IVB yang dipilih secara random. Adapun Instrumen yang digunakan yaitu lembar kuesioner, Lembar Observasi guru dan siswa, RPP dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif, analisis inferensial, uji *Two Way Anova* dan uji lanjut Tukey.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh signifikan Untuk siswa yang belajar dengan menggunakan strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal dengan siswa yang menggunakan strategi

pembelajaran secara langsung (*direct instruction*) (2) Terdapat pengaruh signifikan Untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah dalam hasil belajar IPS) (3) terdapat interaksi antara strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan strategi pembelajaran secara langsung (*direct instruction*) dan Motivasi Belajar (tinggi dan rendah) dalam pencapaian hasil belajar IPS siswa (4) yang memberikan hasil yang tinggi adalah strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal dengan motivasi belajar yang tinggi dalam pembelajaran kelas VI MIS Darunnajah Bogor.

Implikasi dari penelitian ini adalah : 1) Berbagai bentuk strategi maupun metode pembelajaran perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pelajaran IPS. 2) Penulis berpendapat apabila penelitian sejenis ini dilakukan pada sampel yang berbeda, maka hasil yang diperoleh kemungkinan juga berbeda.

Kata Kunci : *Contextual Learning, Direct Instruction, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Name : Aal Jalaludin

NIM : 2109087033

Title : The effect of contextual teaching and learning (CTL) learning strategies with local wisdom and direct learning strategies (direct instruction) on social science learning outcomes in terms of student learning motivation.
(Experiment Class of fourth grade students of MI Darunnajah 2 Bogor)

This study is a quasi-experimental research that aims to determine whether there is a significant difference in social science learning outcomes between: (1) students who use Contextual Teaching and Learning (CTL) strategies and students who use direct instruction strategies on social studies learning outcomes; (2) students who have low and high motivation on social studies learning outcomes (3) whether there is interaction between Contextual Teaching and Learning (CTL) strategies and direct instruction strategies with student motivation (high - low) in the achievement of social studies learning outcomes of grade VI students of MIS Darunnajah Bogor.

The type of research used in this study is a quasi experiment (pseudo experiment) that is by selecting two classes directly with the research design is factorial design with factorial research design 2 x 2. The population in this study were all 6th grade students of MIS Darunnajah Bogor totalling 62 people divided into 2 classes. The research sample was 62 people consisting of two classes selected by purposive sampling. The instruments used are questionnaire sheets, teacher and student observation sheets, lesson plans and tests. Data analysis techniques in this study are descriptive analysis, inferential analysis, Two Way Anova test and Tukey's further test.

The results of this study showed that: (1) There is a significant effect for students who are taught using Contextual Teaching and Learning (CTL) strategies with students who use direct instruction strategies (2) There is a significant effect for students who have high and low learning motivation in social studies learning outcomes (3) There is an interaction between learning strategies (Contextual Teaching and Learning (CTL) strategies and direct instruction strategies) and

Learning Motivation (high and low) in the achievement of social studies learning (4) which provides high results is the Contextual Teaching and Learning (CTL) learning strategy with local wisdom with high learning motivation in class VI MIS Darunnajah Bogor.

The implications of this research are: 1) Various forms of learning strategies and methods need to be applied in learning activities, especially in social studies subject matter. 2) The author argues that if this type of research is conducted on different samples, then the results obtained may also be different.

Keywords: Contextual Learning, Direct Instruction, Motivation , achievement.

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA (EKSPERIMEN SISWA KELAS IV MI DARUNNAJAH 2 BOGOR)

TESIS

Oleh:

AAL JALALUDIN

NIM : 2109087033

PEMBIMBING

TANDA
TANGAN

TANGGAL

Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

.....

.....

.....

.....

Jakarta, 14 Juli 2023

Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim.

Alhamdulillah Rabbil alamiin, Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas kehendak-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Terwujudnya tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan do'a serta dorongan yang positif dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan Program Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Dasar.
2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno., Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya dan atas kesabarannya memberikan arahan, semangat, dukungan serta sumbang pemikiran yang sangat berharga bagi peneliti selama penyusunan tesis ini.
3. Dr.Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya dan atas kesabarannya membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Prof. Dr. H Ade Hikmat, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
6. Untuk istri saya tercinta Rifa Wardatia Muntaha dan anak saya tersayang Nisa Al Rifatul Ula

7. Kedua Orang tua, mamah Siti Saroh dan papah tercinta Juma Solehudin , serta Orang tua saya umi Maryati dan bapak Nurmansah yang tak henti-hentinya senantiasa memberikan dukungan do'a, materi, maupun kepercayaan selama Peneliti menjalani kuliah. Semoga teteh tidak mengecewakan kalian.
8. Teman-teman yang telah membantu dalam bertukar pikiran yang tidak dapat saya cantumkan sebagai rasa terima kasih atas persahabatan dan persaudaraan yang menjadi penghibur serta pelipur lara selama menyelesaikan tesis ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat Peneliti tuliskan satu per satu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas segala amal baik yang telah diberikan. Amiin

Hanya kepada Allah peneliti menyerahkan segalanya, semoga Allah membalas segala amal kebaikan mereka. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Jakarta, 13 Mei 2023
Peneliti,

AAL JALALUDIN
2109087033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTARTABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	12
1. Strategi <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	12
2. Kearifan Lokal	32
3. Pembelajaran Pembelajaran langsung (<i>Direct Instruction</i>)	36
4. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial	43
5. Motivasi Belajar.....	49

6. Hasil belajar	58
B. Penelitian yang relevan	68
C. Kerangka Berfikir	74
D. Hipotesis Penelitian	78

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	80
B. Tempat dan Waktu Penelitian	80
C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	82
D. Strategi Eksperimen dan Variabel Penelitian.....	88
E. Populasi dan Sampel	89
F. Perlakuan.....	91
G. Teknik Penelitian	94
H. Instrumen Pengumpulan Data	94
I. Hipotesis Statistik	106

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	108
1. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) dengan kearifan lokal	109
2. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	110
3. Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	112
4. Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah...	113

5. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Contextual Teaching And Learning (CTL) Dengan Kearifan Lokal Bagi Kelompok Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.	115
6. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan kearifan lokal bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.	117
7. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.	118
8. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.	120
B. Pengujian Persyaratn Analisis	121
1. Uji Normalitas	123
a. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan kearifan lokal	123
b. Hasil Uji Normaltas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)	124
c. Hasil Uji Normaltas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.....	125

d.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	125
e.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan kearifan lokal bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.....	126
f.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan kearifan lokal bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	127
g.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	128
h.	Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	129
2.	Uji Homogenitas Varians	149
C.	Pengujian Hipotesis.....	130
1.	Pengaruh Strategi Contextual Teaching and Learning (CTL) dengan kearifan lokal dan Strategi Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) terhadap Hasil Belajar IPS	132
2.	Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah terhadap Hasil Belajar IPS.	133

3. Pengaruh Interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa	134
D. Pembahasan Hasil Penelitian	137
E. Keterbatasan Penelitian	142
BAB IV SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	144
B. Implikasi Penelitian.....	145
C. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	149
RIWAYAT HIDUP	218

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintaks Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	17
Tabel 3.1. <i>Grant Chart</i> Penelitian	82
Tabel 3.2. Rancangan Eksperimen	85
Tabel 3.3. Jumlah Siswa kelas IV MIS Darunnajah.....	89
Tabel 3.4. Persamaan Dan Perbedaan Kelas Kontrol Dan Kelas Ekperiment	93
Table 3.5. Indikator Motivasi Belajar.....	97
Tabel 3.6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.....	105
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL)	109
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	125
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	112
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.....	114
Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan <i>Strategi</i> <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.....	116
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) dengan kearifan lokal bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi.	117

Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran langsung (<i>Direct Instruction</i>) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	119
Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah	120
Tabel 4.9. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i>	123
Tabel 4.10. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	124
Tabel 4.11. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	125
Tabel 4.12. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah	126
Tabel 4.13. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	127
Tabel 4.14. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> dengan kearifan lokal bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	128
Tabel 4.15. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran langsung (<i>Direct Instruction</i>) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi	129

Tabel 4.16. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah	130
Tabel 4.17. Uji Homogentias Variens <i>Levene's Test of Equality of Error Variancesa</i>	131
Tabel 4.18. Rangkuman ANAVA Dua Jalan\Jalur Pada Desain Faktorial 2x2 .	133
Tabel 4.19. Rangkuman Hasil <i>Uji Tukey</i>	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir	78
Gambar 3.1. Desain Penelitian	82
Gambar 3.2. Langkah-langkah penelitian.....	86
Gambar 4.1. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i>	109
Gambar 4.2. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>).....	111
Gambar 4.3. Histogram skor prestasi IPS yang memiliki motivasi belajar Tinggi	112
Gambar 4.4. Histogram skor prestasi IPS yang memiliki motivasi belajar Rendah.	114
Gambar 4.5. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> dengan kearifan lokal bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.....	115
Gambar 4.6. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> dengan kearifan lokal bagi siswa yang memiliki motivasi Rendah.....	117
Gambar 4.7. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.....	118

Gambar 4.8. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa	157
Lampiran 2. Instrument Tes Hasil Belajar Ips Strategi Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Dan Strategi Pembelajaran Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	161
Lampiran 3. Hasil Uji Coba Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa	170
Lampiran 4. Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar Ips Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Dan Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	171
Lampiran 5. Uji Coba Validitas Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa	172
Lampiran 6. Uji Coba Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Ips Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Dan Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	173
Lampiran 7. Uji Coba Realibilitas Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa .	174
Lampiran 8. Uji Coba Realibilitas Instrument Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Ips Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) Dan Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>)	175
Lampiran 9. Uji Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Ips (Kelas Eksperimen) Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) – Setelah Uji Coba.....	176

Lampiran 10. Uji Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Ips (Kelas Kontrol) Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) – Setelah Uji Coba	177
Lampiran 11. Uji Validitas Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa – Setelah Uji Coba.....	178
Lampiran 12. Hasil Tes Instrument Belajar Ips Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i> (CTL) – Setelah Uji Coba	179
Lampiran 13. Hasil Tes Instrument Belajar Ips Pembelajaran Langsung (<i>Direct Instruction</i>) – Setelah Uji Coba.....	180
Lampiran 14. Hasil Tes Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa– Setelah Uji Coba.....	181
Lampiran 15. Data Siswa Kelas IV A Mis Darunnajah (Kelas Eksperimen) ...	182
Lampiran 16. Data Siswa Kelas IV B Mis Darunnajah (Kelas Kontrol)	183
Lampiran 17. Analisis Moderator (Kategori Motivasi Belajar)	184
Lampiran 18. Analisis Inferensial – Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test & Uji Homogenitas Levene	187
Lampiran 19. Analisis Inferensial – Two Way Anava.....	190
Lampiran 20. Analisis Inferensial – Uji Tukey.....	194
Lampiran 21. Rancangan Langkah-Langkah/Sintaks Strategi Pembelajaran <i>Contextual Teaching And Learning</i>	196
Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran MIS Darunnajah 2 Bogor ..	202
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Tesis	215
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Tesis dari MIS Darunnajah 2 Bogor	216

Lampiran 24. Surat Pernyataan	217
Lampiran 25. Dokumentasi	218

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kompetensi yang diharapkan muncul sebagai hasil proses pendidikan menurut undang-undang adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sehubungan dengan itu, tujuan pendidikan nasional menjadi acuan dalam pengembangan tujuan pendidikan IPS. Tujuan ilmu sosial yang mencakup berbagai kemampuan yang mencakup pengetahuan, keterampilan di bidang akademik dan keterampilan berpikir dan pengembangan nilai. Kompetensi yang dikembangkan dalam IPS meliputi kemampuan mengembangkan aspek intelektualisme dan pengembangan keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan yang dikembangkan sesuai perkembangan berpikirnya, karena peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda dalam memberdayakan dan memfungsikan kemampuan berpikirnya. Hasil belajar yang didasari motivasi belajar penting bagi pendidikan IPS karena dengan motivasi belajar peserta didik mampu mengolah apa yang dibaca, dibahas, ataupun dilihat sehingga

dapat menemukan sesuatu yang memiliki makna bagi dirinya.

Hal ini sejalan dengan peranan pembelajaran IPS menurut Efendi dkk dalam (Anwar, 2018) :

Pengajaran IPS memegang peranan yang penting karena harus mempersiapkan anak didik untuk mengerti tentang peranannya, memahami hak dan kewajibannya, serta bertanggung jawab sebagai warga negara Indonesia. Anak didik perlu ambil bagian secara aktif dalam kehidupannya, dia bukanlah warga negara yang pasif yang tidak memahami masalah-masalah di lingkungannya, dan bukan pula warga negara yang tidak mau tahu persoalan bangsanya, serta tidak mau terlibat dalam usaha memecahkan persoalan-persoalan tersebut.

Proses belajar merupakan komunikasi antara guru dan peserta didik dari keadaan belum mengerti menjadi mengerti. Proses komunikasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan tujuan agar pengetahuan dari guru dapat dimiliki oleh peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada guru akan memungkinkan terjadinya komunikasi yang berjalan satu arah sehingga membuat peserta didik menjadi pasif, akibatnya proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Namun permasalahan yang ditemukan peneliti di lapangan adalah hasil belajar siswa dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran IPS masih sangat minim. Kualitas cara guru mengajar juga masih berfokus dengan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang cenderung berpusat pada guru, sehingga kegiatan belajar mengajar kurang diminati siswa. Pembelajaran IPS selama ini yang berlangsung di kelas IV MI Darunnajah Bogor kurang melakukan inovasi dalam proses pembelajaran seperti strategi *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal, apabila guru memberikan

pertanyaan siswa hanya diam dan saling tunjuk untuk menjawab pertanyaan, dan apabila diberikan soal mereka menjawab kurang maksimal sehingga mendapatkan nilai yang kurang. Apabila motivasi belajar siswa tidak di tingkatkan nantinya siswa hanya sebatas masuk pembelajaran IPS akan tetapi tidak dapat mengambil nilai pembelajaran untuk mereka laksanakan di dalam lingkungan mereka. Maka disinilah peran guru sangat dibutuhkan dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya berinovasi agar siswa senang dalam belajar.

Saat ini strategi pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar lebih berorientasi pada peningkatan aspek kognitif tanpa mengutamakan aspek sosial dan ekonomi khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah tidak lepas dari peran guru sebagai pendidik di sekolah. Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, kehadiran guru sangat penting, hal ini dikarenakan guru adalah pengelola kegiatan belajar mengajar. Sebagai pengelola kegiatan belajar mengajar, guru memiliki kewenangan untuk memilih strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

The learning approach is a crucial factor that must be considered in the teaching and learning process because the learning approach is a means to realize teaching goals. The better the learning approach chosen, the better the learning objectives will be realized, and the educational purposes will be better. Much learning focuses on knowledge and procedural but ignores facts (Virranmäki et al., 2021).

Maksudnya adalah strategi pembelajaran merupakan faktor krusial yang harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar karena strategi pembelajaran

merupakan sarana untuk mewujudkan tujuan pengajaran. Semakin baik strategi pembelajaran yang dipilih, maka semakin baik pula tujuan pembelajaran yang akan terwujud, dan semakin baik pula tujuan pendidikan tersebut. Banyak pembelajaran berfokus pada pengetahuan dan prosedural tetapi mengabaikan fakta, padahal dengan mempelajari fakta, siswa memahami kejadian tersebut dengan baik. Ketika siswa dapat memahami dengan baik, mereka akan berhasil dalam belajar, dan tujuan pembelajaran akan berhasil.

Proses pembelajaran dengan strategi Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) diantaranya guru memberikan materi pembelajaran atau mempresentasikan beberapa konsep dan meminta siswa untuk menghafal konsep tersebut. Banyak siswa yang tidak tuntas dalam mata pelajaran IPS dengan pola pembelajaran seperti itu, apalagi jika anak tersebut memiliki motivasi belajar yang rendah. Jika dilihat dari kandungan materi pada mata pelajaran IPS, banyak pola pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran IPS, salah satunya dipilih oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini. Beberapa faktor penyebab siswa tidak tuntas, antara lain: (a) Proses belajar mengajar (KBM) kurang menyenangkan sehingga siswa bosan dengan pelajaran. (b) Kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. (c) Pemilihan strategi pembelajaran yang tidak tepat. (d) Siswa tidak tertarik mengikuti pelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti di MI Darunnajah 2 Bogor yang terletak di kabupaten Bogor, hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran umum lainnya dikarenakan

anggapan peneliti sistem pembelajaran IPS yang berlangsung masih bersifat pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dalam pembelajaran membuat peserta didik merasa jenuh. Peserta didik akan merasa cepat bosan karena mereka kurang dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini lah yang menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru karena pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga mengakibatkan hasil belajar IPS menjadi rendah. Melihat hal tersebut, guru perlu melakukan inovasi penerapan strategi pembelajaran, agar dapat mendorong partisipasi peserta didik untuk belajar dan memberikan pengalaman yang bermakna. Salah satu penerapan strategi yang bervariasi adalah menerapkan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) karena strategi ini memiliki karakteristik, yaitu, keadaan yang mempengaruhi langsung kehidupan peserta didik kekinian, belajar yang tidak hanya dalam kelas, dan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan sehingga peserta didik belajar dengan semangat dan tidak merasa bosan.

Contextual Teaching And Learning (CTL) menjadi strategi pengajaran baru dan modern untuk menjawab kebutuhan dalam pendidikan saat ini. Dengan menggunakan CTL pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV menurut peneliti sangat baik dan relevan, karena materi yang di ajarkan pada mata pelajaran IPS diantaranya tentang alam dan lingkungan setempat, sumber daya alam dan kegiatan ekonomi setempat, keanekaragaman suku dan budaya setempat, peninggalan sejarah lingkungan setempat dan masalah

sosial di lingkungan setempat. Dengan strategi pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) dapat membantu guru dan siswa dalam mengaitkan materi yang diketahui dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) mendorong siswa untuk menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata. Siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata dan mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan. Bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penulis menemukan sebuah ayat yang sangat relevan dengan konsep pembelajaran CTL, yaitu firman Allah SWT dalam surah Luqman ayat 12.

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ

Dan sesungguhnya telah kami berikan hikmat kepada Luqman, yaitu bersyukur kepada Allah. dan barang siapa yang bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya ia bersyukur untuk dirinya sendiri, dan barang siapa yang tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji.

Para mufassir memberi komentar yang bervariasi terhadap kata “hikamah” dalam ayat itu. komentar (Bhaidhawy, 1418H) dengan mengutip defenisi dari ulama, yaitu, hikmah adalah kesempurnaan jiwa manusia yang akan terpenuhi

dengan cara menerima ilmu secara teoritis sebagai landasan gerak menuju kesempurnaan perbuatan luhur sesuai dengan kemampuannya.

Kearifan lokal dan warisan budaya yang berkembang di masyarakat pedesaan merupakan hasil dari kebiasaan masyarakat setempat atau kebudayaan masyarakat sebagai bentuk adaptasi terhadap alam dan lingkungan tempat tinggalnya. Masyarakat menggunakan cara-cara tersendiri untuk mengelola alam dan lingkungan dan kebiasaan tersebut disebut dengan kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri berisi pengetahuan-pengetahuan yang sangat penting perihal kehidupan berbudaya sehingga kearifan lokal dijadikan sebagai aset budaya bangsa. Indonesia memiliki keragaman suku bangsa sehingga beraneka ragam pula aturan maupun budaya yang dimiliki setiap suku bangsa tersebut. Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya yang ada ini terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif dan terkandung ilmu pengetahuan yang mereka gunakan dalam aktivitas kesehariannya.

Berdasarkan permasalahan yang di uraikan di atas dapat di petakan bahwa diantara yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah ketepatan dalam menggunakan strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa, peneliti menduga dengan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) disertai dengan motivasi belajar siswa yang tinggi akan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Dari permasalahan yang dijelaskan tersebut, peneliti akan melakukan penelitian apakah strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ditinjau dari minat belajar siswa, dengan judul penelitian “ pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial ditinjau dari motivasi belajar siswa” eksperimen siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Strategi pembelajaran IPS yang berlangsung dan didominasi oleh guru masih bersifat pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), yang mana strategi tersebut kurang menarik dan cenderung membosankan.
2. Penerapan strategi yang kurang tepat dan kurang variatif membuat motivasi belajar IPS siswa yang rendah.
3. Motivasi belajar yang rendah menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa.

4. Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS.
5. Pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian tidak menyimpang dari apa yang diteliti, karena masalah yang terlalu luas akan menyulitkan terpecahkan permasalahan yang diteliti, maka penulis membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya meneliti ranah kognitif siswa.
2. Pengaruh penerapan Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS.
3. Pengaruh motivasi belajar rendah dan pengaruh motivasi belajar yang tinggi terhadap hasil belajar IPS.
4. Interaksi pengaruh penerapan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas rumusan masalah yang di teliti adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor.

2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS
3. Apakah terdapat interaksi pengaruh antara strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - 1) Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan untuk menambah literatur yang mempunyai kaitan dengan kajian teori yang berhubungan dengan Pengaruh Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS ditinjau dari motivasi belajar siswa.
 - 2) Sebagai upaya masukan terhadap siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 3) Sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.
 - 4) Sebagai acuan kepada Lembaga untuk meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - 1) Sebagai masukan untuk guru pengajar IPS dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan strategi pembelajaran *Contextual*

Teaching And Learning (CTL) agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan yang terjadi.

- 2) Sebagai bahan kajian dan evaluasi para pemegang kebijakan untuk meningkatkan kualitas dan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

a) Pengertian

Konsep dasar strategi Contextual diperkenalkan pertama kali pada tahun 1916 oleh John Dewey yang menganjurkan agar kurikulum dan metodologi pengajaran dipertautkan dengan pengalaman dan minat siswa (Anim, A. & Saragih, E.M. 2019). Dari penjelasan John Dewey tersebut maka strategi *Contextual Teaching And Learning* merupakan strategi pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan kehidupan siswa dan pengalaman siswa di lingkungan mereka.

Strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dikembangkan di Indonesia oleh Dr. Johnson D. S. Wahyu pada tahun 1990-an. CTL adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada konteks atau situasi nyata dan memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan siswa sebagai dasar belajar. Strategi CTL juga menekankan pada penggunaan aplikasi praktis dari konsep yang dipelajari, sehingga siswa dapat menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Maksud dari penjelasan tersebut bahwa strategi CTL adalah sebuah strategi pembelajaran yang memfokuskan pada pengalaman siswa dan aplikasi praktis dari konsep yang dipelajari.

Menurut Kasihani, dalam penelitian (Nurohim, Rosidi, 2020) mengatakan bahwa Proses belajar akan sangat efektif bila pengetahuan baru diberikan berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki siswa sebelumnya. Dari teori tersebut dapat di simpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan *Contextual Teaching And Learning* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menautkan materi pembelajaran dengan kehidupan siswa saat ini sehingga siswa mampu melakukan perubahan yang baik di lingkungan sekitar siswa.

Bern dan Erickson dalam penelitian (Riza Fatimah Zahrah, & Yusuf Suryana, 2019) mengatakan teknik pengajaran yang terkait dengan CTL yaitu pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis kerja, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran layanan dan strategi bereaksi. Strategi ini membantu guru menghubungkan konten materi dengan keadaan nyata, dan memotivasi peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan dan aplikasi dalam kehidupan mereka. Strategi CTL juga mendasar dalam menekankan pemikiran kritis, mengenali kebutuhan belajar-mengajar dalam konteks yang berbeda, memotivasi siswa untuk belajar satu sama lain dan menggunakan evaluasi otentik. Selain itu, beberapa ahli menemukan bahwa strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) membantu siswa mengembangkan prestasi mereka di sekolah, juga mempromosikan pemikiran kritis dan tingkat tinggi mereka. Dimana strategi pembelajaran

Contextual Teaching And Learning mendorong siswa untuk mudah menghubungkan dan mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nurhadi dalam (Muhamad Saleh, dkk, 2020) menjelaskan bahwa pembelajaran Contextual (*Contextual Teaching and Learning*) merupakan konsep pembelajaran yang dapat membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan kondisi kehidupan nyata siswa, dan mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang siswa punya dan penerapannya dalam kehidupan siswa. Tidak hanya itu *Contextual Teaching And Learning* juga adalah pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menerapkan dan mengalami apa yang diajarkan dengan merujuk pada masalah dunia nyata, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.

Pembelajaran dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* merupakan strategi pembelajaran baru dan modern untuk menjawab kebutuhan dalam pendidikan saat ini yang membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari dengan menghubungkan mata pelajaran mereka dengan konteks kehidupan mereka. Menurut Sears, dalam (Pratama, A., & Sumardi, M, 2022) mendefinisikan bahwa strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) mendorong siswa untuk mengambil bagian dari pembelajaran mereka dan menyediakan kerangka kerja konkret untuk menggabungkan teori dan praktik pola. Sears juga menekankan bahwa strategi CTL adalah proses pembelajaran yang bertujuan mendukung siswa

untuk memahami materi pendidikan yang mereka pelajari dengan menghubungkan mata pelajaran akademik dengan situasi kehidupan mereka seperti situasi pribadi, sosial dan budaya mereka, Teori dan tema pendidikan yang berhubungan dengan CTL meliputi konstruktivisme berbasis pengetahuan, pembelajaran berbasis usaha dan teori inkremental kecerdasan, sosialisasi, pembelajaran terletak, dan pembelajaran terdistribusi. Strategi untuk menerapkan CTL meliputi pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran layanan, dan pembelajaran berbasis kerja. CTL mengharuskan guru merencanakan pelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa; termasuk kelompok belajar yang saling bergantung; menyediakan lingkungan yang mendukung pembelajaran mandiri; mempertimbangkan keragaman siswa; membahas kecerdasan majemuk siswa (termasuk teknik bertanya yang meningkatkan pembelajaran siswa dan keterampilan memecahkan masalah); dan termasuk penilaian otentik. Dalam menerapkan CTL, guru berperan sebagai fasilitator, organisator, role strategi, mentor pembelajaran, spesialis konten, dan penyalur pengetahuan. Menurut Kunandar, dalam penelitian (Karim, Ahmad, 2023) mengungkapkan bahwa dipilihnya pembelajaran CTL sebagai pembelajaran yang dianggap mampu menciptakan siswa yang produktif inovatif adalah dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Pendidikan kita masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas

masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Untuk itu diperlukan strategi pembelajaran yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi mendorong siswa mengonstruksikan pengetahuan dibenak mereka sendiri.

- 2) Melalui landasan filosofi konstruktivisme, CTL dipromosikan menjadi alternatif strategi belajar yang baru. Melalui CTL, siswa diharapkan belajar melalui mengalami bukan menghafal.

Dari penjelasan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dengan *Contextual Teaching And Learning* merupakan strategi yang sangat efektif untuk diterapkan dalam materi kelas IV karena pembahasan pembelajaran berkaitan dengan kehidupan sekitar siswa, materi pembelajaran yang diajarkan tentang lingkungan sekitar, alam sekitar, seni dan budaya yang ada di sekitar siswa, sehingga strategi *Contextual Teaching And Learning* yang merupakan strategi yang berbasis masalah, kooperatif, layanan dan strategi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengaplikasikan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa di lingkungan mereka dan dapat melaksanakan nilai dan materi yang terkandung dalam pembelajaran kepada kehidupan siswa.

b) Sintaks Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Rancangan langkah-langkah/sintaks strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* :

Tabel 2.1. Sintaks Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Langkah Langkah	Kegiatan
	Guru dan Siswa
Fase 1 <i>konstruktivisme</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="751 461 1139 786">1. Guru memberikan salam kepada siswa dan berdo'a sesuai dengan keyakinan masing-masing dengan penuh rasa religious. <li data-bbox="751 824 1139 1301">2. Guru memusatkan perhatian siswa, melakukan presensi kelas dan menyampaikan materi, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. <li data-bbox="751 1339 1139 1962">3. Menggali prakonsepsi siswa secara lisan terkait dengan konsep yang akan dipelajari sebagai berikut "Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam dan potensi di sekitar" siswa menyimak

	<p>permasalahan yang disampaikan oleh guru"</p> <p>4. berdasarkan apersepsi yang disajikan, guru menggali gagasan awal siswa terkait materi kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi dengan memberikan pertanyaan Apa nama pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkunganmu.</p>
<p>Fase 2</p> <p>Pestrategian (<i>strategiling</i>)</p>	<p>1. Siswa memeperhatikan pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkungannya berdasarkan pertanyaan dari guru, siswa menyampaikan gagasan yang dimilikinya terkait dengan pekerjaan orang-orang yang tinggal di</p>

	<p>lingkungannya, dengan menjawab pertanyaan pertanyaan guru dengan penuh tanggung jawab.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membimbing dan memperjelas esensi pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkungan yang terkandung dalam pengamatan siswa. 3. Guru menjadi strategi atau contoh untuk dilihat dan ditiru oleh siswa, apapun yang dilakukan oleh guru menjadi strategi bagi siswa, siswa akan meniru apapun yang diucapkan dan dilakukan oleh guru.
<p>Fase 3 Masyarakat belajar (<i>learning community</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. siswa dibawah bimbingan guru membentuk kelompok belajar masing-masing dengan penuh disiplin"

	<ol style="list-style-type: none">2. satu kelompok terdiri dari 4-5 orang distribusi siswa dalam kelompok berdsarkan kesenangan berteman kerjasama.3. Guru membagikan lembar kegiatan siswa dan lembar kerja pada pada tiap-tiap kelompok.4. siswa bersama teman-teman dalam kelompoknya mencermati petunjuk kegiatan dalam buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dengan tekun, siswa dalam kelompok melakukan kegiatan pembelajaran Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam dan potensi di sekitar.
--	---

	<p>5. Guru mengawasi jalannya pengisian siswa dalam lembar kerja siswa di buku tema 8 dan membimbing siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan belajar dan melakukan penilaian.</p>
<p>Fase 4 Menemukan (<i>inquiri</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa membaca dan menyelesaikan tugas yang ada di buku tema 8 subtema 2.2. Siswa berdiskusi secara berkelompok sekaligus mendiskusikan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dengan penuh tanggung jawab.

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa mengerjakan buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dalam sebuah lembar kerja, dan pengerjaan buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dilakukan secara berkelompok dan kerja sama. 4. Guru mengawasi jalannya diskusi, membimbing kelompok yang mengalami masalah belajar, dan melakukan penilaian.
<p>Fase 5</p> <p>Bertanya (<i>question</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mempersiapkan lembar kerja yang sudah dikerjakan untuk dipresentasikan di depan kelas. 2. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk

	<p>mempresentasikan hasil diskusi dan jawaban lembar kerja.</p> <p>3. Siswa di luar kelompok penyaji berkesempatan untuk mengajukan pertanyaan, ataupun mengajukan pendapat yang berbeda pada kelompok penyaji.</p>
<p>Fase 6</p> <p>Refleksi (<i>reflection</i>)</p>	<p>1. Guru memberikan penguatan terhadap hasil jawaban atau hasil presentasi siswa, memberikan masukan atau tambahan serta penjelasan jika ada penyampaian presentasi siswa yang mengandung miskonsepsi.</p> <p>2. Siswa di bawah bimbingan guru menyusun sebuah</p>

	<p>ringkasan dengan penuh tanggung jawab dan dibuat pada selembar kertas ringkasan dibuat berdasarkan pemahaman yang sudah diperoleh siswa dari awal kegiatan pembelajaran hingga usai diskusi.</p> <p>3. Ringkasan yang telah dibuat dikumpulkan sebelum jam pelajaran berakhir.</p>
<p>Fase 7</p> <p>Penilaian autentik (<i>Authentic Assesment</i>)</p>	<p>1. Guru dan siswa melakukan refleksi dengan mengecek kembali apakah masih ada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa terkait dengan materi yang sudah dipelajari.</p> <p>2. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan</p>

	<p>kembali beberapa hal yang sudah diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="746 524 1144 853">3. Guru memberikan PR untuk memperoleh gambaran pemahaman konsep yang sudah diperoleh oleh siswa.<li data-bbox="746 891 1144 1514">4. Guru memotivasi siswa kembali untuk mempelajari lebih lanjut materi yang telah didiskusikan, dan memberikan pekerjaan rumah untuk dikumpulkan pada pertemaun berikutnya.<li data-bbox="746 1552 1144 1951">5. Guru kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian siswa menjawab salam dengan serentak.
--	---

c) Ciri-ciri Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Ciri – ciri pembelajaran dengan Contextual adalah:

- 1) Adanya kerja sama antar semua pihak.
- 2) Menekankan pentingnya pemecahan masalah.
- 3) Menyenangkan dan tidak membosankan.
- 4) Pembelajaran terintegrasi.
- 5) Siswa aktif dan kritis
- 6) Guru kreatif
- 7) Menggunakan berbagai sumber.

d) Komponen Strategi *Contextual Teaching and Learning*(CTL)

Strategi Contextual atau CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam kelas Contextual, tugas guru adalah membantu siswa mencapai tujuan mereka. Artinya, guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada memberikan informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai tim yang bekerja sama untuk menemukan sesuatu yang baru bagi siswa di kelas. Menurut (Kunandar, 2013) mengatakan bahwa berkaitan dengan itu, maka strategi CTL harus menekan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Belajar berbasis masalah, yaitu suatu strategi pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran.
- 2) Pengajaran autentik, yaitu strategi pengajaran yang memperkenalkan siswa untuk mempelajari konteks bermakna, sesuai dengan kehidupan nyata.
- 3) Belajar berbasis inkuiri mengikuti metodologi sains dan menyediakan kesempatan untuk pembelajaran bermakna.
- 4) Belajar berbasis proyek atau tugas. Strategi ini memperkenalkan siswa untuk bekerja secara mandiri dalam mengonstruks (membentuk) pembelajarannya.
- 5) Belajar kooperatif yang memerlukan strategi pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Menurut Nurhadi, dalam penelitian (Muhamad Saleh, dkk, 2020) mengatakan bahwa strategi CTL dilakukan dengan melibatkan komponen utama pembelajaran efektif yakni:

- 1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir strategi CTL, yaitu pengetahuan dibangun sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak tiba-tiba.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap diambil dan diingat. Tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Siswa perlu dibiasakan untuk memecahkan permasalahan, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya. Untuk itu tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan:

- a) Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa.
- b) Memberikan kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri.
- c) Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi sendiri dalam belajar.

2) Bertanya (*Questioning*)

Bertanya merupakan strategi utama pembelajaran yang berbasis strategi CTL. Dalam sebuah pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:

- a) Menggali informasi, baik administrasi maupun akademik.
- b) Melihat pemahaman siswa.
- c) Membangkitkan respon pada siswa.
- d) Mengetahui sejauh mana keingintahuan siswa.
- e) Mengetahui hal-hal yang sudah diketahui siswa.
- f) Memfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru.
- g) Menyegarkan kembali pengetahuan siswa.

3) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran menggunakan strategi CTL. Pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan siswa diharapkan bukan hanya hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi juga hasil dari menemukan sendiri.

Siklus Inquiry adalah:

- a) Observasi
- b) Bertanya
- c) Mengajukan pertanyaan
- d) Pengumpulan data
- e) Penyimpulan

Kata kunci dari strategi inquiry adalah menemukan sendiri, adapun langkah-langkah kegiatan menemukan sendiri adalah:

- a) Merumuskan masalah dalam mata pelajaran apapun.
- b) Mengamati atau melakukan observasi.
- c) Menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan dan karya lainnya.
- d) Mengkomunikasikan atau menyajikan hasil karya

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Menurut (Syaiful Sagala, 2013) mengatakan bahwa guru disarankan selalu melaksanakan pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang

heterogen. Siswa yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberitahu yang belum tahu. Seseorang yang terlibat dalam kegiatan masyarakat belajar memberikan informasi yang diperlukan oleh teman bicaranya dan sekaligus juga meminta informasi yang diperlukan dari teman belajarnya.

5) *Pestrategian (Strategizing)*

Pestrategian merupakan sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu ada strategi yang bisa ditiru, strategi memberi peluang bagi guru untuk memberi contoh mengerjakan sesuatu, dengan begitu guru memberi strategi tentang bagaimana cara belajar. Dalam strategi CTL, guru bukan satu-satunya strategi. Strategi dapat dirancang dengan melibatkan siswa.

6) *Refleksi (Reflection)*

Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan yang baru diterima. Pengetahuan yang bermakna diperoleh dari proses belajar. Pengetahuan yang dimiliki siswa diperluas melalui konteks pembelajaran, yang kemudian diperluas sedikit demi sedikit sehingga semakin berkembang. Guru perlu melaksanakan refleksi diakhir program pembelajaran.

7) *Penilaian Sebenarnya (Authentic Assessment)*

Penilaian yang sebenarnya (*Authentic Assessment*) adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya

dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian. Karakteristik authentic assessment adalah:

- a) Penilaian dilaksanakan selama dan sesudah proses pembelajaran berlangsung.
- b) Bisa digunakan untuk formatif maupun sumatif.
- c) Keterampilan dan performansi merupakan ukuran, bukan hanya mengingat fakta.
- d) Penilaian dilaksanakan secara berkesinambungan terintegrasi.
- e) Hasil penilaian dapat digunakan sebagai umpan balik.

d) Kelebihan dan kekurangan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Menurut Siti Rochani, dalam penelitian (Prmono, Bagus, 2022) mengungkapkan bahwa strategi CTL memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Meningkatkan akademik siswa.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif.
- 3) Lebih mengutamakan praktik daripada hafalan.
- 4) Melatih siswa berpikir kritis.
- 5) Siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah.

Adapun kekurangan strategi pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dalam (Doni Sabroni hlm 61 p-ISSN: 2579-941X) :

1. Guru lebih intensif dalam membimbing karena dalam model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). Guru tidak lagi berperan sebagai informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas

sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi peserta didik. peserta didik dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dengan demikian, peran guru bukanlah sebagai instruktur atau “penguasa” yang memaksa kehendak melainkan guru adalah pembimbing peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide dan mengajak peserta didik agar dengan menyadari dan dengan sadar menggunakan strategi-strategi mereka sendiri untuk belajar.

2. Kearifan Lokal

A. Pengertian Kearifan lokal (*Local wisdom*)

Kearifan Lokal merupakan sesuatu bahagian dari sebuah budaya yang ada didalam suatu masyarakat yang tidak dapat dijauhkan dari masyarakat itu sendiri, kearifan lokal tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah nilai-nilai yang ada kearifan lokal d Indonesia sudah terbukti ikut menentukan atau berperan dalam suatu kemajuan masyarakatnya. Menurut (Sibarani, 2022). *Local Wisdom* adalah suatu bentuk pemahaman yang ada dalam untuk mengatur kehidupan masyarakat atau yang biasa disebut (local wisdom). *Local wisdom* merupakan satu perangkat pandangan hidup, ilmu

pengetahuan, dan strategi kehidupan yang berwujud dalam aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal, yang mampu menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kearifan lokal menjadi pengetahuan dasar dari kehidupan, didapatkan dari pengalaman ataupun kebenaran hidup, bisa bersifat abstrak atau konkret, diseimbangkan dengan alam serta kultur milik sebuah kelompok masyarakat tertentu. Kearifan lokal juga dapat ditemukan, baik dalam kelompok masyarakat maupun pada individu.

Kearifan lokal digunakan oleh masyarakat sebagai pengontrol kehidupan sehari-hari dalam hubungan keluarga, dengan sesama saudara, serta dengan orang-orang dalam lingkungan yang lebih luas. Oleh karena cakupannya adalah pengetahuan, budaya, dan kecerdasan pengetahuan lokal, maka kearifan lokal dikenal juga dengan istilah *local knowledge*, *local wisdom*, atau *genious local*.

Adapun karakteristik kearifan lokal, yaitu (1) harus menggabungkan pengetahuan kebajikan yang mengajarkan orang tentang etika dan nilai-nilai moral; (2) kearifan lokal harus mengajar orang untuk mencintai alam, bukan untuk menghancurkannya; dan (3) kearifan lokal harus berasal dari anggota komunitas yang lebih tua (Mungmachon, 2012) dalam (Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. 2020). Kearifan lokal dapat berbentuk nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, hukum, adat, aturan-aturan khusus. Selanjutnya, nilai-nilai yang relevan dengan kearifan lokal, antara lain nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kreatif, serta kerja keras (Haryanto, 2014) dalam (putri FK, dkk, 2022). Dalam karya

seni, khususnya seni tradisional, kearifan lokal akan tercermin dalam bahasa, baik secara lisan maupun tulisan: pepatah, pantun, nyanyian, atau petuah. Berdasarkan sejarahnya, seni pertunjukan tradisional berawal dari upacara dan ritual keagamaan tradisional yang bersifat magis, disampaikan dalam bentuk mantra-mantra secara berulang.

Dari penjelasan teori tersebut dapat di simpulkan bahwa kearifan lokal atau *local wisdom* merupakan tatanan sosial dan budaya yang ada dalam kehidupan masyarakat yang harus dilaksanakan oleh masyarakat tersebut. Setiap masyarakat memiliki kearifan lokal tersendiri sehingga ragam budaya dan Bahasa tersebut yang membuat masyarakat bisa saling menghargai dan mengembangkan kearifan lokal yang ada di lingkungan masyarakat tersebut. Kearifan lokal merupakan fenomena yang luas dan komprehensif. Ruang lingkup kearifan lokal sangat banyak dan beragam sehingga tidak dibatasi oleh ruang. Kearifan lokal lebih menekankan pada tempat dan lokalitas dari kearifan tersebut sehingga tidak harus suatu kearifan yang belum muncul dalam suatu komunitas sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan, alam dan interaksinya dengan masyarakat dan budaya lainnya.

B. Kearifan Lokal di Desa Argapura, Cigudeg, Bogor

Kearifan lokal yang berkembang di masyarakat desa Argapura diantaranya adalah :

1. Alat musik tradisional diantaranya adalah gamelan, angklung kuno dan gendang. Alat music ini sangat dijaga oleh masyarakat karena memiliki nilai historis dan simbolis bagi masyarakat.
2. Alat alat pertanian tradisional diantaranya adalah seperti cangkul, arit, dan bedog atau golok. Alat alat inilah yang digunakan setiap hari untuk berkebun dan bertani.
3. Bahasa yang dipakai di desa Argapura adalah bahasa sunda kulon, Bahasa yang memang dikenal Bahasa sunda yang kasar karena asli bahasa dari kerajaan pajajaran.
4. Makanan yang termasuk ke dalam kearifan lokal desa cigudeg diantaranya adalah bolu cincin, katimus, mantang dll. Makanan tersebut biasa dibuat oleh masyarakat di acara acara keagamaan dan hajatan masyarakat.

Selain itu kearifan dalam bidang ekonomi yang ada di desa Argapura yaitu :

- a. Perkebunan kelapa sawit

Kondisi geografis di desa Argapura berada di wilayah perkebunan sawit milik PT Perkebunan Nusantara (PTPN) VIII. Hal ini menyebabkan sebagian pekerjaan masyarakat adalah buruh di perkebunan kelapa sawit.

- b. Pertambangan batu

Wilayah Argapura menjadi pengasial batu alam untuk kepentingan pembangunan di jabodetabek, sebagian masyarakat

bekerja di PT Siwaluh Quarry stone untuk mencari penghasilan masyarakat Argapura.

c. **Peternakan Ayam**

Selain buruh di pertambangan dan perkebunan, sebagian masyarakat juga bekerja sebagai buruh di peternakan ayam. Peternakan milik swasta ini banyak juga memperkejakan masyarakat Argapura sebagai buruh di perusahaan nya.

3. Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

A. Pengertian strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Strategi pembelajaran langsung dikembangkan oleh Siegfried Engelmann pada tahun 1960-an di Amerika Serikat. Strategi pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan strategi terstruktur, sistematis dan berpusat pada guru. (Archer, A. L., & Hughes, C. A. 2019).

Strategi pembelajaran langsung adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep atau perubahan perilaku dengan mengutamakan strategi deduktif. Strategi pembelajaran langsung adalah suatu strategi mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah.

B. Tujuan penggunaan strategi pembelajaran langsung

Strategi pembelajaran langsung ini menuntut agar guru dapat mendemonstrasikan (mendemonstrasikan) setiap materi pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi secara procedural. Di saat demonstrasi berlangsung siswa juga terlibat secara aktif, setelah itu guru juga harus mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik. Guru dituntut agar dapat mengelola kelas dengan baik karena proses pembelajaran sudah direncanakan dengan baik di mana pengetahuan deklaratif dan pengetahuan proseduralnya diajarkan sejalan.

Meskipun tujuan pembelajaran dapat direncanakan bersama oleh guru dan siswa, strategi ini terutama berpusat pada guru. Sistem pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menjamin terjadinya keterlibatan siswa, terutama melalui memperhatikan, mendengarkan dan resitasi (tanya jawab) yang terencana. Strategi pembelajaran ini menekankan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Jadi guru berperan penting dan dominan dalam proses pembelajaran. Peran guru yang dimaksud, yaitu:

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dikuasai siswa dan tujuan pembelajarannya serta informasi tentang latihan belajar, pentingnya pelajaran, persiapan siswa untuk belajar.
2. Guru mendemonstrasikan pengetahuan/keterampilan dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
3. Guru merencanakan dan member bimbingan latihan awal.

4. Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, member umpan balik.
5. Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Dengan mengorganisir secara baik di mana pengalaman-pengalaman pembelajaran yang terstruktur paling sering teramati, guru dapat menghasilkan rasio keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada guru yang menggunakan strategi yang kurang formal dan kurang terstruktur. Observasi terhadap guru-guru yang berhasil, menunjukkan bahwa kebanyakan mereka menggunakan prosedur belajar langsung dengan baik. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, tape recorder, gambar, peragaan, dan sebagainya. Materi pembelajaran yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu atau pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Kelemahan penggunaan strategi ini antara lain bahwa strategi ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa.

Strategi pembelajaran langsung dapat diterapkan dibidang studi apapun, namun strategi ini paling sesuai untuk mata pelajaran yang berorientasi pada penampilan atau kinerja seperti menulis, membaca, matematika, music, dan pendidikan jasmani. Pembelajaran langsung juga cocok untuk mengajarkan komponen-komponen keterampilan dari mata pelajaran yang lebih berorientasi pada informasi seperti sejarah dan sains. Apabila informasi atau keterampilan yang akan diajarkan terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan selangkah demi selangkah, strategi pembelajaran langsung sangat cocok untuk digunakan.

C. Ciri-ciri strategi pembelajaran langsung

Menurut Soeparman Kardi dalam (A Azis, A Asri, AF Yunus, 2022) menuliskan bahwa strategi pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh strategi pada siswa termasuk prosedur penilaian hasil belajar.
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran.
3. System pengelolaan dan lingkungan belajar strategi yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Fitur atau ciri utama unik yang terlihat dalam pelaksanaan pembelajaran langsung adalah sebagai berikut :

1. Tugas-tugas perencanaan

a. Merumuskan tujuan

Mager mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran langsung dikenal sebagai tujuan perilaku yang baik dan terdiri dari tiga bagian yaitu berorientasi pada siswa dan spesifik, mengandung uraian yang jelas tentang situasi penilaian, mengandung tingkat ketercapaian kinerja yang diharapkan.

b. Memilih isi

Dalam menjelaskan dan melakukan demonstrasi guru perlu mempertimbangkan faktor ekonomi. Power Bruner mengatakan, power akan ada apabila informasi pokok dari bidang studi tertentu dipilih dan dipresentasikan secara langsung dan dengan cara yang logis. Untuk mencapai prinsip ekonomi dan power tidak bergantung pada cara penempilan guru dalam mengajar, tetapi lebih ditentukan oleh perencanaan yang baik.

c. Melakukan analisis tugas

Analisis tugas ialah alat yang digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi dengan presisi yang tinggi hakekat yang setepatnya dari suatu keterampilan atau butir pengetahuan yang terstruktur dengan baik, yang akan diajarkan oleh guru. Analisis tugas membantu guru menentukan dengan tepat apa yang perlu dilakukan oleh siswa untuk melaksanakan keterampilan yang akan dipelajarinya.

d. Merencanakan waktu dan ruang

Pada strategi pembelajaran langsung, merencanakan dan mengelola waktu merupakan kegiatan yang sangat penting. Ada dua hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu: memastikan bahwa waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan siswa, memotivasi siswa agar mereka tetap melakukan tugas-tugasnya dengan perhatian yang optimal.

2. Tugas-tugas interaktif

Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang berpusat pada guru dan memiliki sintaks yang terdiri atas lima tahap, yaitu: menjelaskan indikator pembelajaran, mendemonstrasikan pembelajaran dan keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, memberikan perluasan latihan mandiri.

D. Macam-macam strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) **(*direct instruction*)**

Adapun macam-macam pembelajaran langsung (*direct instruction*) antara lain :

1. Ceramah, merupakan suatu cara penyampaian informasi dengan lisan dari seorang kepada sejumlah pendengar.
2. Praktek dan latihan, merupakan suatu teknik untuk membantu siswa agar dapat menghitung dengan cepat yaitu dengan banyak latihan` dan mengerjakan soal.

3. Ekspositori, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit
4. Demonstrasi, merupakan suatu cara penyampaian informasi yang mirip dengan ceramah dan ekspositori, hanya saja frekuensi pembicara/guru lebih sedikit dan siswa lebih banyak dilibatkan.
5. Questioner.

E. Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*)

Dalam Shoimin (2016:66) ada beberapa kelebihan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu:

- 1) Guru lebih dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Merupakan cara paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun.
- 3) Dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu
- 4) Menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara ini.
- 5) Memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi).

- 6) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil.
- 7) Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 8) Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
- 9) Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
- 10) Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.
- 11) Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.
- 12) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- 13) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

4. Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

A. Pengertian Pendidikan Ilmu Sosial

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia (Susanto, 2016:138). IPS di tingkat SD pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang

digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau sosial dan memiliki kemampuan mengambil keputusan dalam kegiatan bermasyarakat agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya 2012). Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk sosial yang dapat bertanggung jawab, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat.

Pengertian sosial studies (IPS) yang lain yaitu menurut National Council for Social Studies (NCSS): *“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as antropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content drom the humanities, mathematics, and the natural sciences.”* (Supardi, 2011)

Maksud dari pernyataan di atas adalah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai macam disiplin ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan warga negara yang baik.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan

fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial. (Trianto, 2010) dalam penelitian (Rahmawati, L., & Hardini, A. 2020).

Berdasar beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan IPS merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

B. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap mata pelajaran pada umumnya mempunyai tujuan yang telah ditentukan dan harus dicapai, begitu dengan mata pelajaran IPS. Tujuan IPS disusun berdasarkan atas taksonomi tujuan pendidikan maka kita akan berbicara mengenai tujuan pendidikan yang berorientasi pada perubahan tingkah laku para siswa yakni (1) pengetahuan dan pemahaman (2) sikap hidup belajar, (3) nilai sosial dan sikap (4) keterampilan. (Hanifah, 2009) dalam penelitian (Ety Kusmiati, 2021).

Tujuan IPS menurut (Supardi, 2011) sebagai berikut: Pertama, memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan

kebanggaan nasional. Kedua, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Ketiga, melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif. Keempat, mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. Kelima, pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlak mulia. Keenam, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membentuk siswa menjadi Warga Negara yang baik, memperkenalkan siswa pada lingkungannya agar mampu berinteraksi dengan masyarakat, dan menempatkan siswa pada konteks kebudayaannya.

C. Karakteristik pembelajaran IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu ilmu yang dinamis mengikuti perkembangan yang ada di masyarakat. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sangat berbeda dengan ilmu pasti seperti matematika. Dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, sesuatu dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti apa yang terjadi di

masyarakat. Dalam kurikulum 2006 pembelajaran IPS diarahkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan strategi tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. (Sapriya, 2009).

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, strategi, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

D. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup Ilmu sosial adalah manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai bagian dari anggota masyarakat. Ruang lingkup pembelajaran ilmu sosial di sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan permasalahan sosial yang dapat di jangkau oleh keilmuan geografi dan sejarah karena manusia dalah ranah sosial sangat luas cakupannya. Ruang lingkup pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- 3) System sosial dan budaya.

4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Supriatna, 2009) dalam penelitian (Y Fitriyani, 2021).

Menurut (Hanifah, 2009) mengatakan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau oleh geografi dan sejarah.

Menurut Anshori, 2014, dalam penelitian (Meri Yuliani, dkk, 2022) “Ruang lingkup IPS adalah kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat”. Maksudnya yaitu ruang lingkup IPS itu bagaimana seorang individu hidup di masyarakat.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa, ruang lingkup pembelajaran IPS adalah manusia dengan konteks sosialnya. Pembelajaran IPS disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, diharapkan kemampuan berpikir siswa dapat mengimbangi perubahan zaman yang terus berkembang. Selain itu siswa juga diharapkan dapat berfikir kritis untuk mengatasi berbagai macam masalah dalam kehidupan sehari-hari.

E. Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPS

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa karena telah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini hanya berfokus pada kemampuan kognitif saja.

Pembelajaran kognitif (Piaget, J, 1977) siswa mengacu pada strategi pendidikan yang berfokus pada pemahaman, pengolahan

informasi, dan pengembangan keterampilan kognitif siswa. Strategi ini didasarkan pada teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh psikolog seperti Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Tujuan utama dari pembelajaran kognitif siswa adalah mengembangkan pemahaman yang mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Pada dasarnya, pembelajaran kognitif siswa melibatkan proses mental kompleks seperti pengamatan, analisis, inferensi, pestrategian, dan pengorganisasian informasi. Siswa diberikan kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi aktif dengan materi pelajaran dan tugas-tugas yang menantang. Guru berperan sebagai fasilitator dan membantu siswa dalam membangun pemahaman mereka melalui pengajaran yang terstruktur dan bimbingan yang tepat.

5. Motivasi Belajar

A. Pengertian Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari bahasa latin "*movere*" yang artinya "menggerakkan" dalam kehidupan manusia tidak pernah lepas dari segala aktivitas, dan aktivitas itu timbul karena adanya motivasi dalam individu. Sedangkan seseorang termotivasi karena adanya tujuan yang diharapkan. tingkat motivasi pada diri seseoranglah yang membedakan besarnya usaha dalam mencapai suatu usaha.

Sardiman AM, 1990 dalam penelitian (Handayani, L. 2020) mengemukakan bahwa proses terjadinya motivasi, motivasi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi *instrinsik* dan motivasi *ekstrinsik*. Motivasi instrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang terjadi akibat adanya rangsangan- rangsangan dari luar. ”Motif yang timbul didorong oleh adanya tujuan yang kadang kala tidak esensial, misalnya keinginan siswa untuk belajar karena ingin mendapat pujian dari guru atau temannya bukan untuk mencari yang lebih esensial. Dari dua macam motivasi tersebut motivasi instrinsik yang lebih besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar. Morgan dikutip oleh (Soekamto dan Udin, 1997) berpendapat bahwa pengaturan kondisi dan situasi belajar yang kondusif serta diberikan penguatan-penguatan diharapkan akan dapat mengubah motivasi ekstrinsik menjadi motivasi instrinsik. Tapi masih ada sebagian guru yang berpendapat bahwa motivasi belajar siswa bersumber pada siswa itu sendiri, Siswalah yang harus berusaha untuk mengatasi masalahnya dalam meningkatkan motivasi belajarnya jadi bukan tugas guru, Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang pembelajaran pendapat itu bertolak belakang dengan tugas dan fungsi guru dalam pembelajaran karena di Era sekarang justru gurulah yang sangat berperan untuk merangsang, membangkitkan motivasi belajar siswa.

Untuk dapat menumbuhkan/membangkitkan motivasi belajar siswa terlebih dahulu harus mengetahui kebutuhan-kebutuhan dan perilaku siswa. Untuk mengetahui hal tersebut maka sekolah perlu mengadakan strategi dengan siswa serta melakukan identifikasi kebutuhan dan perilaku siswa. Melalui strategi yang baik diharapkan dapat menentukan motivasi apa yang sesuai yang akan diberikan kepada siswa agar dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Agar dapat melakukan strategi motivasi yang baik maka diperlukan pemahaman tentang motivasi. Pendapat para ahli tentang pengertian motivasi adalah sebagai berikut:

Motivasi menurut (Ommar Hamalik, 2008) adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Maka dari penjelasan tersebut motivasi adalah dorongan, yaitu dorongan-dorongan baik dari luar maupun dari dalam diri manusia itu sendiri yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan.

Motivasi adalah apa yang mensinergi dan mengarahkan perilaku kita pada tujuan-tujuan tertentu. Komponen motivasi sering digunakan untuk menjelaskan mengapa suatu sistem tertentu berkinerja dengan cara yang berbeda pada tugas belajar yang sama dalam waktu yang berbeda. Motivasi belajar adalah kekuatan tersembunyi didalam diri kita, yang mendorong kita untuk belajar dan bertindak sesuai dengan

keinginan. Kadangkadang kekuatan itu berpangkal pada naluri atau pada suatu keputusan rasional.

Tetapi lebih sering hal itu merupakan perpaduan dari dua proses tersebut. Dalam motivasi belajar terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan sikap dan perilaku individu untuk belajar karena ada dorongan dan tujuan tertentu. Berkaitan dengan kegiatan belajar menurut Sardiman, A.M, yang dikutip dalam penelitian (Roni Hamdani, A., dkk, 2022) beberapa ciri siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi diantaranya adalah mempunyai rasa tertarik kepada guru dalam arti tidak membenci atau bersikap acuh, tertarik kepada mata pelajaran yang sedang dipelajari, memperlihatkan antusiasme yang tinggi, ingin identitasnya diketahui dan diakui, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali, dan mempunyai kebiasaan moral- moral yang selalu terkontrol. Biasanya siswa tersebut selalu tekun dalam menghadapi tugas dapat bekerja dalam waktu yang lama, ulet menghadapi kesulitan, dan tidak mudah putus asa atas apa yang telah diperolehnya. Seseorang memiliki ciri- ciri diatas berarti orang itu selalu memiliki motivasi yang tinggi. Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang ada pada diri seseorang yang berkaitan dengan kesediaan organisme untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran dengan rasa penuh kesadaran, semangat tinggi, keikhlasan dalam mencapai tujuan untuk mendapatkan perubahan dari tidak bisa atau tidak

Menurut (Hamzah B. Uno, 2011) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Berdasar penjelasan-penjelasan tersebut maka motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya.

B. Ciri-ciri motivasi belajar

Hamzah B. Uno menyebutkan indikator motivasi belajar yang berbeda, dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan atau cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

Dari penjelasan tersebut maka Ciri-ciri motivasi belajar dapat diukur dari tekad yang kuat dalam diri siswa untuk belajar, berhasil, dan meraih cita-cita masa depan. Motivasi belajar juga dapat didorong dengan adanya penghargaan, kegiatan yang menarik, dan lingkungan

yang kondusif dalam belajar. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi, melibatkan diri aktif dalam kegiatan belajar dan memiliki motivasi belajar yang tinggi.

C. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu “pertama, hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, dan kedua, harapan akan cita-cita”. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi “pertama adanya penghargaan, kedua, lingkungan belajar yang kondusif, dan ketiga, kegiatan belajar yang menarik”.

Jadi untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor yang mempengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Siswa harus menyadari dengan sengaja untuk melakukan kegiatan dan kebutuhan belajar untuk meraih tujuan (cita-cita yang hendak dicapai). Faktor ekstrinsik harus disertai penghargaan (pujian) jika siswa berprestasi, diperlukan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dalam hal ini peran orang tua diperlukan untuk menciptakan suasana yang kondusif dan membantu anaknya dalam belajar.

D. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut (Crowl, Kaminsky dan Podell, 1997) motivasi dapat berfungsi mendorong seseorang untuk berusaha meningkatkan hasil

yang ingin dicapai, usaha ini akan terus dilakukan sampai dia mendapatkan apa yang diinginkannya, karenanya setiap kegiatan apapun bentuk dan fungsinya membutuhkan motivasi, terlebih- lebih dalam proses pembelajaran, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Menurut (Sardiman, 2010) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Hamalik, dalam (Lesi Ayu, dkk, 2019) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu;

- a. Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.

- c. Motivasi berfungsi penggerak Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

E. Cara Menumbuhkan/membangkitkan Motivasi Belajar

Untuk menumbuhkan/membangkitkan motivasi salah satu faktor yang menentukan adalah minat, karena minat dan motivasi saling terkait satu sama lain untuk itu dalam menumbuhkan motivasi terlebih dahulu ditumbuhkan minat aktif belajar. Untuk menumbuhkan minat dapat dilakukan beberapa cara yaitu, antara lain :

- 1) Membangkitkan rasa membutuhkan pada diri siswa.
- 2) Usaha menumbuhkan hubungan dengan pengalaman masa lalu.
- 3) Memberi kesempatan untuk mencapai hasil yang baik dan mengetahui prosesnya.

Sedangkan upaya lain yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Pemilihan materi pembelajaran yang tepat sesuai dengan jiwa perkembangan siswa.
- 2) Minat dan perhatian dari guru yang bersangkutan terhadap pembelajaran.

- 3) Pemilihan metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran.
- 4) Kepribadian guru yang meliputi sikap ramah, terbuka, demokratis, penuh kasih sayang terhadap semua siswa tanpa diskriminasi.

Dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk menumbuhkan/membangkitkan motivasi seperti menyatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa yaitu :

- 1) Memperkenalkan pada siswa tentang kemampuan yang dimilikinya dengan mengetahui kelebihan dan kekurangannya diharapkan siswa dapat memperkuat kelebihannya dan memperbaiki kekurangannya melalui aktivitas belajar.
- 2) Membantu siswa merumuskan tujuan belajarnya, dengan rumusan yang jelas siswa akan berusaha untuk mendapatkan jalan yang jelas untuk mencapai tujuannya, Siswa akan mempunyai target-target yang akan dicapainya dalam memenuhi tujuan belajarnya.
- 3) Menunjukkan pada siswa kegiatan-kegiatan yang dapat mengarah kepada tercapainya tujuan belajarnya.
- 4) Perlu dibuat variasi-variasi dalam dalam pembelajaran sehingga kegiatannya tidak monoton dan membosankan , yang akhirnya kebosanan itu akan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar sehingga usaha untuk mencapai tujuan belajar akan terhambat, Untuk itulah dalam pembelajaran guru hendaknya memperkenalkan hal-hal baru yang dapat menarik perhatian,

menunmbuhkan rasa ingin tahu siswa yang selanjutnya rasa keinginan tahuan itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Evaluasi hasil belajar siswa secara periodik juga sangat penting dan perlu dilakukan karena evaluasi dapat menunjukkan kepada siswa untuk mengatagorikan tingkat keberhasilannya dan pengkatagorian itu akan dapat mendorong tumbuhnya motivasi belajar, Evaluasi selain bermafaat bagi siswa juga bagi guru dapat dijadikan umpan balik untuk memperbaiki proses pembelajarannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan untuk berbuat sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang terbaik sesuai dengan kondisi yang diharapkan. Motivasi belajar merupakan pendorong bagi siswa untuk berusaha secara maximal dengan tujuan mencapai hasil belajar yang setinggi-tingginya.

6. Hasil Belajar

A. Pengertian hasil belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata 'hasil' dan 'belajar'. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Salah satu penemu teori hasil belajar adalah Robert Gagne dalam (Paas, F., Renkl, A., & Sweller, J. 2020). Ia mengembangkan teori

belajar hierarkis atau hierarchical learning theory yang menjelaskan bagaimana individu belajar dan memproses informasi dalam tingkatan yang berbeda-beda. Gagne membagi hasil belajar menjadi delapan tingkat, yaitu:

1. Penerimaan stimulus: individu mampu merespon rangsangan yang diberikan.
2. Asosiasi: individu mampu menghubungkan stimulus dengan respon yang tepat.
3. Persepsi verbal: individu mampu mengartikulasikan apa yang telah dipelajari dengan kata-kata.
4. Pandangan simbolik: individu mampu memahami simbol atau gambar yang merepresentasikan konsep atau ide.
5. Generalisasi: individu mampu menerapkan konsep atau ide yang dipelajari dalam situasi yang berbeda.
6. Pembiasaan: individu mampu menunjukkan tingkah laku yang konsisten terhadap rangsangan yang diberikan.
7. Abstraksi: individu mampu menggeneralisasi konsep atau ide menjadi suatu konsep yang lebih luas.
8. Kesadaran: individu mampu menerapkan konsep atau ide secara mandiri tanpa bantuan

Secara umum menurut (Abdurrahman, 1999) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam

belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut (Usman, 2000) adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”. Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Untuk lebih memperjelas (Mardianto, 2012) memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar.

1. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental
2. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
3. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.

4. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
5. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
6. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tehnik dan sebagainya.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan

yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi CTL yang dibuktikan dengan hasil evaluasi berupa nilai.

B. Ranah kognitif Taksonomi Bloom

Menurut Bloom, dalam (W.S Winkel, 2014) ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yang disusun secara urutan tingkatan dari rendah ke tingkatan tinggi, yaitu: pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation).

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Kegiatan pembelajaran yang menghendaki peserta didik berpikir untuk mengingat sesuatu yang berkaitan dengan hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan. Hal tersebut meliputi fakta, bahan, benda, gejala, teori, kaidah, dan prinsip. Pengetahuan yang sudah disimpan dalam ingatan, kemudian

digali pada saat dibutuhkan dalam bentuk mengingat (*recall*) atau mengenal kembali (*recognition*).

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Kegiatan pembelajaran yang menghendaki peserta didik memahami materi atau bahan. Pemahaman dapat ditunjukkan dengan kemampuan menghubungkan antara faktor, antar konsep, dan antar data, serta meramalkan akibat dari berbagai penyebab suatu gejala.

c. Penerapan (*Application*)

Kegiatan pembelajaran yang menerapkan pengetahuan berupa kaidah atau metode, konsep, dan petunjuk teknis yang bekerja pada suatu kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah.

d. Analisis (*Analysis*)

Kegiatan pembelajaran analisis, peserta didik diajarkan untuk menguraikan materi ke dalam bagian atau komponen yang lebih terstruktur dan mudah dimengerti. Peserta didik juga diajarkan untuk dapat menunjukkan suatu masalah dan memberi solusi untuk penyelesaian masalah.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan pembelajaran yang mengandalkan kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal,

bersamaan dengan pertanggungjawaban atas pendapat tersebut yang berdasarkan kriteria tertentu.

f. Sintesis (*Synthesis*)

Proses kegiatan pembelajaran yang memadukan dan menghubungkan bagian-bagian secara logis sehingga dapat membentuk suatu kesatuan atau pola baru yang terstruktur.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut (Slameto, 2003) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

a. Faktor internal terdiri dari:

- a) Faktor jasmaniah
- b) Faktor psikologis

b. Faktor eksternal terdiri dari:

- a). Faktor keluarga
- b). Faktor sekolah
- c). Faktor masyarakat

Menurut (Muhibbin Syah, 2011) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu:

1. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:
 - a. Aspek fisiologis
 - b. Aspek psikologis
2. Faktor eksternal meliputi:
 - a. Faktor lingkungan sosial
 - b. Faktor lingkungan nonsosial Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:
 1. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
 2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
 3. Faktor strategi belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi. Hasil belajar siswa di madrasah 70 % dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30 % dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut (Chalijah Hasan, 1994) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar antara lain:

1. Faktor yang terjadi pada diri organisme itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi.
2. Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar terbagi dua bagian, yaitu factor internal dan eksternal.

1. Faktor internal siswa
 - a. Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
 - b. Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.
2. Faktor-faktor eksternal siswa

- a. Faktor lingkungan siswa Faktor ini terbagi dua, yaitu pertama, faktor lingkungan alam atau non sosial seperti keadaan suhu, kelembaban udara, waktu (pagi, siang, sore, malam), letak madrasah, dan sebagainya. Kedua, faktor lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.
- b. Faktor instrumental Yang termasuk faktor instrumental antara lain gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, guru, dan kurikulum atau materi pelajaran serta strategi pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi banyak faktor-faktor yang ada, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian hasil belajar siswa dan dapat mendukung terselenggaranya kegiatan proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

D. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar menurut (Nana Sudjana, 2009) pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil

belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan pemaparan kajian teori diatas, peneliti dalam hal ini sangat tertarik dengan judul tesis ini dikarenakan peneliti akan mencoba meneliti strategi dan metode pembelajaran tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

- A. Yayan Alfian, Aang Solahudin dan Puspawati, melakukan penelitian tahun 2019 yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Menyimpulkan bahwa: Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan siswa yang belajar tanpa strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, dan terbukti dari hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $6,007 > 2,034$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima.

- B. Dwi putri yesya, Desyandri dan Elma alwi, melakukan penelitian tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. Mereka menyimpulkan bahwa: Strategi *Contextual Teaching and Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pkn peserta didik pada materi contoh pengaruh globalisasi di lingkungan. Hal ini ditunjukkan dari perolehan hasil perhitungan uji hipotesis *posttest* melalui uji *t* pada taraf signifikan 0,05, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} (2,7604) > t_{tabel} (1,68830)$, sehingga dapat dinyatakan bahwa strategi CTL merupakan solusi yang tepat untuk mengembangkan pembelajaran yang memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.
- C. D Selvianerisa dan S Prabawanto, melakukan penelitian tahun 2017 di salah satu sekolah dasar di kabupaten kuningan yang berjudul “Strategi *Contextual Teaching And Learning* Matematika di Sekolah Dasar. Menyimpulkan bahwa: Pembelajaran Contextual dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis. Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) memberikan siswa aktif dalam pengetahuan dan pengalamannya, dapat belajar mandiri, mengembangkan kompetensi matematikanya, dan memberikan gambaran bahwa matematika benar-benar dapat diterapkan dan bermanfaat bagi kehidupan siswa.
- D. Clemente Charles Hudson, Ph.D, dan Vesta R. WHISLER, Ph.D, pada tahun 2007 melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul

“*Contextual Teaching And Learning for Practitioners*” pada tahun 2021 di Valdosta State University Valdosta, GA 31602, USA. Beliau menyimpulkan : Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) telah didefinisikan di sini sebagai cara untuk memperkenalkan konten menggunakan berbagai teknik pembelajaran aktif yang dirancang untuk membantu siswa menghubungkan apa yang telah mereka ketahui dengan apa yang diharapkan untuk dipelajari, dan untuk membangun pengetahuan baru dari analisis dan sintesa dari proses pembelajaran ini. Landasan teoretis untuk CTL telah digariskan, dengan fokus pada teori Connection, Constructivist, dan Active Learning. Ringkasan aktivitas otak selama proses pembelajaran menggambarkan perubahan fisiologis dan koneksi yang terjadi selama kegiatan pendidikan. Tiga jenis skenario pembelajaran (berbasis proyek, berbasis tujuan, dan berorientasi inkuiri) disajikan untuk mengilustrasikan bagaimana CTL dapat diterapkan oleh para praktisi.

- E. Shawn M. Glynn, Linda K. Winter pada tahun 2004 melakukan penelitian dalam jurnalnya yang berjudul “*Contextual Teaching And Learning of Science in Elementary Schools*” mahasiswa Departemen Kurikulum dan Instruksi, Sekolah Tinggi Pendidikan dan Layanan Kemanusiaan, Western Illinois University, menyimpulkan bahwa : Studi kasus guru yang dilaporkan di sini menunjukkan bahwa sejumlah kondisi mendorong penerapan strategi CTL saat mengajar IPA di sekolah dasar. Kondisi ini termasuk interaksi kolaboratif dengan siswa,

aktivitas tingkat tinggi dalam pelajaran, koneksi ke konteks dunia nyata, dan integrasi konten sains dengan konten dan bidang keterampilan lainnya. Selain itu, strategi CTL paling baik diterapkan ketika guru menggunakannya bersamaan dengan teknik manajemen kelas yang baik. Secara bersama-sama, temuan studi kasus ini mendukung pandangan bahwa penerapan strategi CTL dapat membantu guru sekolah dasar mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat mengajar sains kepada anak-anak.

- F. Jeanne Marie L. Lago and Ruth A. Ortega-Dela Cruz, melakukan penelitian pada tahun 2021 dengan judul *“Linking to the real world: Contextual Teaching And Learning of statistical hypothesis testing”* menyimpulkan bahwa: *This study provided evidence on how contextual teaching promotes the learning of statistical hypothesis testing. Though the students already have a positive attitude towards statistics even before the implementation of contextual teaching, such attitude was heightened after the implementation of contextual teaching. They find the experience interesting and challenging at the same time. Students learned hypothesis testing through contextual teaching with low mastery. Moreover, students learn better with contextualized instruction than Direct Instruction.* (Penelitian ini memberikan bukti tentang bagaimana pengajaran kontekstual mempromosikan pembelajaran pengujian hipotesis statistik. Meskipun siswa sudah memiliki sikap positif terhadap statistik bahkan sebelum pelaksanaan

pengajaran kontekstual, sikap seperti itu meningkat setelah pelaksanaan pengajaran kontekstual. Mereka menemukan pengalaman yang menarik dan menantang pada saat yang sama. Siswa belajar uji hipotesis melalui pembelajaran kontekstual dengan penguasaan yang rendah. Selain itu, siswa belajar lebih baik dengan instruksi kontekstual daripada instruksi langsung).

- G. Hu, Jie; Dong, Xin; Peng, Yi, melakukan penelitian pada tahun 2022 dengan judul *"Discovery of the Key Contextual Factors Relevant to the Reading Performance of Elementary School Students from 61 Countries/Regions: Insight from a Machine Learning-Based Approach"* menyimpulkan bahwa : *from 183,428 students from 61 countries/regions were extracted from the progress in international reading literacy study 2016 dataset. First, a support vector machine (SVM) was adopted to classify the contextual factors influencing high-performing (students whose reading score is above 550) and low-performing (students whose reading score is below 475) students. Second, SVM recursive feature elimination (SVM-RFE) was applied to identify the key contextual factors capable of differentiating the two student cohorts. The findings indicate that 20 key contextual factors selected from 106 contextual factors at the student, family and school levels collectively differentiate high- and low-performing students, providing implications for future teaching and learning on elementary school students' reading performance.* (Data dari 183.428 siswa dari

61 negara/wilayah diambil dari dataset progress in international reading literacy study 2016. Pertama, mesin vektor pendukung (SVM) diadopsi untuk mengklasifikasikan faktor kontekstual yang mempengaruhi siswa berprestasi tinggi (siswa yang skor membacanya di atas 550) dan siswa berkinerja rendah (siswa yang nilai membacanya di bawah 475). Kedua, SVM recursive feature elimination (SVM-RFE) diterapkan untuk mengidentifikasi faktor-faktor kontekstual utama yang mampu membedakan kedua kelompok siswa. Temuan menunjukkan bahwa 20 faktor kontekstual utama yang dipilih dari 106 faktor kontekstual di tingkat siswa, keluarga dan sekolah secara kolektif membedakan siswa berprestasi tinggi dan rendah, memberikan implikasi untuk pengajaran dan pembelajaran di masa depan pada kinerja membaca siswa sekolah dasar).

Berdasarkan relevansi penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya bahwa proses pembelajaran dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah:

1. Penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian eksperimen yaitu proses pembelajaran dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* dan proses pembelajaran dengan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) apakah berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa ditinjau dari motivasi belajar siswa.

2. Hasil penelitian sebelumnya apakah masih relevan dengan penelitian saat ini yang mana kondisi perubahan waktu yang terus berubah.
3. Perbedaan penelitian dari tempat, siswa yang menjadi objek penelitian dan strategi yang dilakukan peneliti dengan menggunakan eksperimen perbandingan dua strategi pembelajaran.

C. Kerangka Berfikir

Pengaruh masing- masing variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perbedaan pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar IPS. Salah satu komponen tercapainya tujuan pembelajaran adalah ketepatan dalam memilih metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Strategi pembelajaran merupakan strategi dalam proses pembelajaran yang dijadikan alat untuk mencapai tujuan sesuai yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa serta materinya sehingga dapat menumbuhkan rangsangan terhadap siswa untuk aktif. Kreatif serta terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* adalah strategi pembelajaran yang menuntut siswa memahami apa yang mereka pelajari dengan menghubungkan mata pelajaran mereka dengan konteks kehidupan mereka. Tuntutan kewajiban dan tanggung jawab tersebut

maka pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan berupaya lebih optimal untuk mempelajari dan menguasai materi pelajaran dibandingkan dengan proses pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Kearifan lokal adalah kebenaran yang telah mentradisi atau ajeg dalam suatu daerah. Kearifan lokal memiliki kandungan nilai kehidupan yang tinggi dan layak terus digali, dikembangkan, serta dilestarikan sebagai antitesa atau perubahan sosial budaya dan modernisasi. Kearifan lokal produk budaya masa lalu yang runtut secara terus-menerus dijadikan pegangan hidup, meskipun bernilai local tapi nilai yang terkandung didalamnya dianggap sangat universal. Kearifan lokal terbentuk sebagai keunggulan budaya masyarakat setempat maupun kondisi geografis dalam arti luas.

Berdasarkan pemikiran di atas dapat diduga bahwa dalam proses pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* siswa akan memiliki prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

2. Perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS. Motivasi diibaratkan sebagai mesin penggerak yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu hal dengan sungguh- sungguh atas kemauanya sendiri. Setiap usaha apapun yang dilakukan dengan motivasi tinggi

biasanya hasilnya akan lebih baik jika dibandingkan dengan motivasi rendah. Demikian juga dalam belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik karena siswa bermotivasi belajar tinggi memiliki keinginan sebagai berikut :

- a. Mencapai hasil yang optimal.
- b. Mencapai prestasi yang terbaik dan selalu meningkatkan prestasi.

Sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung pasif, pasrah, mudah menyerah, prinsipnya tidak kuat, tidak percaya diri dan tidak berani mengambil resiko dalam membuat keputusan. Siswa yang bermotivasi rendah tidak suka beresiko sehingga dalam mengatasi masalah tidak terbiasa untuk menemukan banyak alternatif jika satu alternatif yang dianggap benar ternyata tidak berhasil siswa putus asa. Demikian juga dalam pembelajaran kalau dihadapkan pada soal- soal tes yang sulit tidak ada keinginan untuk mencari kebenaran dengan berbagai alternatif mudah puas dengan jawaban yang belum pasti kebenarannya. Hal itu dikarenakan siswa yang bermotivasi rendah rasa keingintahuannya juga rendah.

Dari pemikiran di atas dapat disimpulkan sementara bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

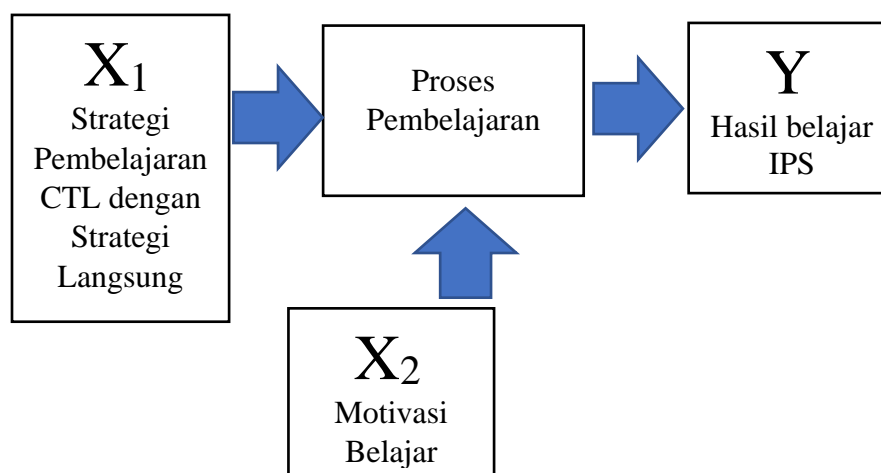
3. Interaksi pengaruh pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. Proses pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif akan menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan tidak membosankan, dapat menumbuhkan kembangkan motivasi belajar siswa.

Didasarkan kerangka berfikir No. 1 tersebut pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* menuntut tanggung jawab yang tinggi untuk menguasai suatu mata pelajaran dengan bekerja sama dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan siswa lebih termotivasi dibandingkan dengan proses pembelajaran strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang cenderung monoton dan membosankan. Kemudian kerangka berfikir No. 2 dijelaskan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan memperoleh prestasi yang lebih baik jika dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Hal itu dikarenakan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi selalu berupaya secara optimal untuk mencapai prestasi yang terbaik, dan prestasi yang lebih baik dari waktu ke waktu. Dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi diharapkan siswa lebih siap dan sanggup dalam proses pembelajaran dan diharapkan mendapatkan prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Jika proses pembelajaran menggunakan strategi *Contextual Teaching And Learning* dan motivasi belajar disertakan mendesain pembelajaran ada dugaan bahwa terdapat interaksi pengaruh terhadap hasil belajara IPS. Pembelajaran menggunakan setrategi *Contextual Teaching And Learning* disertai motivasi belajar siswa yang tinggi akan lebih memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan berinteraksi lebih positif dibandingkan dengan pembelajaran strategi

pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang disertai motivasi belajar rendah terhadap pencapaian hasil belajar IPS. Untuk lebih memperjelas kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut :

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* terhadap hasil belajar IPS.
2. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar siswa tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS.
3. Terdapat interaksi pengaruh antara pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan motivasi belajar siswa terhadap motivasi belajar IPS

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap hasil belajar siswa (*kognitif*) pembelajaran IPS.
2. Ada tidaknya perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS.
3. Ada tidaknya interaksi pengaruh antara strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor. Perlakuan penelitian dilakukan pada siswa MI Darunnajah 2 Bogor kelas IVA dengan jumlah 30 siswa dan kelas kontrol yaitu kelas IVB dengan jumlah 30 siswa jumlah siswa kelas IVA dan IVB adalah 60 siswa pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, sebanyak 6 kali pertemuan.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023 dari bulan Januari sampai Maret 2023. Penelitian ini dilakukan pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kalender pendidikan sekolah tahun pelajaran 2022/2023.

Pelaksanaan penelitian ini secara garis besarnya menjadi tiga tahap yaitu:

- a. Tahap persiapan yang meliputi penyusunan proposal, pembuatan instrumen penelitaian, pengambilan sampel, perijinan dan uji coba instrumen penelitian yang dilaksanakan dari bulan November 2022 sampai Januari 2023.
- b. Tahap pelaksanaan eksperimen dan pengumpulan data eksperimen yang dilaksanakan dua belas kali pertemuan yang terdiri dari 6 kali proses pembelajaran dengan penerapan strategi *Contextual Teaching And Learning* dan 2 kali penyelenggaraan pengisian angket dan dua kali untuk pelaksanaan tes hasil belajar eksperimen yaitu *Pre eksperiment measurement* (pengukuran sebelum perlakuan), *Treatment* (tindakan pelaksanaan eksperimen), *Post eksperiment measurement* (pengukuran sesudah eksperimen berlangsung) dilaksanakan mulai Januari 2022 sampai Maret 2023.
- c. Tahap analisis data dan penulisan laporan penelitian. Tahap ini dalaksanakan pada bulan Maret 2022 sampai April 2023.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara bertahap. Adapun tahap-tahap penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3.1 *Grant chart* Penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU PELAKSANAAN					
		NOVEMBER	DESEMBER	JANUARI	FEBRUARI	MARET	APRIL
1	Proposal	✕	✕				
2	Pembuatan instrumen penelitaian			✕			
3	Pengambilan sampel			✕			
4	Perijinan dan uji coba instrumen			✕			
5	<i>Pre eksperiment measurement</i>				✕		
6	<i>Treatment</i>				✕		
7	<i>Post eksperiment measurement</i>					✕	
8	Analisis data dan penulisan laporan penelitian						✕

C. Metode Penelitian dan Desain Penelitian

A. Metode Penelitian

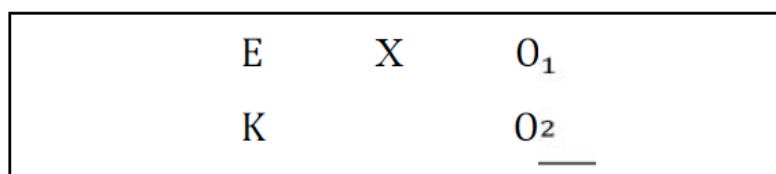
Metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang bertujuan meramalkan dan menjelaskan hal-hal yang terjadi atau yang akan terjadi diantara variabel-variabel tertentu melalui upaya manipulasi atau pengontrolan variabel-variabel tersebut atau hubungan diantara mereka agar ditemukan hubungan, pengaruh atau perbedaan salah satu atau lebih variabel. Dalam penelitian ini, desain yang digunakan adalah *Quasi Eksperimental Design* (eksperimen semu). *Quasi Eksperimental Design* adalah desain penelitian yang

dilakukan dengan cara melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen. Kepada tiap kelompok eksperimen diberikan perlakuan tertentu dengan kondisi yang dapat dikontrol.

Jadi, persyaratan yang harus dipenuhi dalam penelitian eksperimen adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain atau kelompok pembanding maka dapat diketahui secara pasti akibat yang diperoleh dari kelompok yang mendapat perlakuan dan yang tidak mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1. Desain Penelitian



Keterangan:

- E : Kelas Eksperimen
- K : Kelas Kontrol
- X : *Treatment* (perlakuan)
- O_1 : Pengaruh perlakuan strategi *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal.
- O_2 : Pengaruh pembelajaran secara langsung (*Direct Instruction*)

Dalam desain di atas, terdapat dua kelompok yang dipilih, yaitu kelompok eksperimen (E) yaitu kelas IVA dan kelompok kontrol (K) yaitu

kelas IVB. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal, sedangkan kelas kontrolnya tidak diberikan perlakuan atau tetap menggunakan pengajaran langsung (*Direct Instruction*). Pengaruh adanya perlakuan atau treatment adalah O_1 , O_2 . Dengan melalui kelas kontrol yang menerapkan pembelajaran *direct interaction* atau pembelajaran langsung (*direct instruction*), maka dapat diketahui “ pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial ditinjau dari motivasi belajar siswa MI Darunnajah 2 Bogor. Pada akhir proses belajar mengajar kedua kelas diberi *post-test* untuk mengetahui hasil belajar IPS terkait materi yang telah diberikan.

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain *Two Group Pre Test – Post Test Design*.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena bertujuan mengetahui pengaruh dari pelaksanaan pembelajaran strategi *Contextual Teaching And Learning* dan Pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung ditinjau dari motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini terdiri dari satu perlakuan dengan satu kelompok percobaan dan satu kelompok kontrol.

Metode eksperimen dalam penelitian ini dilakukan pada dua kelompok siswa yang telah ada tanpa merubah komposisi, sedangkan

desain penelitian yang digunakan adalah faktorial 2x2, yaitu sebuah desain penelitian yang digunakan untuk meneliti pengaruh dua variabel bebas atau lebih terhadap variabel terikat. Variabel bebas pertama adalah pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dan Pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung, variabel bebas kedua adalah motivasi belajar dan variabel terikatnya adalah prestasi belajar IPS.

Pengendalian Validitas internal dari siswa adalah setara bagi semua siswa kelas IV tidak ada perbedaan sehingga menghasilkan penelitian yang relevan. Sementara itu validitas eksternal dari mulai sarana prasarana, guru, materi yang diajarkan, kondisi kelas yang sama, waktu pembelajaran yang sama dan alat pembelajaran yang sama sehingga penelitian bisa menghasilkan hasil yang relevan karena tidak ada perbedaan kecuali strategi pembelajaran.

Untuk lebih jelasnya rancangan desain penelitian faktorial 2x2 terlihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.3 Rancangan Eksperimen.

Motivasi belajar	Strategi pembelajaran	
	<i>Contextual Teaching and Learning</i> A1	Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> atau pembelajaran langsung A2
Motivasi tinggi B1	A1 B1	A2 B1
Motivasi rendah	A1 B2	A2 B2

B2		
B1 + B2	A1	A2

Keterangan :

A1 B1 : Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

A1 B2 : Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

A2 B1 : Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diberi perlakuan strategi Pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung.

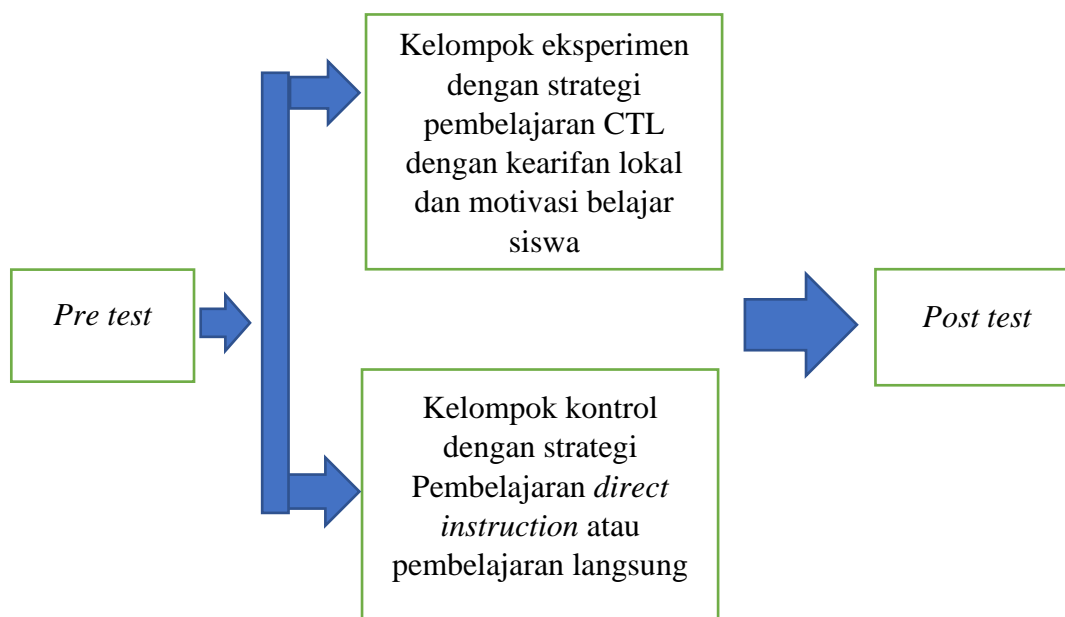
A2 B2 : Kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah di beri perlakuan strategi pembelajaran pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

A1 : Strategi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

A2 : Strategi Pembelajaran *Direct Instruction* atau pembelajaran langsung.

Adapun langkah-langkah penelitian tampak dalam gambar berikut.

Gambar 3.2. Langkah-langkah penelitian



a. **Tahapan Pertama, *Pre Eksperiment***

Sebelum melaksanakan tindakan, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *pre test* mata pelajaran IPS dan angket motivasi belajar, hal tersebut untuk mengukur kemampuan siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS.

b. **Tahap Kedua, *Treatment***

Setelah kedua kelompok diberikan pretest dan telah dianggap sepadan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan *treatment*. *Treatment* di kelas eksperimen menggunakan strategi *Contextual Teaching And Learning* dalam proses pembelajaran IPS.

c. **Tahap ketiga, *Post Eksperiment***

Langkah ketiga sekaligus langkah terakhir adalah memberikan soal *posttest* pada kelompok eksperimen. Bentuk soal *posttest* sama seperti yang dahulu diberikan pada *pretest*, yaitu menggunakan tes

untuk mengetahui hasil belajar IPS dan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

D. Strategi Eksperimen dan Variabel Penelitian

A. Strategi Eksperimen

Strategi eksperimental pada penelitian ini adalah eksperimen semu. Penelitian eksperimental semu meniru kondisi eksperimental murni semirip mungkin akan tetapi tidak semua variabel yang relevan dapat dikendalikan atau dimanipulasi.

Tujuan dari penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan.

B. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 3 variabel yaitu :

- a. Variabel bebas pertama (X1) adalah strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal. Ini merupakan variabel aktif yaitu variabel yang dimanipulasi.
- b. Variabel bebas kedua (X2) adalah tingkat motivasi belajar siswa yang dibedakan dalam motivasi tinggi dan rendah. Ini merupakan variabel atribut yaitu variabel yang diukur tetapi tidak dimanipulasi secara eksperimen, namun dimasukan ke dalam desain penelitian

untuk dijadikan variabel moderator, sehingga dapat dilihat interaksinya dengan variabel aktif dalam mempengaruhi variabel terikat.

c. Variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang menjadi target generalisasi hasil penelitian. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh subyek penelitian.

Pada penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 60 siswa.

Tabel 3.5 jumlah siswa kelas IV

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Total Siswa
4A	16	15	31
4B	14	17	31
Jumlah			62

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan sebuah himpunan bagian dari sebuah populasi yang berisi sebagian elemen- elemen populasi.

Sampel adalah sebagian atau wakil yang diteliti. Sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diselidiki jumlah elemen- elemen dalam sampel lebih sedikit daripada elemen populasinya.

Sampel yang diteliti adalah siswa kelas IV dengan dasar pertimbangan :

- a. Tidak dapat dihindari pelaksanaan penelitian ini akan menambah beban dan menyita lebih banyak perhatian siswa, agar pelaksanaan penelitian tidak mengganggu persiapan siswa dalam menghadapi ujian kenaikan kelas.
- b. Agar hasil belajar IPS siswa sebagai hasil perlakuan dalam penelitian benar-benar valid tidak rancu sehingga menjadi acuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar IPS di jenjang selanjutnya.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Mengenai penentuan besarnya sampel di dalam pengambilan sampel apabila subyeknya kurang dari 100 diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10%, 15% atau 20%, 25% atau lebih.

Dari penjelasan di atas dikarenakan jumlah siswa kelas IV MI Darunnajah 2 Bogor berjumlah 60 siswa, maka peneliti mengambil semua sampel yaitu 60 siswa dan mejadi penelitian populasi atau populasi jenuh.

F. Perlakuan

1. Validitas Internal

Sudjana dalam (Ananda PutriA. P, 2022) ada delapan variabel ekstra yang sering mempengaruhi kesahihan internal desain penelitian. Oleh karenanya variabel-variabel tersebut harus dikontrol sedemikian rupa agar tidak memberikan efek yang dapat mengurangi makna efek yang dapat mengurangi makna efek perlakuan eksperimen. Kedelapan variabel tersebut adalah:

a. History

Peristiwa-peristiwa khusus yang bukan perlakuan eksperimen, dapat terjadi antara pengukuran pertama dengan pengukuran kedua terhadap subjek yang dapat mengakibatkan perubahan-perubahan pada variabel terkait

b. Maturation

Proses yang terjadi dalam subjek merupakan fungsi dari waktu yang berjalan dan dapat mempengaruhi efek-efek yang mungkin akan disalahartikan sebagai akibat dari variabel bebas. Para subjek mungkin memberikan penampilan yang beda pada pengukuran variabel terkait, hanya karena subjek menjadi lebih tua, lebih lelah, menurun motivasinya dibandingkan dengan pengukuran pertama.

c. Pretesting

Pengalaman dalam pretest dapat mempengaruhi penampilan pada subjek tes kedua, sekalipun tanpa eksperimen.

d. *Measuring instrument*

Perubahan-perubahan dalam alat-alat pengukur, para pengukur, atau para pengamat dapat mengakibatkan perubahan-perubahan dalam ukuran-ukuran yang diperoleh peneliti.

e. *Statistical regression*

Jika kelompok-kelompok dipilih berdasarkan skor-skor ekstrim, regresi statistik dapat menghasilkan efek yang dapat disalahartikan sebagai efek eksperimen. Efek regresi ini menunjuk kepada tendensi skor-skor ekstrim untuk bergerak ke arah mean pada pengukuran berikutnya.

f. Perbedaan memilih subjek

Terdapat perbedaan-perbedaan penting antara kelompok sebelum perlakuan eksperimen sebelumnya menunjukkan lebih unggul daripada kelompok kontrol, maka kelompok eksperimen akan menunjukkan prestasi yang lebih tinggi sekalipun tanpa perlakuan eksperimen

g. Kematian atau kehilangan

Dalam eksperimen mungkin terdapat beberapa orang yang hilang atau mengundurkan diri dari kelompok-kelompok yang sedang diperbandingkan. Jika seseorang tertentu tiba-tiba tidak ikut lagi dalam eksperimen, mungkin akan mempengaruhi hasil studi. Jika beberapa orang yang memiliki skor rendah dalam pretest mengundurkan diri dari kelompok eksperimen, maka kelompok ini akan mempunyai mean

prestasi lebih tinggi dalam tes berikutnya. Ini tidak disebabkan karena perlakuan eksperimen, melainkan karena subjek yang kurang pandai tidak ada lagi dalam kelompok tersebut.

2. Validitas Eksternal

Hal ini dilakukan dengan pengendalian terhadap validitas populasi dan validitas ekologi. Validitas populasi dikendalikan dengan cara: (1) memilih sampel sesuai dengan karakteristik populasi melalui prosedur metodologis yang dapat dipertanggung jawabkan, dan (2) melakukan randomisasi saat menentukan kelompok subjek yang akan dikenai perlakuan. Mengatasi ancaman validitas ekologi dilakukan dengan cara: (1) tidak memberitahukan kepada siswa bahwa sedang menjadi subjek penelitian, (2) tidak mengubah jadwal pelajaran, (3) pemantauan terhadap pelaksanaan eksperimen dilakukan oleh peneliti tidak secara terang-terangan.

3. Persamaan dan perbedaan kelas Kontrol dan kelas Ekperiment

Persamaan dan perbedaan kelas kontrol dan kelas ekperiment sebagai berikut :

Tabel 3.4. Persamaan Dan Perbedaan Kelas Kontrol Dan Kelas Ekperiment

Persamaan	Perbedaan
1. Waktu pembelajaran	Penyampaian materi pembelajaran 1. Kelas eksperiment dengan strategi <i>Contextual Teaching And Learning</i> dengan kearifan lokal. 2. Kelas kontrol dengan pembelajaran langsung (<i>direct learning</i>)
2. Jumlah siswa	
3. Guru yang setara	
4. Materi pembelajaran	
5. Tempat dan lokasi pembelajaran	

6. Kondisi ruangan yang sama	
7. Masa kerja guru setara	

G. Teknik Penelitian

Ketepatan teknik penelitian sangat dibutuhkan dalam suatu penelitian. Tanpa adanya Teknik penelitian maka data yang diperoleh dalam penelitian tidak akan memberikan hasil seperti apa yang diinginkan, Maka dalam teknik pengumpulan data perlu mempertimbangkan berbagai aspek. Kualitas data ditentukan oleh alat ukurnya, yaitu ditentukan oleh kevalidan dan reliabel tidaknya suatu alat ukur.

Teknik penelitian dimaksudkan untuk memperoleh data atau keterangan yang benar dan dapat dipercaya dalam penelitian. Teknik penelitian dalam penelitian ini adalah teknik observasi, angket dan teknik tes.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Pemilihan teknik dalam kegiatan pengumpulan data dilakukan agar kita memperoleh data penelitian sesuai dengan permasalahan peneliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes dan angket untuk mengumpulkan data penelitian. Berikut adalah penjelasan teknik observasi, tes dan angket.

1. Observasi

Observasi (*observation*) atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh guru dan teman sejawat untuk mengamati kemampuan guru

dan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS melalui strategi CTL melalui lembar observasi kemampuan guru.

2. Tes

Tes yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes hasil belajar dalam bentuk soal objektif tipe pilihan ganda (*Multiple Choice Test*). Peneliti memilih tes karena tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttes*.

Hal ini dilakukan agar dapat mengetahui ada tidaknya pengaruh dan perbedaan hasil belajar dengan penerapan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal. Hasil tes yang dikerjakan siswa selanjutnya diberi skor agar diperoleh data kuantitatifnya. Jawaban tes objektif apabila bernilai benar maka diberi skor = 1, untuk jawaban bernilai salah maka diberikan skor = 0. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar, instrumen tes digunakan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IVA dan IVB yang diberi perlakuan *Contextual Teaching And Learning* dan dengan bentuk soal pilihan berganda. Sebelum instrument pengumpulan data digunakan untuk mengambil data penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba yang terdiri dari uji validitas dan uji realibilitas.

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang dilakukan peneliti berupa soal tes hasil belajar. Soal tes hasil belajar diuji validitasnya di kelas lain. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 30 item. Instrumen di uji cobakan untuk menentukan validitasnya. Perhitungan butir soal menggunakan *IBM SPSS Statistic 20*. Nilai hitung tersebut dibandingkan dengan r tabel dan asumsi SPSS akan menggunakan tingkat signifikan 5 %. Pengambilan kesimpulannya jika nilai r hitung dari nilai r tabel maka butir tersebut dinyatakan valid. Siswa kelas IV MIS Darunnajah 2 Bogor yang menjadi validator untuk memvalidasi item soal yang akan digunakan untuk tes hasil belajar.

Penafsiran nilai koefisien korelasi ada dua macam, yaitu:

< 0,20	: Sangat rendah
0,20 – 0,40	: Rendah
0,41 – 0,70	: Sedang
0,71 – 0,90	: Tinggi
0,91 – 1,00	: Sangat tinggi

b. Reabilitas

Reliabilitas merupakan alat ukur yang menunjukkan pada sifat suatu alat ukur, apakah sudah cukup akurat, stabil atau konsisten dalam mengukur apa yang ingin diukur. Dalam uji reliabel, peneliti menggunakan *IBM SPSS Statistic 20*. Uji reliabilitas ini menggunakan

teknik alpha untuk menentukan tingkat reliabelitas instrumen dengan menggunakan kriteria sebagai berikut.

0,00 – 0,20 : Reliabilitas sangat rendah

0,20- 0,40 : Reliabilitas rendah

0,40- 0,60 : Reliabilitas sedang

0,60- 0,80 : Reliabilitas tinggi

0,80- 1,00 : Reliabilitas sangat tinggi

3. Angket Motivasi Belajar

Angket adalah suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan suatu masalah data angket disebarkan pada responden yaitu orang-orang yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini menggunakan skala dengan pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut :

- 1) Untuk menggali informasi tentang responden.
- 2) Memudahkan responden dalam menjawab pertanyaan yang dinilai paling sesuai dengan keadaan dirinya.
- 3) Memudahkan dalam penelitian karena skor telah ditentukan terlebih dahulu sesuai dengan tingkatannya. Angket motivasi belajar yang digunakan pada penelitian ini berisi pernyataan untuk mengungkap motivasi belajar siswa dengan indikator sebagai berikut :

Table 3.5. Indikator Motivasi Belajar

Faktor intrinsik	Faktor ekstrinsik
------------------	-------------------

1. Hasrat dan keinginan berhasil	1. Adanya penghargaan
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2. Lingkungan belajar yang kondusif
3. Harapan akan cita-cita masa depan	3. Kegiatan belajar yang menarik

Tujuan uji coba untuk mengetahui validitas instrumen, validitas butir dan realibilitas instrumen.

- 1) Uji validitas instrumen yaitu menggunakan validitas konstruk yang isinya diturunkan dari teori-teori motivasi belajar yang dituangkan dalam kisi-kisi instrumen motivasi belajar IPS.
- 2) Uji validitas butir untuk mengetahui validitas angket motivasi belajar siswa digunakan analisis butir yaitu mengkorelasikan butir yang dimaksud dengan skor total. Skor pada butir dipandang sebagai nilai X dan skor total dipandang sebagai Y.

1. Validitas Instrument

Untuk mengetahui validitas masing-masing butir angket motivasi menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui butir-butir yang valid dan yang tidak valid:

$$\frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\dots}}$$

$$r_{xy} = \frac{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}{[N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)]}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefesien Validitas

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah XY

$\sum X$ = Jumlah skor tiap butir item

$\sum Y$ = Jumlah skor total.

Rumus di atas untuk mengetahui validitas butir instrumen, dilakukan pengujian dengan cara menganalisis hubungan antar skor tiap butir dan skor total. Maka jika hasil perhitungannya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka butir soal dinyatakan valid. Tetapi jika sebaliknya t_{tabel} lebih besar dari t_{hitung} maka butir soal dinyatakan tidak valid (drop) maka selanjutnya harus diperbaiki.

2. Reliabilitas instrument

Untuk mengetahui reliabilitas angket motivasi belajar IPS menggunakan uji reliabilitas internal karena perhitungan dilakukan berdasarkan data dari instrumen itu sendiri dan cara memperolehnya dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengujian. Ada berbagai teknik untuk mengetahui reliabilitas internal, karena skornya berbentuk skala 1 -4 maka digunakan Rumus Alpha dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2 - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}{N}$$

Keterangan.

r_{11} = Reabilitas instrumen

Σ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Besarnya koefisien tingkat kepercayaan berkisar antara 0 sampai 1,0 dengan ketentuan sebagai berikut :

Koefisien 0,800 sampai 1,00 = sangat tinggi

Koefisien 0,600 sampai 0,800 = tinggi

Koefisien 0,400 sampai 0,600 = cukup

Koefisien 0,200 sampai 0,400 = rendah

Koefisien 0,000 sampai 0,200 = sangat rendah

1. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan pembelajaran yang meliputi :
 - a. Mengukur motivasi belajar siswa sebelum proses pembelajaran tes awal kegiatan.
 - b. pembelajaran dengan menggunakan strategi *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal.

Cara-cara pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* dengan langkah kegiatannya sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri dan

mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan ketrampilan baru (*Konstruktivisme*).

- 2) Melakukan sejauh mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik (*Inkuiri*).
- 3) Mengembangkan sifat keingintahuan siswa dengan cara bertanya (*Bertanya*).
- 4) Menciptakan belajar dalam kelompok-kelompok (*Masyarakat belajar*)
- 5) Menghadirkan strategi sebagai contoh dalam pembelajaran (*Pestrategian*)
- 6) Melakukan refleksi pada akhir pertemuan (*Refleksi*).
- 7) Melakukan evaluasi yang betul-betul menunjukkan kemampuan siswa (*Penilaian otentik*).

Cara-cara pembelajaran pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yaitu pembelajaran yang sudah sering dilaksanakan oleh guru langkah kegiatannya sebagai berikut :

- 1) Memberikan penjelasan dan informasi tentang materi yang diajarkan secara panjang lebar dan detail beserta contohnya siswa diminta memperhatikan dengan sungguh-sungguh dan mencatat materi yang penting.
- 2) Siswa diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum jelas.
- 3) Pembelajaran diakhiri dengan membuat kesimpulan yang dipandu guru dan dilanjutkan pemberian tugas.

3. Tahap pasca eksperimen.

Langkah terakhir dari kegiatan eksperimen setelah dua kelompok siswa diberikan perlakuan selanjutnya diberikan tes akhir atau post tes yang tujuannya untuk membandingkan pengaruh perlakuan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penguasaan materi pelajaran.

2. Teknik Analisis Data

1. Analisis Moderator (Penentuan Sebaran Kelompok Sampel Ditinjau dari Motivasi Belajar)

Analisis moderator digunakan untuk menentukan kelompok sampel yang ditinjau dari motivasi belajar, yang terbagi menjadi dua kategori yaitu kelompok sampel motivasi belajar tinggi dan kelompok sampel motivasi belajar rendah.

Penentuan kategori motivasi dilakukan dengan cara berikut :

- a. Menentukan skor maksimum dan skor minimum
- b. Menentukan rentang interval data :

$$\text{Rentang Interval} = \frac{\text{nilai maks} - \text{nilai min}}{\text{jumlah kategori}}$$

- c. Menentukan kategori motivasi tinggi dan motivasi rendah

2. Teknik Pendeskripsian Data

Pendeskripsian data dimaksudkan untuk memberikan gambaran terhadap populasi yang menyangkut variabel-variabel yang digunakan, berdasarkan data yang diperoleh. Data yang dideskripsikan adalah data hasil belajar dan motivasi belajar dari masing-masing kelompok yang meliputi jumlah siswa, rata-rata serta standar deviasi.

3. Uji Persyaratan Analisis

Teknik analisis data yang dipakai adalah dengan menggunakan statistik uji-t. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 25.0 for windows* agar data yang diperoleh dapat dianalisis dengan analisis uji-t, maka sebaran data idealnya harus normal dan homogen. Namun jika terdapat data yang tidak normal atau tidak homogen, maka dapat dianalisis dengan analisis uji-t nonparametrik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik kelas eksperimen setelah dikenai perlakuan berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows*. Adapun hipotesis dari uji normalitas adalah:

H_0 : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Untuk menguji perbedaan frekuensi menggunakan rumus uji Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

$$D = \text{Maksimum } [S_{n1}(X) - S_{n2}(X)]$$

Kriteria pada penelitian ini apabila hasil uji normalitas nilai *Asymp. Sig.(2 tailed)* lebih besar dari nilai alpha/probabilitas 0,05 maka data

berdistribusi normal atau H_0 diterima.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Jika kedua kelompok mempunyai varian yang sama maka kelompok tersebut dikatakan homogen dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows*. Hal ini dilakukan karena untuk menggunakan uji beda, maka varians dari kelompok data yang akan diuji harus homogeny.

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Untuk menguji homogenitas varians tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

Keterangan :

F = koefisien Ftes

s_{21} = Variansi kelompok 1 (yang besar)

s_{22} = Variansi kelompok 2 (yang kecil)

S = Standar deviasi masing-masing kelompok

Selanjutnya nilai F yang diperoleh dibandingkan terhadap F_{tabel} . Kriteria pengujiannya adalah Hipotesis diterima jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ dan hipotesis ditolak jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$.

Kriteria : Varians data homogen jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$

Varians data tidak homogen jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % dan derajat kebebasan $n - 2$.

c. Uji Linearitas

Uji linieritas adalah untuk menguji strategi linier yang diambil sudah betul-betul sesuai dengan keadaan atau tidak. Jika hasil pengujian non linear tidak cocok, maka harus mengambil strategi non linear. Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{TC}}{RJK_E}$$

secara signifikan. Rumus Uji Linieritas adalah sebagai berikut:

Keterangan :

RJK_{TC} = Jumlah Kuadrat Tuna Cocok

RJK_E = Jumlah Kuadrat Error

Menentukan keputusan pengujian

Jika F_{hitung} lebih besar F_{tabel} artinya data berpola linear

Jika F_{hitung} lebih kecil F_{tabel} artinya data berpola tidak linear

Tabel 3.6. Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Keterangan:

H_0 : $p = 0, 0$ berarti tidak ada hubungan

H_a : $p \neq 0$, “tidak sama dengan 0” berarti lebih besar atau kurang dari 0 berarti ada hubungan.

p : nilai korelasi dalam formulasi yang dihipotesiskan

I. Hipotesis Statistik

Untuk menguji hipotesis nol (H_0), hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut:

1. $H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$

$$H_1 : \mu A_1 > \mu A_2$$

2. $H_0 : \mu B_1 = \mu B_2$

$$H_1 : \mu B_1 > \mu B_2$$

3. $H_0 : A \times B = 0$

$$H_1 : A \times B > 0$$

Keterangan :

μA_1 = Rerata skor hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal.

μA_2 = Rerata skor hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

μB_1 = Rerata skor hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi tinggi.

μB_2 = Rerata skor hasil belajar IPS siswa yang memiliki motivasi rendah.

A = Strategi pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Data dari hasil penelitian yang sudah dianalisis dideskripsikan pada bagian ini, Untuk itu pada bab IV ini secara berurutan akan dipaparkan tentang : deskripsi data, hasil uji persyaratan, hasil pengujian hipotesis, pembahasan dan keterbatasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

A. Deskripsi Data

Data hasil penelitian yang akan diolah dengan menggunakan *Anava dua jalur*, terlebih dahulu penulis jabarkan deskripsi data masing-masing sel antar kolom dan antar baris yang terdiri dari :

- 1) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dengan kearifan lokal.
- 2) Skor Hasil Belajar IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).
- 3) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi,
- 4) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah,
- 5) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi,
- 6) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah,

- 7) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi,
- 8) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi.

1. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan kearifan lokal (Kolom1=A1).

Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan tidak membedakan motivasi belajarnya, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 10, Dengan skor terendah 75, dan skor tertinggi 85,

Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 78,13; *modus* sebesar 75 ; *median* sebesar 78,00; *varians* sebesar 7.049; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 2.655. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui SPSS. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

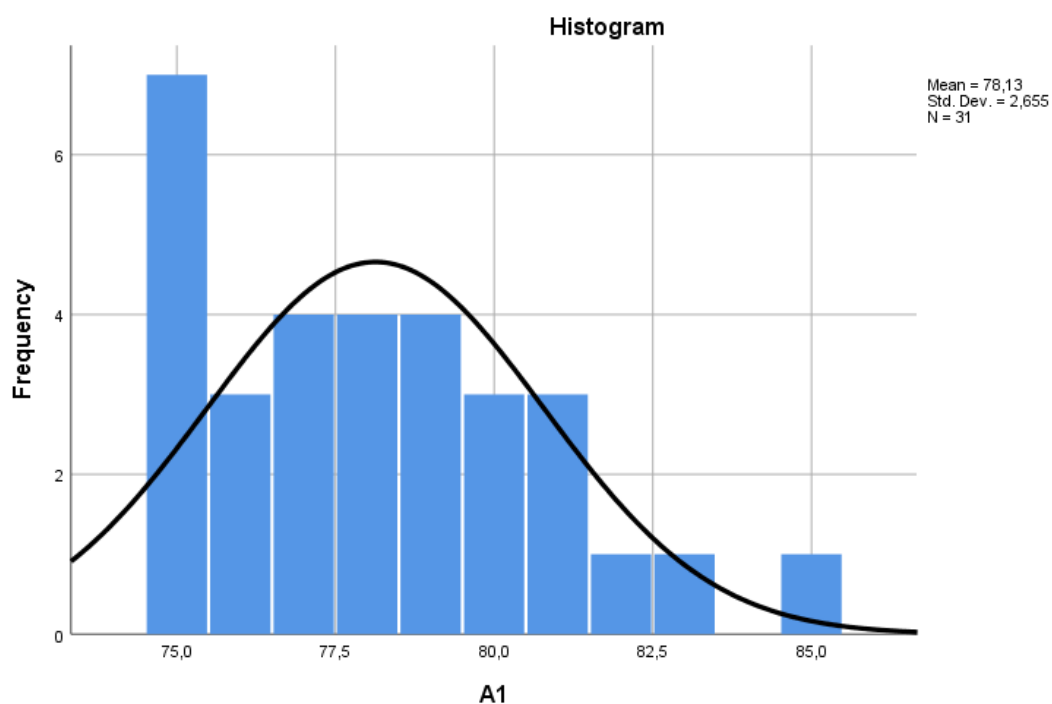
Tabel 4.1. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) (A-1)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 76	7	13.55
2	77 - 78	9	696.43.12
3	79 - 80	4	12,9

4	81 - 82	3	9,68
5	83 - 85	8	25,81
JUMLAH		31	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut

Gambar 4.1. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching and Learning (CTL)*



2. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran

Langsung (*Direct Instruction*)

(Kolom 2=A2).

Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dengan tidak membedakan motivasi belajarnya, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) sebesar 10, Dengan skor

terendah 75, dan skor tertinggi 85, Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 79,97; *modus* sebesar 80 ; *median* sebesar 80 ; *varians* sebesar 8,432; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 2.904. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi SPSS yang secara lengkap. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

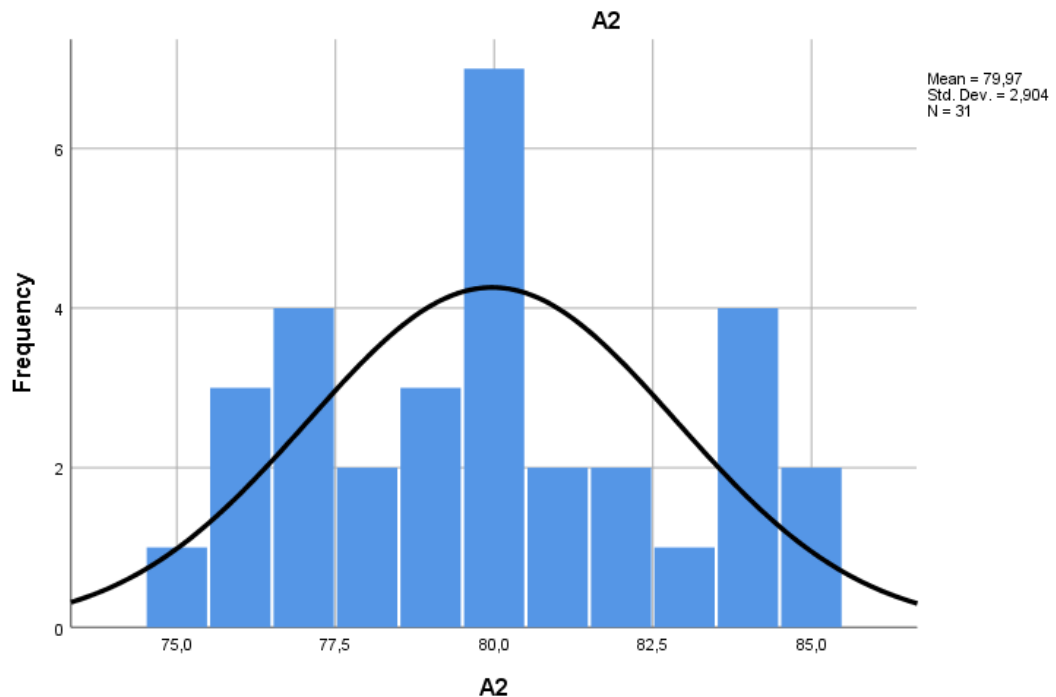
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (A-2)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 77	9	696.43.12
2	78 - 79	5	03.07
3	80 - 81	8	25,81
4	82 - 83	4	12,9
5	84 - 85	5	03.07
JUMLAH		31	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut :

Gambar 4.2. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi

Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)



3. Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (Baris 1 = B1).

Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan tidak membedakan strategi pembelajarannya, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) sebesar 10, Dengan skor terendah 75, dan skor tertinggi 85, Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 79,03; *modus* sebesar 80 ; *median* sebesar 79; *varians* sebesar 4.676; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 2,163. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi SPSS. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

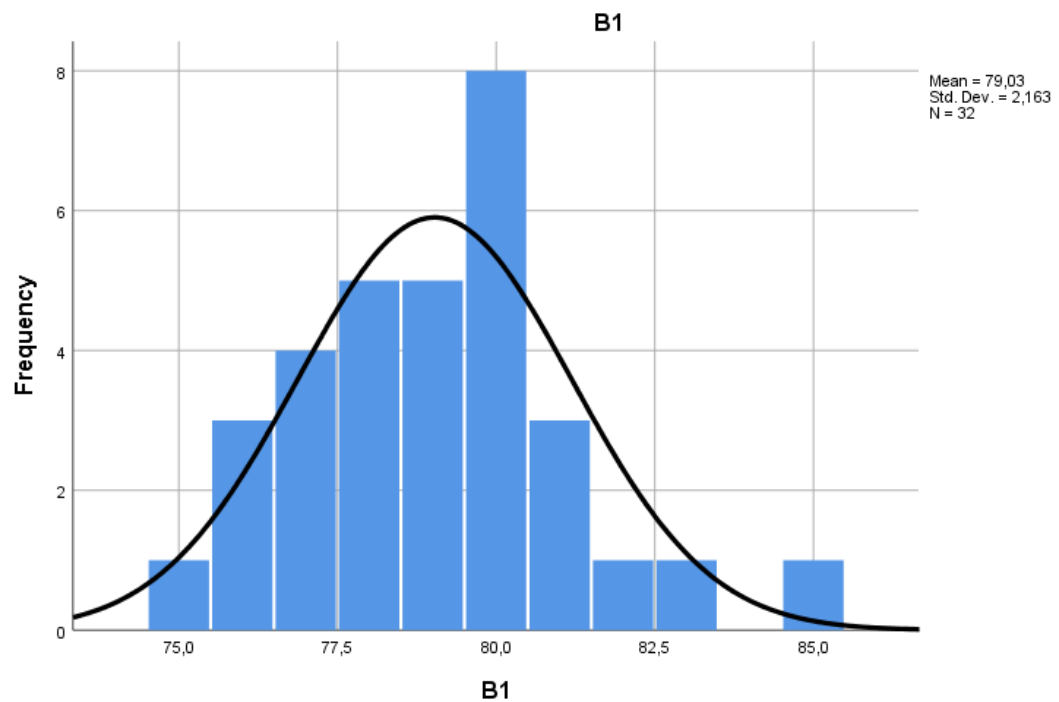
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (B-1)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 76	4	12.00
2	77 - 78	9	67.07
3	79 - 80	7	21,88
4	81 - 82	3	09.07
5	83 - 85	9	67.07
JUMLAH		32	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut :

Gambar 4.3. Histogram skor prestasi IPS yang memiliki motivasi belajar

Tinggi



4. Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (Baris 2 = B2).

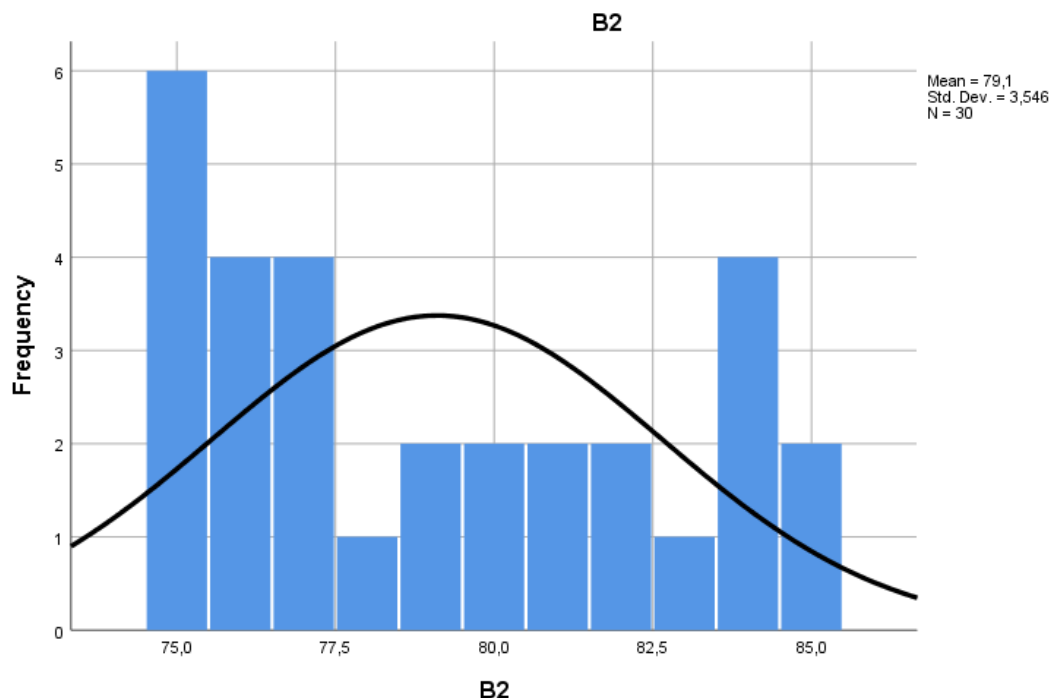
Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi rendah dengan tidak membedakan strategi pembelajarannya, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 10, Dengan skor terendah 75 , dan skor tertinggi 85 , Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 79.10; *modus* sebesar 75 ; *median* sebesar 78; *varians* sebesar 12,576; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 3,546. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (Baris 2=B2)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 76	10	33,33
2	77 - 78	5	16,67
3	79 - 80	4	13,33
4	81 - 82	4	13,33
5	83 - 85	7	23,33
JUMLAH		30	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut :

Gambar 4.4. Histogram skor prestasi IPS yang memiliki motivasi belajar Rendah



5. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Bagi Kelompok Siswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi. (Sel 1 = A1B1).

Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 7, Dengan skor terendah 78 , dan skor tertinggi 85, Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 80,19; *modus* sebesar 79 ; *median* sebesar 80; *varians* sebesar 3,763 dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 1,940. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui

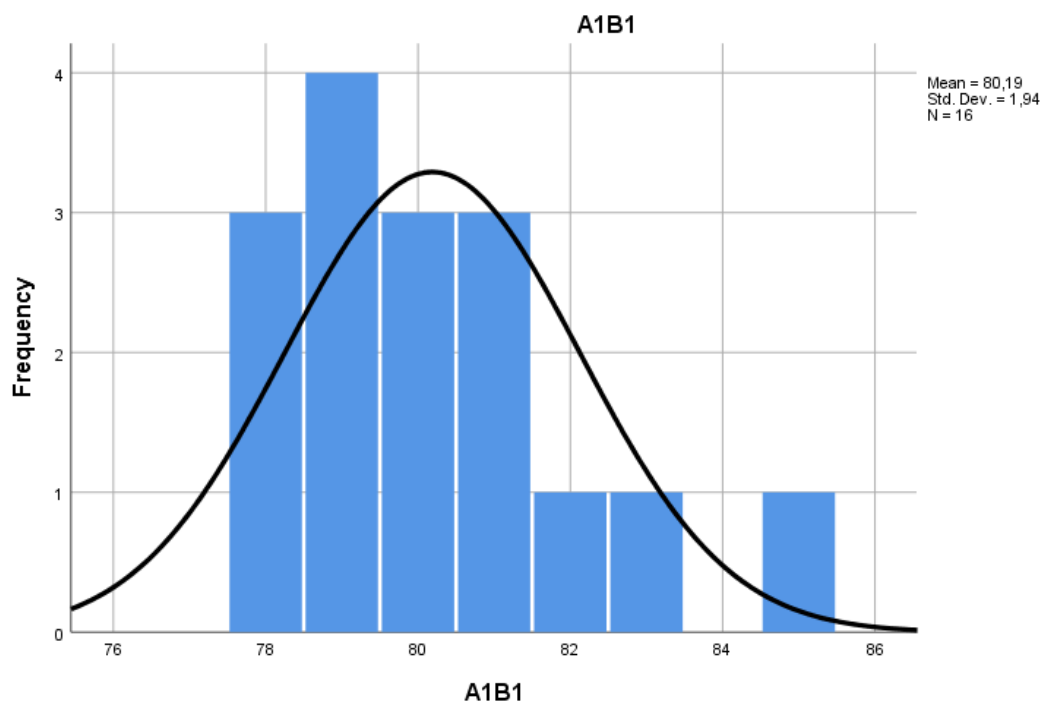
aplikasi SPSS. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan *Strategi Contextual Teaching and Learning* (CTL) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi. (Sel 1=A1B1).

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	78 - 79	7	43,75
2	80 - 81	6	37,50
3	82 - 85	3	18,75
JUMLAH		19	100.0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut

Gambar 4.5. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi



6. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah. (Sel 2 = A1B2).

Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 3, Dengan skor terendah 75 , dan skor tertinggi 78, Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 75.93; *modus* sebesar 75 ; *median* sebesar 76; *varians* sebesar 1.067; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 1,033. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi SPSS. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

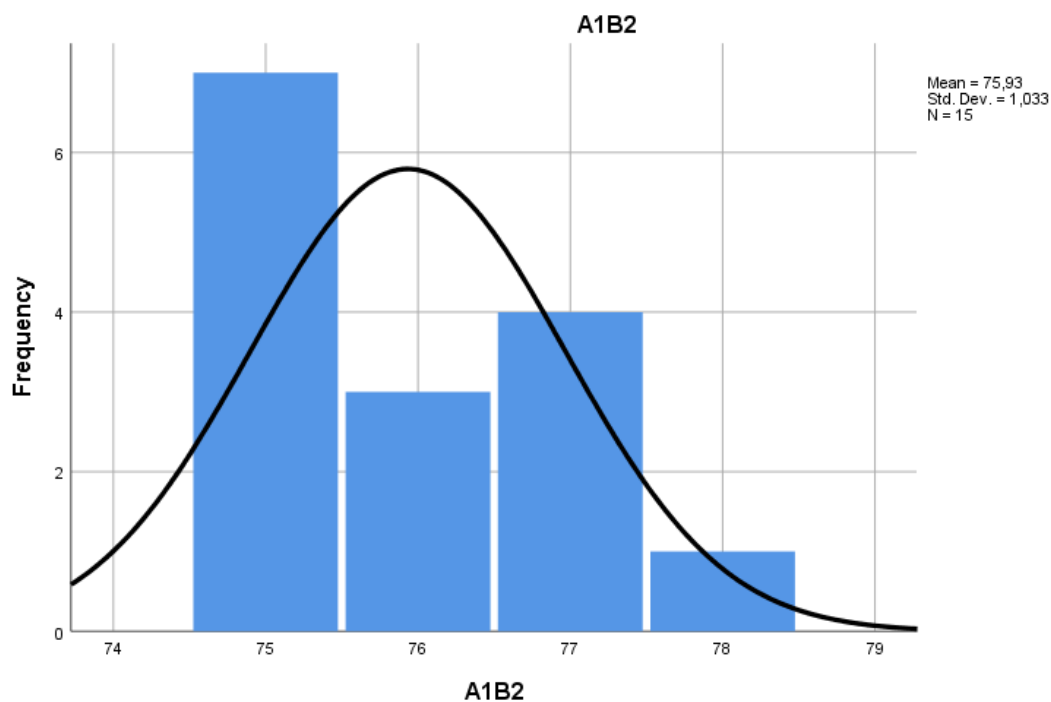
Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah.(Sel 2=A1B2)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 76	10	66,67
2	77 - 78	5	33,33
JUMLAH		15	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut :

Gambar 9 Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi siswa yang memiliki motivasi Rendah .

Gambar 4.6. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal bagi siswa yang memiliki motivasi Rendah



7. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi. (Sel 3 = A2B1).

Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 5, Dengan skor terendah 75 , dan skor tertinggi 80 , Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 77,88; *modus* sebesar 80; *median* sebesar 77,50; *varians* sebesar 3,050; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 1,746. (Nilai-

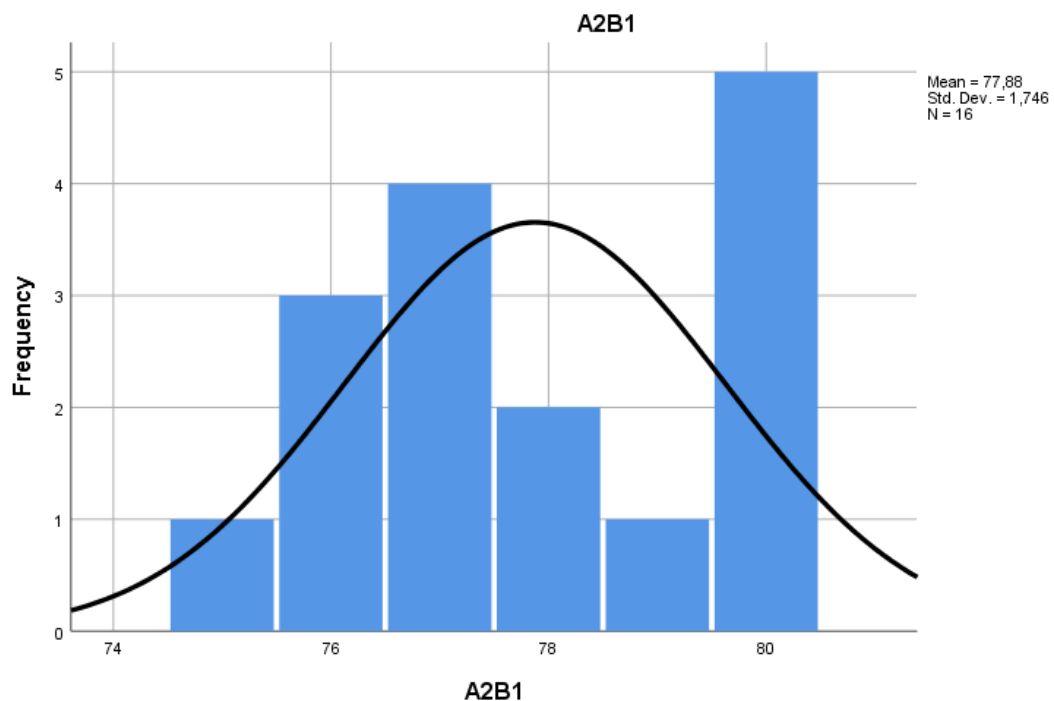
Nilai statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi SPSS yang secara lengkap. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (Sel 3=A2B1)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	75 - 77	8	50,00
2	78 - 80	8	50,00
JUMLAH		16	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut

Gambar 4.7. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi



8. Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah. (Sel 4 = A2B2).

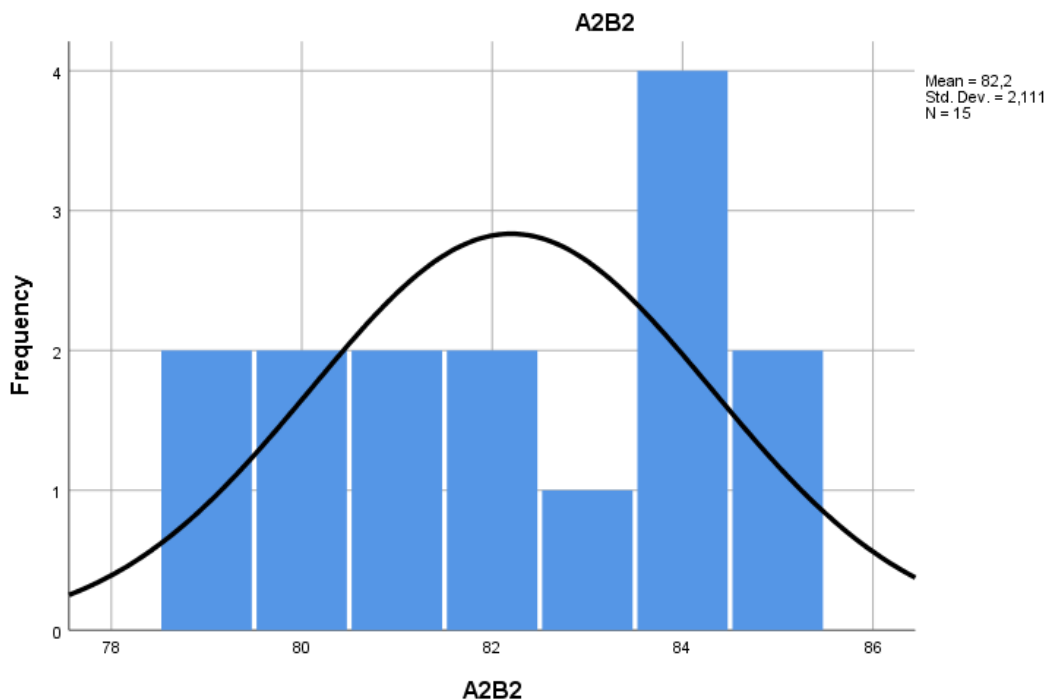
Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, secara keseluruhan memiliki rentangan (*range*) 6, Dengan skor terendah 79, dan skor tertinggi 85, Hasil Belajar IPS siswa dalam kelompok ini mempunyai skor rata-rata (*mean*) sebesar 82.20; *modus* sebesar 84 *median* sebesar 82; *varians* sebesar 4,457; dan simpangan baku (*standar deviasi*) sebesar 2,111. (Harga-harga statistik ini penghitungannya dilakukan dengan komputer melalui aplikasi SPSS. Distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS data kelompok ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (Sel 4=A2B2)

NO	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	
		ABSOLUTE	%
1	79 - 80	2	13,33
2	81 - 82	4	26,67
3	83 - 84	5	33,33
4	84 - 85	2	13,33
5	85 - 86	2	13,33
JUMLAH		15	100,0

Berdasarkan dari tabel distribusi frekuensi skor Hasil Belajar IPS di atas, dapat divisualisasikan gambar histogram frekuensi skor data sebagai berikut

Gambar 4.8. Histogram skor prestasi IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.



B. Pengujian Persyaratan Analisis

Pada BAB III tentang metodologi penelitian telah ditetapkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Varians (ANOVA) dua jalan/jalur, kemudian dilanjutkan dengan uji perbedaan nilai rata-rata (*Mean*) antar dua kelompok dengan perlakuan yang beda dengan *Uju-Tuckey*. Sebelum melaksanakan analisis teknik Anava dua jalan data yang akan dianalisis haruslah memenuhi persyaratan yang menyangkut tentang : keacakan data sampel penelitian, data berasal dari populasi penelitian yang berdistribusi normal dan dari kelompok-kelompok perlakuan dari populasi yang homogen.

Dari segi keacakan data sampel pengujiannya tidak dilakukan secara formal melalui statistik, tapi didasarkan pada asumsi bahwa dengan memilih sampel secara acak untuk dijadikan subyek setiap kelompok perlakuan dari populasi penelitian diharapkan akan memenuhi kriteria keacakan data sampel, untuk persyaratan yang kedua data berasal dari populasi penelitian yang berdistribusi normal perlu dilakukan melalui pengujian normalitas data dengan teknik *Uji-Lvenet*. Syarat ketiga adalah homogenitas varians yaitu data penelitian memiliki kesamaan varians untuk menguji kehomogenitasannya dilakukan dengan menggunakan teknik *Uji-Lvenet*

Selanjutnya akan dipaparkan hasil pengujian normalitas distribusi populasi penelitian dan homogenitas varians populasi data penelitian. Pengujian normalitas distribusi data dilakukan pada delapan kelompok data yaitu :

- 1) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) (A1).
- 2) Skor Hasil Belajar IPS yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (A2).
- 3) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (B1).
- 4) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (B2).
- 5) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (A1B1).
- 6) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (A1B2).

- 7) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (A2B1).
- 8) Skor Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (A2B2).

1. Uji Normalitas Data.

a. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) (A1).

Tabel 4.9. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A1
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78,13
	Std. Deviation	2,655
Most Extreme Differences	Absolute	,119
	Positive	,116
	Negative	-,119
Test Statistic		,119
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) (kolom = A1). Berdasarkan hasil perhitungan di

atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value (sig)* $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dengan berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (A2).

Tabel 4.10. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		A2
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79,97
	Std. Deviation	2,904
Most Extreme Differences	Absolute	,141
	Positive	,141
	Negative	-,111
Test Statistic		,141
Asymp. Sig. (2-tailed)		,121 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (kolom = A2) Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value (sig)* $0,121 > 0,05$ maka H_0 diterima

yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok ini (kolom A2) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

c. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (B1).

Tabel 4.11. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		B1
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79,03
	Std. Deviation	2,163
Most Extreme Differences	Absolute	,140
	Positive	,140
	Negative	-,110
Test Statistic		,140
Asymp. Sig. (2-tailed)		,116 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (Baris = B1) Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada *nilai P-value (sig)* 0,116 > 0,05 maka Ho diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS

siswa pada kelompok ini (kolom B1) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

d. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (B2).

Tabel 4.12. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		B2
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79,10
	Std. Deviation	3,546
Most Extreme Differences	Absolute	,190
	Positive	,190
	Negative	-,124
Test Statistic		,190
Asymp. Sig. (2-tailed)		,051 ^c

- a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Baris = B2) Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value (sig)* $0,051 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok ini (kolom B2) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

e. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (A1B1).

Tabel 413. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan *Strategi Contextual Teaching and Learning* (CTL) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A1B1
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	80,19
	Std. Deviation	1,940
Most Extreme Differences	Absolute	,167
	Positive	,167
	Negative	-,130
Test Statistic		,167
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (Sel = A1B1) Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada *nilai P-value (sig)* $0,200 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar

IPS siswa pada kelompok ini (Sel A1B1) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

f. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (A1B2).

Tabel 4.14. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan kearifan lokal bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A1B2
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	75,93
	Std. Deviation	1,033
Most Extreme Differences	Absolute	,284
	Positive	,284
	Negative	-,183
Test Statistic		,284
Asymp. Sig. (2-tailed)		,052 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (Sel = A1B2) Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value* (*sig*)

0,052 > 0,05 maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok ini (sel A1B2) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

g. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi (A2B1).

Tabel 4.15. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A2B1
N		16
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77,88
	Std. Deviation	1,746
Most Extreme Differences	Absolute	,201
	Positive	,192
	Negative	-,201
Test Statistic		,201
Asymp. Sig. (2-tailed)		,085 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi (sel = A2B1 Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa

pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value (sig)* $0,085 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok ini (sel A2B1) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

h. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah (A2B2).

Tabel 4.16. Uji Normalitas Hasil Belajar IPS Siswa yang Diajar dengan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi kelompok Siswa yang Memiliki Motivasi Belajar Rendah

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A2B2
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	82,20
	Std. Deviation	2,111
Most Extreme Differences	Absolute	,203
	Positive	,118
	Negative	-,203
Test Statistic		,203
Asymp. Sig. (2-tailed)		,097 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pelaksanaan uji normalitas data penelitian tentang Hasil Belajar IPS pada kelompok siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah (sel = A2B2 Berdasarkan hasil perhitungan di atas bahwa

pada tabel *Test Of Normality* Kolmogorov-Smirnov test pada nilai *P-value (sig)* $0,097 > 0,05$ maka H_0 diterima yang berarti data hasil bagian sig lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data Hasil Belajar IPS siswa pada kelompok ini (sel A2B2) berasal dari data populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians.

Tabel 4.17. Uji Homogenitas Varians *Levene's Test of Equality of Error Variances*

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar_IPS	Based on Mean	2,849	3	58	,055
	Based on Median	2,449	3	58	,073
	Based on Median and with adjusted df	2,449	3	45,964	,076
	Based on trimmed mean	2,694	3	58	,054

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Hasil Belajar_IPS

b. Design: Intercept + X1 + X2 + X1 * X2

Pelaksanaan uji homogenitas varians dalam rangka untuk mengetahui kesamaan varians nilai/hasil Hasil Belajar IPS pada kelompok-kelompok nilai yang ada pada tiap sel (A1B1, A1B2, A2B1, A2B2), Teknik uji statisti yang digunakan adalah teknik *uji Levene* Tujuan dari pengujian ini untuk menguji hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa varians skor Hasil Belajar IPS dilihat dari kelompok A1B1, A1B2, A2B1, dan A2B2 adalah homogen pada taraf nyata $\alpha=0,05$, melawan hipotesis tandingannya (H_1) yang menyatakan bahwa varians skor Hasil Belajar IPS dilihat dari kelompok-kelompok Nilai antar sel tersebut tidak homogen pada taraf

nyata yang sama. Kriteria pengujian yang digunakan adalah H_0 ditolak jika ternyata harga sig lebih kecil atau sama dengan $(\alpha)c_{tabel}^2$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$. Sebaliknya, jika nilai $sig > c_{tabel}^2$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka H_0 yang menyatakan bahwa varians skor homogen diterima.

Ringkasan hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel diatas menunjukkan nilai probalitas $sig = 0,055$. Oleh karena nilai probalitas $sig = 0,055 > 0,05$ maka hipotesis nol diterima. Dengan kata, bahwa varian variabel Hasil Belajar IPS adalah homogen

Dari dua hasil pengujian persyaratan analisis dengan teknik uji Kolmogrov Smirnov dan teknik uji *Levene* menyatakan bahwa persyaratan analisis yang diperlukan untuk analisis varians dua jalan telah terpenuhi, sehingga dapat dilakukan analisis lebih lanjut untuk melihat perbedaan pengaruh strategi pembelajaran dan motivasi terhadap Hasil Belajar IPS pada kelompok perlakuan.

C. Pengujian Hipotesis.

Tujuan pengujian hipotesis adalah untuk mengetahui apakah hipotesis nol (H_0) yang diajukan ditolak, atau sebaliknya pada taraf kepercayaan tertentu hipotesis alternatif (H_1) yang diajukan diterima. Sesuai yang telah ditetapkan pada BAB III, pengujian hipotesis penelitian diuji dengan teknik statistik ANAVA secara keseluruhan, maksudnya adalah : (1) apakah terdapat perbedaan pengaruh strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan strategi Pembelajaran *Langsung* (*Direct Instruction*)

terhadap Hasil Belajar IPS, (2) apakah terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap Hasil Belajar IPS, dan (3) apakah terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap Hasil Belajar IPS siswa.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis di bawah ini dipaparkan data rangkuman hasil analisis varians dua jalan yang digunakan dengan desain Faktorial 2x2.

Tabel 4.18. Rangkuman ANAVA Dua Jalan\Jalur Pada Desain Faktorial 2x2

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Strategi	337,334 ^a	3	112,445	36,329	,000
Intercept	387018,600	1	387018,600	125038,851	,000
A	60,524	1	60,524	19,554	,000
B	,019	1	,019	,006	,937
A * B	284,911	1	284,911	92,050	,000
Error	179,521	58	3,095		
Total	387933,000	62			
Corrected Total	516,855	61			

a. R Squared = ,653 (Adjusted R Squared = ,635)

1. Pengaruh Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap Hasil Belajar IPS.

Adapun hipotesis penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS

H_1 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS

Dengan kriteria uji, jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 diterima, sebaliknya jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 ditolak. Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk strategi pembelajaran yaitu 0,000. Oleh karena itu nilai sign = 0,000 < 0,05 maka H_1 diterima. Kesimpulannya terdapat pengaruh strategi pembelajaran terhadap hasil belajar IPS.

2. Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah terhadap Hasil Belajar IPS.

Adapun hipotesis penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS

H_1 : Tidak ada pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS

Dengan kriteria uji, jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 diterima, sebaliknya jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 ditolak. Berdasarkan taebel diatas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk Motivasi Belajar yaitu 0,937. Oleh karena itu nilai sign = 0,937 < 0,05 maka H_1 ditolak. Kesimpulannya tidak terdapat pengaruh Motivasi Belajar terhadap hasil belajar IPS.

3. Pengaruh Interaksi antara Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS Siswa.

Adapun hipotesis penelitian yang akan diuji adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS

H_1 : Tidak ada pengaruh strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar IPS

Dengan kriteria uji, jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 diterima, sebaliknya jika P-value (sig) > a (0.05) maka H_0 ditolak. Berdasarkan taeblditas diperoleh bahwa nilai signifikansi untuk strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar yaitu 0,00. Oleh karena itu nilai sign = 0,000 < 0,05 maka H_1 diterima. Kesimpulannya terdapat *pengaruh strategi pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap hasil belajar IPS*.

Dari kesimpulan di atas terdapat perbedaan yang signifikan antar kolom, yaitu bahwa Hasil Belajar IPS siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* lebih baik jika dibandingkan prestasi siswa yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), dan terdapat perbedaan yang signifikan antar baris, yaitu Hasil Belajar IPS siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih baik jika dibandingkan Hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, maka untuk mengetahui manakah di antara rerata Hasil Belajar IPS mana yang lebih tinggi secara signifikan, untuk itu dilakukan uji lanjut dengan Uji Tuckey, selanjutnya akan dipaparkan rangkuman hasil Uji Tuckey, sehingga akan diketahui secara signifikan keefektifan antara strategi pembelajaran yang dieksperimenkan ditinjau dari motivasi belajar siswa.

Tabel 4.19. Rangkuman Hasil *Uji Tukey***Multiple Comparisons**

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Tukey HSD

(I) Interaksi	(J) Interaksi	Mean Difference	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
		(I-J)			Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	4,25*	,632	,000	2,58	5,93
	A2B1	2,31*	,622	,003	,67	3,96
	A2B2	-2,01*	,632	,012	-3,68	-,34
A1B2	A1B1	-4,25*	,632	,000	-5,93	-2,58
	A2B1	-1,94*	,632	,017	-3,61	-,27
	A2B2	-6,27*	,642	,000	-7,97	-4,57
A2B1	A1B1	-2,31*	,622	,003	-3,96	-,67
	A1B2	1,94*	,632	,017	,27	3,61
	A2B2	-4,33*	,632	,000	-6,00	-2,65
A2B2	A1B1	2,01*	,632	,012	,34	3,68
	A1B2	6,27*	,642	,000	4,57	7,97
	A2B1	4,33*	,632	,000	2,65	6,00

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 3,095.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

- a. Perbedaan Pemahaman Hasil Belajar IPS Siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan Motivasi Belajar Tinggi .

Hasil pengujian hipotesis pertama untuk *uji Tuckey*, untuk mengetahui manakah yang jauh lebih baik diajarkan dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) atau strategi langsung untuk siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dapat dilihat dari perbedaan rata-rata atau dari nilai signifikansi.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa perbedaan rata-rata antara A1B1 dan A1B2 sebesar 2,31. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) **lebih tinggi** dibandingkan yang diajarkan dengan strategi langsung.

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi A1B1 dan A1B2 sebesar $0,003 < 0,05$. Hal ini berarti hasil belajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) untuk siswa dengan Motivasi Belajar yang tinggi (A1B1) **lebih baik** dibandingkan yang diajarkan dengan strategi langsung dengan Motivasi Belajar yang tinggi (A1B2).

- b. Perbedaan Pemahaman Hasil Belajar IPS Siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan Motivasi Belajar Rendah .

Hasil pengujian hipotesis pertama untuk *uji Tuckey*, untuk mengetahui manakah yang jauh lebih baik diajarkan dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) atau strategi langsung untuk siswa yang memiliki motivasi yang rendah dapat dilihat dari perbedaan rata-rata atau dari nilai signifikansi.

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa perbedaan rata-rata antara A1B2 dan A2B2 sebesar -6,27. Hal ini berarti rata-rata hasil belajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) **lebih tinggi** dibandingkan yang diajarkan dengan strategi langsung.

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi A1B2 dan A2B2 sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti hasil belajar dengan strategi *Contextual*

Teaching And Learning (CTL) untuk siswa dengan Motivasi Belajar yang tinggi(A1B1) **lebih baik** dibandingkan yang diajarkan dengan strategi langsung dengan Motivasi Belajar yang tinggi (A1B2).

D. Pembahasan Hasil Penelitian.

Dari hasil analisis data hasil penelitian dan pengujian hipotesis di atas selanjutnya akan disampaikan pembahasan tentang hasil penelitian, baik yang dilakukan dengan data hasil tes dan angket.

1. Pengujian hipotesis pertama : dari hasil analisis deskriptif diketahui bahwa skor rata-rata hasil belajar IPS siswa dengan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih baik/tinggi jika dibandingkan pembelajaran strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) yaitu $60,524 > 0,019$. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif/baik daripada pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dan dapat dikatakan pembelajaran IPS dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) menghasilkan skor prestasi lebih tinggi jika dibandingkan dengan pembelajaran dengan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*) jadi secara keseluruhan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif dalam mempengaruhi Hasil Belajar IPS daripada strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) khususnya bagi siswa yang menjadi subyek dalam penelitian ini.

Besarnya simpangan baku (*stándar deviasi*) yang dihasilkan oleh pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) sebesar 17,008 dan pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) 9,37, jadi besaran stándar deviasi yang dihasilkan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih besar jika dibandingkan dengan pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), hal itu berarti Hasil Belajar IPS dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) mempunyai variasi nilai yang lebih besar daripada variasi nilai yang dihasilkan oleh pembelajaran strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*), sehingga dapat dikatakan bahwa skor prestasi yang dihasilkan oleh pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) cenderung lebih stabil/ajeg jika dibandingkan dengan pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

2. Pengujian hipotesis kedua : ditinjau dari motivasi belajar siswa, melihat rata-rata skor Hasil Belajar IPS untuk kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi secara keseluruhan menunjukkan perbedaan yang cukup signifikan jika dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yaitu $2,31 > -6,27$ jadi skor prestasi kelompok siswa yang memiliki motivasi secara signifikan lebih baik jika dibandingkan siswa yang bermotivasi rendah hal itu menunjukkan dan membuktikan siswa yang bermotivasi belajar tinggi dan bermotivasi rendah Hasil Belajarnya berbeda, kondisi itu dapat sebagai bukti empirik bahwa pengelompokan siswa yang didasarkan motivasi belajar

tinggi dan rendah cukup efektif untuk melihat pengaruh strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

Pada kelompok siswa yang bermotivasi tinggi dari deskriptif data terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). Besarnya rata-rata skor Hasil Belajar siswa yang bermotivasi tinggi dan diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) adalah 83,5 sedangkan yang diajar dengan strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) skor rata-ratanya sebesar 69,85, selisih rata-rata skor tersebut cukup signifikan secara deskriptif keduanya berbeda dan hasil pengujian hipotesis memperkuat perbedaan tersebut, sehingga fakta tersebut dapat sebagai bukti bahwa strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih baik daripada Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dalam mempengaruhi Hasil Belajar IPS, khususnya bagi siswa yang bermotivasi tinggi.

3. Pengujian hipotesis ketiga tentang interaksi, dari hasil analisis dan deskripsi data dapat disimpulkan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dengan tingkat motivasi belajar siswa dalam mempengaruhi Hasil Belajar IPS siswa, hal itu dibuktikan dalam pengujian hipotesis yang menghasilkan keputusan menolak hipotesis H_0 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh yang

signifikan dari interaksi antara strategi pembelajaran dengan motivasi belajar IPS terhadap Hasil Belajar IPS siswa, kenyataan itu lebih menguatkan suatu kesimpulan bahwa dengan mengelompokkan siswa yang bermotivasi tinggi dan yang bermotivasi rendah dapat mempengaruhi keefektifan strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dalam mempengaruhi Hasil Belajar IPS siswa dalam penelitian ini.

Semua pembahasan dari hasil analisis data yang telah dideskripsikan dan dipaparkan menguatkan alasan bahwa strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif dalam mempengaruhi Hasil Belajar IPS daripada strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

Dalam menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) juga harus memperhatikan karakteristik siswa antara lain tingkat motivasi belajarnya, karena pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif diterapkan pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, hal itu dibuktikan adanya perbedaan yang cukup signifikan antara siswa yang bermotivasi tinggi dengan siswa yang bermotivasi rendah.

Untuk kelompok siswa yang bermotivasi tinggi dilihat dari besaran rata-rata skor prestasi belajar IPS siswa menunjukkan bukti relatif lebih tinggi baik yang diajar dengan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) maupun dengan Pembelajaran Langsung (*Direct*

Instruction), hal itu adalah wajar karena siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan selalu tekun dan ulet dalam belajar, mempunyai minat yang tinggi terhadap suatu pelajaran, disiplin, mandiri, gigih dan akan selalu berusaha maksimal untuk mencapai hasil yang optimal, sehingga siswa yang bermotivasi tinggi akan selalu berusaha tidak mudah putus asa untuk meningkatkan prestasi secara maksimal.

Keefektifan *strategi Contextual Teaching And Learning (CTL)* dalam pelajaran IPS akan mampu mengembangkan proses berpikir siswa untuk lebih aktif menguasai dan mendalami kompetensi yang harus dikuasai dan yang menjadi tanggungjawabnya, karena prinsip pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* menekankan pada siswa secara kooperatif menguasai dan mendalami materi pelajaran tertentu yang selanjutnya antar siswa saling mengajar satu sama lainnya.

IPS adalah mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam pembentukan watak dan karakter siswa untuk itu dalam melaksanakan pembelajarannya diperlukan strategi pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal. Dengan pembelajaran menggunakan strategi *Contextual Teaching And Learning (CTL)* siswa punya tanggung jawab belajar, mengajar dan diajar oleh sesama siswa dan kesempatan yang luas dalam kelompok kooperatifnya untuk berdebat, berdiskusi, dan berpendapat, yang akhirnya siswa termotivasi untuk meningkatkan

prestasinya secara maksimal. Dari uraian pembahasan diatas menunjukkan bukti bahwa hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* lebih baik/efektif daripada pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

E. Keterbatasan penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti telah berusaha secara maksimal tapi peneliti menyadari sepenuhnya ada beberapa keterbatasan, antara lain :

1. Penelitian ini hanya fokus pada aspek kognitif siswa, peneliti selanjutnya agar bisa mengembangkan ke aspek afektif, psikomotorik dan sosial siswa.
2. Waktu penelitian yang singkat dengan materi hanya satu standar kompetensi, sehingga ada kemungkinan pengaruh perlakuan belum nampak jelas untuk itu peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan penambahan waktu penelitian agar dapat mendapatkan data yang lebih meyakinkan.
3. Hasil dan simpulan dalam penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas IV MIS Darunnajah 2 Bogor yang menjadi subjek penelitian, sehingga ada kemungkinan simpulan penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan pada subyek dengan karakteristik yang berbeda.
4. Strategi pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* masih dianggap baru oleh sebagian guru dan siswa karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran masih ada kecanggungan dari siswa dan

kehati-hatian guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, terutama dalam menentukan permasalahan yang akan dibahas dalam proses pembelajaran, sehingga hasil penelitian ini perlu dicermati karena dikhawatirkan ada faktor-faktor penyebab lainnya.

5. Indikator siswa menunjukkan sikap positif terhadap kegiatan ekonomi di sekitar siswa, untuk dapat mengungkap sikap siswa terhadap kegiatan ekonomi, jika menggunakan alat penilaian yang sesuai.
6. Pelaksanaan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* yang mengelompokkan siswa ahli dan yang bukan ahli, perlu memberikan tes awal lebih dulu tentang pembelajaran kegiatan ekonomi

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara pembelajaran dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dengan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) terhadap prestasi belajar IPS.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS.
3. Ada interaksi pengaruh yang signifikan antara strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS, interaksi strategi pembelajaran dan motivasi belajar siswa tersebut antara lain dapat dilihat dalam penjelesan berikut ini :
 - a. Pembelajaran strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif/baik diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk siswa yang bermotivasi tinggi daripada siswa yang bermotivasi rendah (hasil *uji tuckey A*).
 - b. Dalam pembelajaran IPS bagi siswa yang bermotivasi tinggi dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) lebih efektif

digunakan daripada pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (hasil uji tuckey B).

- c. Untuk siswa yang bermotivasi tinggi lebih efektif diajar dengan strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL), sedangkan yang bermotivasi rendah lebih efektif diajar dengan pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) (hasil uji tuckey Y).

B. Implikasi Penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPS pembelajaran kooperatif *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dapat mempengaruhi prestasi belajar IPS siswa, demikian juga tentang motivasi belajar siswa, yang motivasi belajarnya tinggi juga berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa. Untuk itu implikasi praktis yang harus dilakukan guru IPS terkait dengan hasil penelitian ini adalah :

1. Upaya Menggunakan Strategi *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dalam Pembelajaran IPS.

Beberapa upaya yang dilakukan guru untuk melaksanakan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dalam pelajaran IPS yaitu antara lain :

- a. Menyampaikan konsep secara umum materi yang akan dipelajari.
- b. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil yang anggotanya 3-5 siswa dengan aneka ragam gender, etnik, ras dan kemampuan dan menunjuk seorang siswa untuk menjadi pemimpin kelompok yang handal.
- c. Materi pelajaran dibagi menjadi beberapa bagian untuk dipelajari.

- d. Menugaskan kepada setiap siswa untuk mempelajari tiap bagian materi dan memberi waktu secukupnya kepada siswa untuk mempelajari materi.
 - e. Bentuk kelompok baru sementara (ahli), dengan cara mengambil siswa yang mendapat tugas sama untuk mendiskusikan dan melatih presentasi yang akan mereka lakukan di kelompok *Contextual Teaching And Learning (CTL)*nya(kelompok ahli).
 - f. Kembalikan kelompok ahli ke kelompok *Contextual Teaching And Learning (CTL)*nya masing-masing.
 - g. Menanyakan kepada siswa untuk mempresentasikan bagian tugasnya dan menganjurkan siswa lain dalam kelompoknya untuk bertanya sebagai klarifikasi.
 - h. Amati proses presentasi, bila kelompok bermasalah berikan campur tangan yang sesuai. Pemimpin kelompok dapat dilatih dengan membisikkan instruksi tentang bagaimana untuk mengintervensi.
 - i. Pada akhir pertemuan, berikan kuis pada materi tersebut sehingga siswa menyadari tidak hanya bersenang-senang dan bermain tapi juga sangat berarti
2. Upaya meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Peningkatan Motivasi Belajar.

Ada beberapa hal yang dilakukan guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu antara lain :

- a. Memberikan fasilitas yang cukup untuk bekal siswa mengerjakan tugasnya.
- b. Menumbuhkan suasana dan kondisi yang menyenangkan dan memberi kesempatan untuk beraspirasi.
- c. Memberi penghargaan berupa sanjungan atau hadiah kepada siswa yang berhasil dan berprestasi.

C. Saran

Dari uraian simpulan dan implikasi hasil penelitian, disampaikan beberapa saran yaitu antara lain :

1. Untuk peneliti

Kekurangan penelitian ini hanya meneliti dalam aspek kognitif saja, maka untuk peneliti selanjutnya agar dikembangkan ke ranah afektif, psikomotorik dan sosial siswa.

2. Untuk Guru IPS di MI.

- a. Guru IPS di MIS Darunnajah 2 Bogor pada khususnya, disarankan menerapkan pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* dalam pelajarannya karena hasil penelitian eksperimen secara signifikan menyimpulkan bahwa pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* lebih efektif daripada pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).
- b. Dalam pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* disarankan guru IPS hendaknya demokratis dan aspiratif, beri kesempatan yang luas pada siswa untuk berpendapat.

- c. Guru IPS disarankan memperhatikan motivasi siswanya dalam belajar karena motivasi yang baik dalam belajar faktor yang menentukan peningkatan prestasi belajar IPS.
3. Untuk kepala Sekolah.
- a. Memberikan fasilitas semua kebutuhan pembelajaran, terutama sarana prasaran yang dapat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa.
 - b. Memotivasi guru dan memberi kesempatan serta dukungan pada guru untuk selalu meningkatkan kualitas dan profesionalismenya sebagai guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinoto, P. (2019). *Pengaruh Kegiatan Awal Pembelajaran, Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil belajar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 53–64. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i1.17110>
- Ananda PutriA. P. (2022). *Pengaruh Minat Siswa Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muallimin Univa Medan*. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 3(1), 97-104. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v3i1.2599>
- Anim, A. & Saragih, E.M. (2019). *Differences of students' mathematical communication skills through contextual teaching learning with problem-based learning strategi*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 9 (1): 83-90. <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v9i1.3186>
- Archer, A. L., & Hughes, C. A. (2019). *Explicit instruction: Effective and efficient teaching*. New York: Guilford Press.
- Baidhawiy, *Asrar at-Tanzil wa Asrar at-Ta'wil*, (Berut: Dar Ihya" at- Turast al-Araby, 1418H), Jld., 4,
- Bloom, Benjamin S., etc. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green and Co.
- Chalijah Hasan, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan* (Surabaya: Al-Ikhlash, 1994), h. 94
- Crowl, T.K., Kaminsky, S., & Podell, D.M. (1997). *Educational Psychology: Windows on Teaching*, Madison: Brown and Benchmark. Hlm 321.

- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. (2021). *Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), 97-109. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Hairul Anwar, Syahribulan Syahribulan, Muhammad Basri, 2018, *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Pada Murid Kelas IV*, Vol 3, No 2 (2018):488
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Handayani, L. (2020). *Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168-174. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Hanifah, D. (2009). *Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Hidayati, N. A., Waluyo, H. J., Winarni, R., & Suyitno. (2020). *Exploring The Implementation Of Local Wisdom-Based Character Education Among Indonesian Higher Education Students. International Journal Of Instruction*, 13(2), 179-198. <https://doi.org/10.29333/Iji.2020.13213a>
- Karim, Ahmad. *Meningkatkan Hasil Belajar Soal Cerita Melalui Strategi Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*

Negeri 018 Gerbang Sari. Journal Of Education And Teaching, [S.l.], v. 1, n. 1, p. 27-36, sep. 2020. ISSN 2745-9888. Available at: <<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JETE/article/view/9285>>. Date accessed: 27 jan. 2023. doi:<http://dx.doi.org/10.24014/jete.v1i1.9285>.

Kusmiati, E., Chabibah, N., & Adaniah, N. (2020). *Penerapan Strategi Cooperative Learning Teknik Two Stay Two Stray Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu, Budha Dan Islam*. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 51–65. Retrieved from <https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/tha/article/view/276>

Lesi Ayu, G., Koryati, D., & Jaenudin, R. (2019). *Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Program Lintas Minat Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 16 Palembang*. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 6(1), 69-79. doi:<https://doi.org/10.36706/jp.v6i1.7876>

Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 39-40.

Meri Yuliani, Muhamad Ridwan Habibi, & Sri Heni. (2022). *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Siswa SD Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri 1 Lenek Kecamatan Lenek Lombok Timur*. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 208-213. <https://doi.org/10.58218/kasta.v2i3.422>

Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.

Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132.

Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.

- Murniasih, N. P. ., Hatibe, A., & Suleman, S. M. . (2020). *Application of Contextual Teaching And Learning Using Power Point in Improving Learning Outcomes of Light Properties in Grade IV Students SDN 12 Palu. Jurnal Riset Pendidikan MIPA, 4(1), 31-39.*
<https://doi.org/10.22487/j25490192.2020.v4.i1.pp31-39>
- Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009), h. 3.
- Nurohim, Nurohim, and Rosidi Rido. "Strengthening the Mastery of Learning Theory and Educational Principles of Learning for Fostered Teachers Through Clinical Supervision." *Action Research Journal Indonesia*, 2020, pp. 126-137.
- Oemar, Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Paas, F., Renkl, A., & Sweller, J. (2020). Cognitive load theory: A broader view on the role of memory in learning and education. *Educational Psychology Review*, 32(2), 337-348.
- Piaget dalam Kohlberg, L. 1995. *Tahap-tahap Perkembangan Moral, diterjemahkan oleh Drs. John de Santo dan Drs. Agus Cremers SVD*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta, Cetakan Pertama.
- Pramono, Bagus (2022) *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Power Point Berorientasi Nilai-Nilai Karakter Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Peserta Didik Kelas IVII SMP Ainul Yaqin Ajung*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- Pratama, A., & Sumardi, M. (2022). *Contextual Teaching And Learning Using Local Content Material on Students' Reading Comprehension at a Junior High School in Indonesia. SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(2), 184-194. <https://doi.org/10.35961/salee.v3i2.494>
- Putra, N., Fernandez, D., & Chandra, R. (2020). *Peningkatan Hasil belajar Menggunakan Strategi Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL). MSI Transaction on Education*, 1(3), 127-136. <https://doi.org/10.46574/mted.v1i3.29>
- Putri Fk, Noven Hj, Nurcahyati M, Irfan An, Septiasaria, Batoroj, Setyawanad.2022. Review: *Local Wisdom Of The Tengger Tribe, East Java, Indonesia In Environmental Conservation. Asian J Ethnobiol* 5:20-34. *Indonesia Is A Multicultural Country That Is Rich In Ethnic Diversity, Including Their Local Wisdom*. Doi: 10.13057/Asianjethnobiol/Y050203
- Rahmawati, L., & Hardini, A. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Inquiry Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar dan Keterampilan Berargumen Pada Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1035-1043. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.496>
- Riza Fatimah Zahrah, & Yusuf Suryana. (2019). *Strategi Contextual Teaching Learning (CTL) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 69-75. Retrieved from <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/921>
- Roni Hamdani, A., Dahlan, T., Indriani, R., & Ansor Karimah, A. (2022). *Analisis Pengaruh Penggunaan Strategi Problem Based Learning Terhadap Motivasi*

- Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(02), 751 - 763.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.252>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sardiman,A.M.. (2010). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Situmorang, O. ., & Sibarani, R. . (2021). *Tradisi Budaya Dan Kearifan Lokal Paulak Une Dan Maningkir Tangga Pada Pernikahan Batak Toba Di Desa Sigapiton Kecamatan Ajibata: Kajian Antropolinguistik . Kompetensi, 14(2), 82–91. <https://doi.org/10.36277/Kompetensi.V14i2.49>*
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 3.
- Slameto. (2010). *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soekamto, Toeti dan Winataputra, S. Udin,1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Rosdakarya.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Penerbit Ombak.
- Supardi. (2011). *Dasar-Dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak
- Syafitri, M. A. ., Arifin, M. H. ., & Wahyuningsih, Y. . (2022). *Peranan Teknologi Informasi dalam Pendidikan IPS untuk Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 6(1), 4411–4414. Retrieved from
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3551>

Syaiful, Sagala. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*
(Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.

Virranmäki, E., Valta-Hulkkonen, K., & Pellikka, A. (2021). *Geography curricula objectives and students' performance: enhancing the student's higher-order thinking skills? Journal of Geography, 120(3)*.

Wahyu, J. D. S. (2003). *Contextual Teaching And Learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran: Inovasi pembelajaran kontekstual*. Bandung: Alfabeta.



Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa

INSTRUMENT ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

A. Definisi Konseptual

Motivasi belajar adalah dorongan yang tercipta dari dalam diri (*intrinsik*) dan dari luar (*ekstrinsik*) seseorang untuk mendorong perilakunya demi mencapai tujuan yang diinginkan. Indikator dari motivasi belajar diantaranya meliputi hasrat/keinginan berhasil, kebutuhan belajar/dorongan untuk sukses, harapan meraih cita-cita masa depan, penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kegiatan yang menarik

B. Definisi Operasional

Motivasi belajar merupakan data primer yang diukur melalui pernyataan-pernyataan yang mencangkup hasrat/keinginan berhasil, kebutuhan belajar/dorongan untuk sukses, harapan meraih cita-cita masa depan, penghargaan, lingkungan yang kondusif, dan kegiatan yang menarik.

C. Keterangan pilihan dan skor nilai

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

D. Tabel Skor

SS nilai nya 4

S nilai nya 3

TS nilai nya 2

STS nilainya 1

E. Kisi-kisi Intrumen Penelitian

Kisi-kisi instrumen ini disajikan untuk mengukur variabel motivasi belajar siswa. Pada bagian ini yang akan disajikan kisi-kisi intrumen yang diuji cobakan

dan kisi-kisi instrumen yang final. Kisi-kisi ini disajikan untuk memberikan informasi mengenai butir-butir yang drop dan valid setelah melakukan uji validitas dan uji realibilitas serta analisis butir soal untuk memberikan gambaran sejauh mana instrumen penelitian masih mencerminkan indikator-indikator.

Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Pernyataan
Intrinsik	4. Keinginan berhasil	1, 2, 3, 4
	5. Hasrat dalam belajar	5, 6, 7
	6. Kebutuhan dalam belajar	8, 9, 10, 11
	7. Dorongan dalam belajar	12, 13, 14
	8. Harapan akan cita- cita masa depan	15, 16, 17
Ekstrinsik	4. Adanya penghargaan	18, 19, 20, 21
	5. Lingkungan belajar yang kondusif	22, 23, 24, 25, 26, 27
	6. Kegiatan belajar yang menarik	28, 29, 30

KUESIONER PENELITIAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MIS DARUNNAJAH 2 BOGOR

Identitas Responden

Nama : _____

Kelas : _____

Petunjuk Pengisian Angket

1. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda yang sebenarnya dengan memberi tanda (√).
2. Perubahan jawaban dapat dilakukan dengan cara melingkari (O) pada pilihan yang dibatalkan pada lembar jawaban.
3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan pendapat anda, dan jawaban yang anda pilih tidak akan berpengaruh apapun terhadap nilai anda.
4. Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya rajin belajar karena tidak ingin nilai saya jelek.				
2	Setiap ada pekerjaan rumah atau tugas saya selalu ingin cepat-cepat mengerjakannya				
3	Saya berusaha keras karena ingin mencapai prestasi belajar setinggi-tingginya				
4	Saya sangat kecewa jika prestasi belajar saya kurang baik, oleh karena itu saya rajin belajar				
5	Saya bahagia jika nilai tugas saya bagus, maka saya dengan sungguh-sungguh mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru				
6	Saya sangat senang jika nilai akhir semester saya baik				
7	Saya merasakan kepuasan dalam diri saya jika mengerjakan tugas dengan semaksimal mungkin				
8	Saya belajar di luar jam sekolah atas keinginan saya sendiri.				
9	Saya rajin mengerjakan tugas karena tidak ingin nilai tugas saya kosong				

10	Saya berangkat ke sekolah atas keinginan saya sendiri				
11	Saya belajar dengan rajin sampai nilai yang saya targetkan tercapai				
12	Saya selalu berusaha membaca setiap materi pelajaran yang diberikan guru supaya memahami isi materi tersebut.				
13	Saya selalu belajar setiap malam di rumah				
14	Saya tidak pernah bolos pada jam pelajaran				
15	Saya belajar dengan giat agar cita-cita saya tercapai				
16	Saya ingin meraih cita-cita dan menjadi orang yang berpendidikan tinggi				
17	Meskipun saya tau resiko kegagalan itu ada, saya tidak takut memperjuangkan cita-cita saya				
18	Teman teman selalu memberikan pujian jika saya berhasil memperoleh nilai yang bagus				
19	Saya mendapat pujian dari guru, jika saya tidak membolos pada jam pelajaran				
20	Jika prestasi saya baik, orang tua saya memberi pujian kepada saya				
21	Orang tua saya selalu memuji saya jika saya rajin belajar				
22	Suasana disekitar lingkungan sekolah tenang, sehingga membuat saya nyaman dalam mendengarkan penjelasan guru.				
23	Suhu udara dalam ruangan kelas mendukung proses pembelajaran				
24	Saya merasa terganggu apabila ada suara bising dari luar ketika sedang belajar di dalam kelas				
25	Ruangan kelas terasa panas, sehingga membuat saya tidak nyaman dalam belajar				
26	Ruang kelas saya bersih dan nyaman, sehingga membuat saya semangat dalam belajar				
27	Meja dan tempat duduk di kelas tertata rapi sehingga nyaman untuk memulai pelajaran				
28	Guru menjelaskan materi dengan cara yang menarik, sehingga membuat saya semangat dalam belajar				
29	Guru membantu saya ketika saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran				
30	Guru menjelaskan materi terlalu cepat, sehingga membuat saya kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan				

Lampiran 2. Instrument Tes Hasil Belajar Ips Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dan Strategi Pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

**INSTRUMENT TES HASIL BELAJAR IPS STRATEGI PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DAN STRATEGI
PEMBELAJARAN PEMBELAJARAN LANGSUNG (DIRECT
INSTRUCTION)**

SOAL INSTRUMENT PENELITIAN

MIS DARUNNAJAH 2 BOGOR

(Disusun Berdasarkan silabus dan RPP MIS Darunnajah 2 Bogor)

1. Di bawah ini terdapat jenis-jenis usaha, diantaranya :

1. Usaha makanan
2. Usaha tukang cukur
3. Usaha tukang rias
4. Usaha koperasi
5. Usaha pengrajin kayu

Dari pernyataan tersebut, kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang, yaitu....

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 5 dan 2

2. Berikut ini yang merupakan jenis mata pencaharian penduduk desa adalah....

- A. Karyawan, pedagang, buruh pabrik, pekerja jasa
- B. Petani, peternak, buruh tani
- C. Pekerja perkebunan, peternak, buruh pabrik, nelayan
- D. Nelayan, petani tambak, karyawan, pengrajin

3. Jasa adalah aktivitas ekonomi yang melibatkan berbagai interaksi dengan

konsumen atau dengan barang-barang milik, tetapi tidak terjadi perpindahan kepemilikan.

Dari pengertian di atas, kegiatan usaha yang berkaitan dengan jasa yaitu...

- A. Perkebunan
 - B. Pelukis
 - C. Pertanian
 - D. Perdagangan
4. Ayah Adi bekerja sebagai buruh di perkebunan sawit, maka ayah Adi termasuk bekerja di bidang....
- A. Pertanian
 - B. Jasa
 - C. Nelayan
 - D. Pelukis
5. Petani, nelayan, dan peternak adalah usaha-usaha yang menghasilkan...
- A. Barang
 - B. Jasa
 - C. Produksi
 - D. Konsumsi
6. Jenis pekerjaan penduduk di daerah pada gambar adalah



- A. Pegawai pabrik
 - B. Buruh perkebunan
 - C. Pegawai
 - D. Petani
7. Untuk menghasilkan keuntungan bagi pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang untuk disebarluaskan pada pedagang adalah...

- A. Konsumen
 - B. Distributor
 - C. Produsen
 - D. Agen
8. Kegiatan ekonomi akan menghasilkan barang dan jasa agar barang dan jasa tersebut dapat bermanfaat bagi kebutuhan konsumen. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan ekonomi adalah...
- A. Untuk memenuhi kebutuhan hidup
 - B. Agar barang-barang menjadi langka
 - C. Untuk menambah pendapatan
 - D. Agar dapat dikonsumsi
9. Perhatikan gambar dibawah ini



- Gambar di atas menunjukkan kegiatan ekonomi dalam bidang...
- A. Jasa
 - B. Perdagangan
 - C. perkantoran
 - D. pelayaran
10. Pelaku ekonomi yang berperan sebagai penyedia barang untuk disebarluaskan padapedagang adalah...
- A. Konsumen
 - B. Distributor
 - C. Produsen
 - D. Agen
11. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pekerjaan pada gambar diatas termasuk kegiatan ekonomi sebagai....

- A. Konsumsi
- B. Produksi
- C. Agen
- D. Distributor

12. Perhatikan pilihan jawaban dibawah ini !

- 1. Membantu pedagang menambah keuntungan
- 2. Memberi kemudahan pada konsumen untuk memenuhi kebutuhan
- 3. Menyalurkan barang
- 4. Menciptakan lapangan pekerjaan bagi warga sekitar

Dari keempat jawaban tersebut, yang merupakan fungsi produksi bagi masyarakat adalah....

- A. 1,2,3,4
- B. 1,2,3
- C. 1,2,4
- D. 2,3,4

13. Ayah Nisa mempunyai perkebunan sawit dan mempekerjakan 20 masyarakat Cigudeg, maka fungsi produksi dari perkebunan sawit adalah..

- A. Sebagai pelayanan sosial
- B. Membantu ekonomi masyarakat Cigudeg
- C. Sangat menyusahkan
- D. Tidak membatu apapun

14. Perhatikan gambar dibawah ini!



Di desa Argapura ada gua yang dijadikan objek wisata, maka fungsi gua tersebut di dalam kegiatan ekonomi yaitu...

- A. Perdagangan
 - B. Wisata
 - C. Industry
 - D. Pertanian
15. Pembangunan di Indonesia saat ini berpusat di Pulau Jawa saja, sehingga berdampak pada persebaran lapangan pekerjaan yang tidak merata ke seluruh wilayah. Berikut ini dampak negatif yang ditimbulkan dari lapangan pekerjaan yang tidak merata adalah...
- A. Banyaknya pengangguran
 - B. Mudah mendapatkan pekerjaan
 - C. Semua orang memperoleh pendapatan
 - D. Banyak pilihan jenis pekerjaan
 - E. Jenis pekerjaan ada dimana-mana
16. PT Siwaluh merupakan perusahaan pertambangan di Cigudeg, pekerja di PT tersebut lebih banyak mempekerjakan orang luar daripada masyarakat sekitar, pengaruh dari tidak meratanya lapangan pekerjaan ini adalah...
- A. Banyaknya pengangguran
 - B. Mensejahterakan masyarakat
 - C. Membahagiakan masyarakat
 - D. Tidak masalah
17. Pak Tono memiliki keahlian merubah kayu menjadi barang-barang yang memiliki nilai jual. Barang-barang yang biasa dibuat oleh

seorang pengrajin kayu adalah....

- A. Kulkas, televisi, radio
- B. Kursi, meja, lemari
- C. Alat makan, hand phnone, motor
- D. Kursi, televisi, sepeda

18. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pejerjaan pada gambar tersebut termasuk ke dalam bidang.....

- A. Distribusi
- B. Konveksi
- C. Jasa
- D. Konsumsi

19. Di bawah ini merupakan ciri-ciri usaha petani

- | | |
|--|----|
| 1. Membajak sawah menggunakan tenaga hewan | 4. |
| Menggunakan tumbukan | |
| 2. Menggunakan traktor | 5. |
| Menggunakan mesin | |
| 3. Memakai sabit | |

Dari pilihan diatas, yang merupakan ciri-ciri petani tradisional adalah...

- A. 1, 2, 3
- B. 2, 3, 4
- C. 1, 3, 4
- D. 1, 3, 5

20. Perhatikan gambar dibawah ini



Masyarakat pantai memanfaatkan hasil laut untuk dijadikan souvenir yang dijual kepada wisatawan. Hasil laut yang biasa dimanfaatkan untuk dijadikan souvenir adalah....

- A. Ikan, cacing, cumi-cumi
- B. Lobster, kepiting
- C. Rumpun laut, pasir
- D. Cangkang kerang laut

Bacalah untuk menjawab pertanyaan nomor 21 sampai 24

Kearifan lokal Desa Argapura, Cigudeg, Bogor

Desa Argapura merupakan salah satu desa di kecamatan Cigudeg Bogor, mayoritas pekerjaan masyarakatnya adalah sebagai buruh di kebun kelapa sawit, buruh di perusahaan tambang dan peternakan ayam. Namun ada juga masyarakat yang bekerja sebagai petani dan pengrajin kayu (gesekan) yang membuat bahan-bahan material bangunan seperti pintu, kusen dan jendela.

Selain perkebunan sawit di desa Argapura juga terdapat gua gudawang yang menjadi objek wisata masyarakat sekitar dan masyarakat juga banyak yang mencari penghasilan tambahan seperti berjualan dan tukang parkir di tempat wisata tersebut.

Beragamnya kegiatan ekonomi di desa argapura disebabkan kondisi geografis dan kearifan lokal yang berada di desa Argapura tersebut, sehingga peranan dan fungsi ekonomi yang ada pada masyarakat bisa menjadikan masyarakat mendapatkan penghasilan dan memenuhi kebutuhan kehidupannya.

21. Dari penjelasan cerita diatas yang termasuk kedalam kegiatan ekonomi dalam bidang produksi adalah....

- A. Kebun kelapa, pedagang, pegawai
 - B. Perkebunan sawit, perusahaan tambang dan peternakan ayam
 - C. Tukang parkir, penjaga loket, guru
 - D. Satpam, karyawan, ibu rumah tangga
22. Mengapa Masyarakat desa Argapura mayoritas bekerja di bidang perkebunan dan pertambangan ?
- A. Karena perkantoran kurang menarik
 - B. Karena kondisi geografis di lingkungan perkebunan dan perkotaan
 - C. Karena malas
 - D. Karena dekat
23. Apa keunikan dan daya tarik gua gudawang sebagai tempat wisata ?
- A. Karena murah
 - B. Memiliki nilai historis bagi masyarakat Argapura
 - C. Karena fasilitas yang tidak lengkap
 - D. Mengikuti trend yang lain
24. Apa yang dibuat pengrajin kayu di Argapura ?
- A. Pintu, kusen, jendela
 - B. Alat transportasi
 - C. Baju, celana, topi
 - D. Mainan anak-anak
25. Perhatikan dibawah ini
1. Cangkul
 2. Tractor
 3. Kerbau
 4. Drone pupuk
 5. Mesin

Dari data diatas yang termasuk kedalam alat pertanian tradisional adalah nomer....

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 5
- C. 1 dan 3

- D. 4 dan 5
26. Apa yang dimaksud jasa dalam kegiatan ekonomi
- A. Hasil produksi yang dapat dilihat dan di sentuh
 - B. Jasa yang diberikan oleh produsen ke konsumen
 - C. Uang yang digunakan untuk membeli barang dan jasa
 - D. Proses pembelian barang dan jasa
27. Berikut ini adalah contoh pasar, kecuali
- A. Pasar tradisional
 - B. Super market
 - C. Alfamart
 - D. Indomart
28. Apa yang dimaksud penjual dalam kegiatan ekonomi ?
- A. Orang yang memproduksi barang dan jasa
 - B. Orang yang mengkonsumsi barang dan jasa
 - C. Orang yang mendistribusikan barang dan jasa
 - D. Orang yang menjual barang dan jasa kepada pembeli
29. Limbah kelapa sawit banyak di dapati, apa yang kamu lakukan dengan limbah sawit tersebut ?
- A. Di biarkan saja karena itu adalah limbah
 - B. Di manfaatkan untuk media menanam jamur
 - C. Di tutup dengan tanah agar tidak bau
 - D. Di buang ke sungai
30. Berikut adalah kegiatan produksi, kecuali
- A. Menanam padi di sawah
 - B. Membuat tas dari bahan kain
 - C. Membaca buku di perpustakaan
 - D. Membuat kue di dapur

Lampiran 3. Hasil Uji Coba Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa

**HASIL UJI COBA INSTRUMENT ANGKET MOTIVASI BELAJAR
SISWA**

No Item	Rhit	Rtab	KET
Soal 1	-0,052	0,355	drop
Soal 2	0,469	0,355	valid
Soal 3	0,397	0,355	valid
Soal 4	0,487	0,355	valid
Soal 5	0,435	0,355	valid
Soal 6	0,671	0,355	valid
Soal 7	0,454	0,355	valid
Soal 8	0,435	0,355	valid
Soal 9	0,434	0,355	valid
Soal 10	0,532	0,355	valid
Soal 11	0,460	0,355	valid
Soal 12	0,586	0,355	valid
Soal 13	0,526	0,355	valid
Soal 14	0,548	0,355	valid
Soal 15	0,496	0,355	valid
Soal 16	0,200	0,355	drop
Soal 17	0,571	0,355	valid
Soal 18	0,478	0,355	valid
Soal 19	0,534	0,355	valid
Soal 20	0,404	0,355	valid
Soal 21	0,526	0,355	valid
Soal 22	0,488	0,355	valid
Soal 23	0,502	0,355	valid
Soal 24	0,514	0,355	valid
Soal 25	-0,144	0,355	drop
Soal 26	0,503	0,355	valid
Soal 27	0,454	0,355	valid
Soal 28	0,370	0,355	valid
Soal 29	0,377	0,355	valid
Soal 30	0,526	0,355	valid

Lampiran 4. Hasil Uji Coba Tes Hasil Belajar Ips Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Dan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

**HASIL UJI COBA TES HASIL BELAJAR IPS PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DAN
PEMBELAJARAN LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)**

No Item	Rhit	Rtab	KET
Soal 1	-0,052	0,355	drop
Soal 2	0,469	0,355	valid
Soal 3	0,397	0,355	valid
Soal 4	0,487	0,355	valid
Soal 5	0,435	0,355	valid
Soal 6	0,671	0,355	valid
Soal 7	0,454	0,355	valid
Soal 8	0,435	0,355	valid
Soal 9	0,434	0,355	valid
Soal 10	0,532	0,355	valid
Soal 11	0,460	0,355	valid
Soal 12	0,586	0,355	valid
Soal 13	0,526	0,355	valid
Soal 14	0,548	0,355	valid
Soal 15	0,496	0,355	valid
Soal 16	0,200	0,355	drop
Soal 17	0,571	0,355	valid
Soal 18	0,478	0,355	valid
Soal 19	0,534	0,355	valid
Soal 20	0,404	0,355	valid
Soal 21	0,526	0,355	valid
Soal 22	0,488	0,355	valid
Soal 23	0,502	0,355	valid
Soal 24	0,514	0,355	valid
Soal 25	-0,144	0,355	drop
Soal 26	0,503	0,355	valid
Soal 27	0,454	0,355	valid
Soal 28	0,370	0,355	valid
Soal 29	0,377	0,355	valid
Soal 30	0,526	0,355	valid

Lampiran 7. Uji Coba Realibilitas Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa

**UJI COBA REALIBILITAS INSTRUMENT ANGKET MOTIVASI
BELAJAR SISWA**

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Deleted	Scale Variance if Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Deleted
P1	146,63	831,137	0,460	0,721
P2	146,33	834,230	0,412	0,723
P3	146,47	834,051	0,398	0,723
P4	146,33	837,816	0,334	0,724
P5	146,73	832,616	0,406	0,722
P6	146,50	831,569	0,479	0,721
P7	146,57	832,944	0,404	0,722
P8	146,50	835,086	0,406	0,723
P9	146,63	836,378	0,376	0,723
P10	146,63	832,585	0,400	0,722
P11	146,67	836,437	0,355	0,724
P12	146,77	826,392	0,490	0,720
P13	146,27	825,582	0,512	0,720
P14	146,50	831,017	0,432	0,722
P15	146,50	830,948	0,507	0,721
P16	146,33	849,885	0,157	0,728
P17	146,40	829,283	0,460	0,721
P18	146,47	833,085	0,470	0,722
P19	146,63	825,964	0,527	0,720
P20	146,53	837,775	0,362	0,724
P21	146,23	848,185	0,194	0,728
P22	146,40	831,421	0,440	0,722
P23	146,50	837,155	0,350	0,724
P24	146,77	830,254	0,457	0,721
P25	146,57	821,357	0,551	0,718
P26	146,73	837,582	0,404	0,724
P27	146,53	830,947	0,411	0,722
P28	146,50	838,397	0,377	0,724
P29	146,50	833,086	0,453	0,722
P30	146,37	846,171	0,236	0,727

Reliability	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,730	30

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in

Lampiran 7. Uji Coba Realibilitas Instrument Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Ips Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Dan Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

**UJI COBA REALIBILITAS INSTRUMENT VALIDITAS INSTRUMENT
TES HASIL BELAJAR IPS PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL
TEACHING AND LEARNING (CTL)* DAN PEMBELAJARAN LANGSUNG
(*DIRECT INSTRUCTION*)**

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
SOAL1	23,47	24,947	-0,127	0,854
SOAL2	23,60	22,869	0,389	0,841
SOAL3	23,63	23,137	0,304	0,844
SOAL4	23,63	22,723	0,403	0,841
SOAL5	23,50	23,293	0,372	0,842
SOAL6	23,50	22,466	0,631	0,835
SOAL7	23,60	22,938	0,372	0,842
SOAL8	23,50	23,293	0,372	0,842
SOAL9	23,67	22,920	0,340	0,843
SOAL10	23,53	22,809	0,470	0,839
SOAL11	23,53	23,085	0,391	0,841
SOAL12	23,53	22,602	0,529	0,837
SOAL13	23,47	23,154	0,479	0,840
SOAL14	23,60	22,524	0,476	0,838
SOAL15	23,53	22,947	0,430	0,840
SOAL16	23,50	24,121	0,122	0,849
SOAL17	23,57	22,530	0,507	0,837
SOAL18	23,53	23,016	0,411	0,841
SOAL19	23,50	22,948	0,479	0,839
SOAL20	23,43	23,702	0,359	0,843
SOAL21	23,47	23,154	0,479	0,840
SOAL22	23,57	22,875	0,415	0,840
SOAL23	23,63	22,654	0,420	0,840
SOAL24	23,50	23,017	0,457	0,840
SOAL25	23,60	25,559	-0,251	0,862
SOAL26	23,87	22,464	0,401	0,841
SOAL27	23,73	22,754	0,355	0,843
SOAL28	23,47	23,637	0,311	0,844
SOAL29	23,50	23,500	0,309	0,844
SOAL30	23,47	23,154	0,479	0,840

Reliability	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,847	30

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in

Lampiran 12. Hasil Tes Instrument Belajar Ips Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) – Setelah Uji Coba

**HASIL TES INSTRUMENT BELAJAR IPS PEMBELAJARAN
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) – SETELAH UJI
COBA**

No Soal	Rhitung	Rtabel	Ket
soal 1	0,4257	0,355	valid
soal 2	0,482	0,355	valid
soal 3	0,471	0,355	valid
soal 4	0,3952	0,355	valid
soal 5	0,4696	0,355	valid
soal 6	0,3787	0,355	valid
soal 7	0,418	0,355	valid
soal 8	0,4074	0,355	valid
soal 9	0,3866	0,355	valid
soal 10	0,4217	0,355	valid
soal 11	0,389	0,355	valid
soal 12	0,4249	0,355	valid
soal 13	0,3569	0,355	valid
soal 14	0,4066	0,355	valid
soal 15	0,3803	0,355	valid
soal 16	0,614	0,355	valid
soal 17	0,3668	0,355	valid
soal 18	0,3568	0,355	valid
soal 19	0,3576	0,355	valid
soal 20	0,3941	0,355	valid
soal 21	0,4251	0,355	valid
soal 22	0,37	0,355	valid
soal 23	0,3866	0,355	valid
soal 24	0,4163	0,355	valid
soal 25	0,389	0,355	valid
soal 26	0,3675	0,355	valid
soal 27	0,3939	0,355	valid

Lampiran 13. Hasil Tes Instrument Belajar Ips Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) – Setelah Uji Coba

HASIL TES INSTRUMENT BELAJAR IPS PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*) – SETELAH UJI COBA

No Soal	Rhitung	Rtabel	Ket
soal 1	0,418	0,355	valid
soal 2	0,490	0,355	valid
soal 3	0,520	0,355	valid
soal 4	0,469	0,355	valid
soal 5	0,420	0,355	valid
soal 6	0,377	0,355	valid
soal 7	0,469	0,355	valid
soal 8	0,367	0,355	valid
soal 9	0,406	0,355	valid
soal 10	0,489	0,355	valid
soal 11	0,357	0,355	valid
soal 12	0,404	0,355	valid
soal 13	0,382	0,355	valid
soal 14	0,460	0,355	valid
soal 15	0,490	0,355	valid
soal 16	0,512	0,355	valid
soal 17	0,453	0,355	valid
soal 18	0,426	0,355	valid
soal 19	0,386	0,355	valid
soal 20	0,500	0,355	valid
soal 21	0,525	0,355	valid
soal 22	0,381	0,355	valid
soal 23	0,356	0,355	valid
soal 24	0,390	0,355	valid
soal 25	0,396	0,355	valid
soal 26	0,419	0,355	valid
soal 27	0,357	0,355	valid

Lampiran 14. Hasil Tes Instrument Angket Motivasi Belajar Siswa– Setelah Uji Coba

**HASIL TES INSTRUMENT ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA–
SETELAH UJI COBA**

No Soal	Rhitung	Rtabel	Ket
P1	0,50517	0,355	valid
P2	0,58482	0,355	valid
P3	0,48431	0,355	valid
P4	0,52778	0,355	valid
P5	0,39026	0,355	valid
P6	0,55414	0,355	valid
P7	0,43019	0,355	valid
P8	0,38555	0,355	valid
P9	0,46707	0,355	valid
P10	0,48989	0,355	valid
P11	0,50079	0,355	valid
P12	0,51169	0,355	valid
P13	0,57988	0,355	valid
P14	0,6112	0,355	valid
P15	0,61473	0,355	valid
P16	0,58113	0,355	valid
P17	0,54297	0,355	valid
P18	0,64772	0,355	valid
P19	0,37105	0,355	valid
P20	0,49756	0,355	valid
P21	0,37865	0,355	valid
P22	0,3712	0,355	valid
P23	0,50477	0,355	valid
P24	0,48206	0,355	valid
P25	0,54845	0,355	valid
P26	0,53358	0,355	valid
P27	0,53358	0,355	valid

Lampiran 15. Data Siswa Kelas IV A Mis Darunnajah (Kelas Eksperimen)**DATA SISWA KELAS IV A MIS DARUNNAJAH (KELAS EKSPERIMEN)**

No	Nama Siswa	Nilai Motivasi	Kategori Motivasi	Hasil Tes
1	Almasa Nur Azwa	68	Tinggi	81
2	Alwi Assegaf	36	Rendah	75
3	Asyfa Abdus Syafie	59	Rendah	76
4	Azkiya Putri	68	Tinggi	80
5	Azzam Nurmansyah Budi	67	Tinggi	83
6	Belia Andini	54	Rendah	76
7	Bintang Maulida Cahyana	59	Rendah	75
8	Daffio Mahendra Octanta	67	Tinggi	85
9	Dean Rezky Pratama	67	Tinggi	82
10	Faida Annayila	67	Tinggi	81
11	Fitri Khoirun Nisa	73	Tinggi	79
12	Hasna Danisya Wibowo	82	Tinggi	78
13	Ibnu Athailah	33	Rendah	75
14	Kautsar Al-Amin	43	Rendah	78
15	M Rifky Damayana Pratama	49	Rendah	77
16	Muhammad Rizqi Rifai	49	Rendah	77
17	Nisa Fatichat Sahla	89	Tinggi	79
18	Nur Isma Aulia	93	Tinggi	78
19	Rasyad Nadzlan Septiana	53	Rendah	77
20	Razka Raditya	60	Rendah	75
21	Sabilah Sugiyanto	67	Tinggi	81
22	Sany Ridwan	60	Rendah	75
23	Selena Putri Ayu Tisya	60	Rendah	75
24	Tassya Himayatul Kholqiyah	72	Tinggi	80
25	Thoriq Ziyad Al Hamdo'i	60	Rendah	75
26	Tiara Amelia Putri	74	Tinggi	79
27	Tsaqifa Ainun Rosyada	75	Tinggi	80
28	Ulil Albab	56	Rendah	77
29	Vania Dwi Salsabila	88	Tinggi	79
30	Zakiyatun Nisa	91	Tinggi	78
31	Zidni Ilman	58	Rendah	76

Lampiran 16. Data Siswa Kelas IV B Mis Darunnajah (Kelas Kontrol)**DATA SISWA KELAS IV B MIS DARUNNAJAH (KELAS KONTROL)**

No	Nama Siswa	Nilai Motivasi	Kategori Motivasi	Hasil Tes
1	Abdulloh Khoirul Azzam	46	Rendah	79
2	Adira Hadrian	53	Rendah	81
3	Chandra Ragil Setiawan	59	Rendah	83
4	Dimas Arofian	60	Rendah	84
5	Haidar Khoirullah	54	Rendah	82
6	Mochamad Fahmi Maulida	60	Rendah	84
7	Muhamad Danu Tripangestu	75	Tinggi	77
8	Muhammad Azzam Pratama Putra	76	Tinggi	77
9	Muhammad Fattan Hidayat	38	Rendah	79
10	Muhammad Hilal Pratama	46	Rendah	80
11	Muhammad Noval	52	Rendah	81
12	Muhammad Rizqi Al Fathir	59	Rendah	84
13	Naufal Zhafif Alfakhri	69	Tinggi	75
14	Pandi Sucipto	61	Rendah	85
15	Ramdan Wahyu Saputro	61	Rendah	85
16	Abiidah Muharrarah Aqilah	75	Tinggi	77
17	Alexandra Michaela Widyadana	90	Tinggi	80
18	Angel Rahma Tilah Afandhy	92	Tinggi	80
19	Bunga Maharani	57	Rendah	82
20	Cantika Dewi	77	Tinggi	78
21	Intan Fitria	71	Tinggi	76
22	Luna Kareema Nazmi	69	Tinggi	76
23	Meyda Safira	74	Tinggi	77
24	Nur Faizah Mudzakiyyah	78	Tinggi	78
25	Riska Akila Syahla	51	Rendah	80
26	Rumy Nurzahrah Khairunnisa	70	Tinggi	76
27	Siti Nur Aeni Juanita	78	Tinggi	79
28	Syaqila Nazwa Fitria	89	Tinggi	80
29	Tania April Lia	92	Tinggi	80
30	Tyasa Fitriyawan	60	Rendah	84
31	Anis Aprilia	89	Tinggi	80

Lampiran 17. Analisis Moderator (Kategori Motivasi Belajar)**ANALISIS MODERATOR (KATEGORI MOTIVASI BELAJAR)****Menentukan Kategori Motivasi Belajar :**

Skor maksimum : 108

Skor Minimum : 27

Jumlah Soal : 27

Penentuan Kategori :

Konversi Skor 108 & 27 dalam rentang (0 – 100)

$$\text{Nilai Maks} = \frac{108}{108} \times 100 = 100$$

$$\text{Nilai Min} = \frac{27}{108} \times 100 = 25$$

Untuk Kategori motivasi belajar :

$$\begin{aligned} \text{Rentang Interval} &= \frac{\text{Nilai Maks} - \text{Nilai Min}}{\text{Jumlah Kategori}} \\ &= \frac{100 - 25}{2} \\ &= 37,5 \end{aligned}$$

No	Rentang Nilai	Kategori
1	25 – 62,5	Tinggi
2	62,6 - 100	Rendah

KELAS EKSPERIMEN (STRATEGI CTL)				KELAS KONTROL (STRATEGI DIRECT)		
NO	NAMA SISWA	NILAI MOTIVASI	KATEGORI MOTIVASI	NAMA SISWA	NILAI MOTIVASI	KATEGORI MOTIVASI
1	Almasa Nur Azwa	68	Tinggi	Abdulloh Khoirul Azzam	46	Rendah
2	Alwi Assegaf	36	Rendah	Adira Hadrian	53	Rendah

3	Asyfa Abdus Syafie	59	Rendah	Chandra Ragil Setiawan	59	Rendah
4	Azkiya Putri	68	Tinggi	Dimas Arofian	60	Rendah
5	Azzam Nurmansyah Budi	67	Tinggi	Haidar Khoirullah	54	Rendah
6	Belia Andini	54	Rendah	Mochamad Fahmi Maulida	60	Rendah
7	Bintang Maulida Cahyana	59	Rendah	Muhamad Danu Tripangestu	75	Tinggi
8	Daffio Mahendra Octanta	67	Tinggi	Muhammad Azzam Pratama Putra	76	Tinggi
9	Dean Rezky Pratama	67	Tinggi	Muhammad Fattan Hidayat	38	Rendah
10	Faida Annayila	67	Tinggi	Muhammad Hilal Pratama	46	Rendah
11	Fitri Khoirun Nisa	73	Tinggi	Muhammad Noval	52	Rendah
12	Hasna Danisya Wibowo	82	Tinggi	Muhammad Rizqi Al Fathir	59	Rendah
13	Ibnu Athailah	33	Rendah	Naufal Zhafif Alfakhri	69	Tinggi
14	Kautsar Al-Amin	43	Rendah	Pandi Sucipto	61	Rendah
15	M Rifky Damayana Pratama	49	Rendah	Ramdan Wahyu Saputro	61	Rendah
16	Muhammad Rizqi Rifai	49	Rendah	Abiidah Muharrarah Aqilah	75	Tinggi
17	Nisa Fatichat Sahla	89	Tinggi	Alexandra Michaela Widyadana	90	Tinggi
18	Nur Isma Aulia	93	Tinggi	Angel Rahma Tilah Afandhy	92	Tinggi
19	Rasyad Nadzlan Septiana	53	Rendah	Bunga Maharani	57	Rendah
20	Razka Raditya	60	Rendah	Cantika Dewi	77	Tinggi
21	Sabilah Sugiyanto	67	Tinggi	Intan Fitria	71	Tinggi
22	Sany Ridwan	60	Rendah	Luna Kareema Nazmi	69	Tinggi
23	Selena Putri Ayu Tisya	60	Rendah	Meyda Safira	74	Tinggi

24	Tassya Himayatul Kholqiyah	72	Tinggi	Nur Faizah Mudzakiyyah	78	Tinggi
25	Thoriq Ziyad Al Hamdo'i	60	Rendah	Riska Akila Syahla	51	Rendah
26	Tiara Amelia Putri	74	Tinggi	Rumy Nurzahrah Khairunnisa	70	Tinggi
27	Tsaqifa Ainun Rosyada	75	Tinggi	Siti Nur Aeni Juanita	78	Tinggi
28	Ulil Albab	56	Rendah	Syaqila Nazwa Fitria	89	Tinggi
29	Vania Dwi Salsabila	88	Tinggi	Tania April Lia	92	Tinggi
30	Zakiyatun Nisa	91	Tinggi	Tyasa Fitriyawan	60	Rendah
31	Zidni Ilman	58	Rendah	Anis Aprilia	89	Tinggi

Pembagian Kelompok Sampel :

	Motivasi Tinggi	Motivasi Rendah	Jumlah
Eksperimen	16	15	31
Kontrol	16	15	31
Jumlah	32	30	

Lampiran 18. Analisis Inferensial – Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test & Uji Homogenitas Levene

**ANALISIS INFERENSIAL – UJI NORMALITAS Kolmogorov-Smirnov
Test & UJI HOMOGENITAS Levene**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		A1	A2	B1	B2	A1B1	A1B2	A2B1	A2B2
N		31	31	32	30	16	15	16	15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78,13	79,97	79,03	79,10	80,19	75,93	77,88	82,20
	Std. Deviation	2,655	2,904	2,163	3,546	1,940	1,033	1,746	2,111
Most Extreme Differences	Absolute	0,119	0,141	0,140	0,190	0,167	0,284	0,201	0,203
	Positive	0,116	0,141	0,140	0,190	0,167	0,284	0,192	0,118
	Negative	-0,119	-0,111	-0,110	-0,124	-0,130	-0,183	-0,201	-0,203
Test Statistic		0,119	0,141	0,140	0,190	0,167	0,284	0,201	0,203
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,121 ^c	,116 ^c	,051 ^c	,200 ^{c,d}	,052 ^c	,085 ^c	,097 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Strategi_Pembelajaran	1	CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL	31
	2	LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)	31
Motivasi_Belajar	1	Tinggi	32
	2	Rendah	30

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Strategi	337,334 ^a	3	112,445	36,329	0,000
Intercept	387018,600	1	387018,600	125038,851	0,000
X1	60,524	1	60,524	19,554	0,000
X2	0,019	1	0,019	0,006	0,937
X1 * X2	284,911	1	284,911	92,050	0,000
Error	179,521	58	3,095		
Total	387933,000	62			
Corrected Total	516,855	61			

a. R Squared = ,653 (Adjusted R Squared = ,635)

1. Strategi_Pembelajaran

Dependent Variable:

Strategi_Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL	78,060	0,316	77,428	78,693
LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)	80,038	0,316	79,405	80,670

2. Motivasi_Belajar

Dependent Variable:

Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	79,031	0,311	78,409	79,654
Rendah	79,067	0,321	78,424	79,710

3. Strategi_Pembelajaran * Motivasi_Belajar

Dependent Variable:

Strategi_Pembelajaran		Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL	Tinggi	80,188	0,440	79,307	81,068
	Rendah	75,933	0,454	75,024	76,843
LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)	Tinggi	77,875	0,440	76,995	78,755
	Rendah	82,200	0,454	81,291	83,109

Lampiran 19. Analisis Inferensial – Two Way Anava

ANALISIS INFERENSIAL – TWO WAY ANAVA

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Strategi_Pembelajaran	1	CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL	31
	2	LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)	31
Motivasi_Belajar	1	Tinggi	32
	2	Rendah	30

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Strategi_Pembelajaran	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Deviation	N
CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL	Tinggi	80,19	1,940	16
	Rendah	75,93	1,033	15
	Total	78,13	2,655	31
LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)	Tinggi	77,87	1,746	16
	Rendah	82,20	2,111	15
	Total	79,97	2,904	31
Total	Tinggi	79,03	2,163	32
	Rendah	79,07	3,581	30
	Total	79,05	2,911	62

1. Grand Mean

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Mean	Std. Error	95% Confidence Interval
------	------------	-------------------------

		Lower Bound	Upper Bound
79,049	,224	78,601	79,496

2. Strategi_Pembelajaran

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Strategi_Pembelajaran	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
<i>CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL</i>	78,060	,316	77,428	78,693
<i>LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)</i>	80,038	,316	79,405	80,670

3. Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	79,031	,311	78,409	79,654
Rendah	79,067	,321	78,424	79,710

4. Strategi_Pembelajaran * Motivasi_Belajar

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Strategi_Pembelajaran	Motivasi_Belajar	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
<i>CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL</i>	Tinggi	80,188	,440	79,307	81,068
	Rendah	75,933	,454	75,024	76,843
<i>LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION)</i>	Tinggi	77,875	,440	76,995	78,755
	Rendah	82,200	,454	81,291	83,109

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
Interaksi	1	A1B1	16
	2	A1B2	15
	3	A2B1	16
	4	A2B2	15

Descriptive Statistics

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Interaksi	Mean	Std. Deviation	N
A1B1	80,19	1,940	16
A1B2	75,93	1,033	15
A2B1	77,87	1,746	16
A2B2	82,20	2,111	15
Total	79,05	2,911	62

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Strategi	337,334 ^a	3	112,445	36,329	,000
Intercept	387018,600	1	387018,600	125038,851	,000
Interaksi	337,334	3	112,445	36,329	,000
Error	179,521	58	3,095		
Total	387933,000	62			
Corrected Total	516,855	61			

a. R Squared = ,653 (Adjusted R Squared = ,635)

1. Grand Mean

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
		Lower Bound	Upper Bound
79,049	,224	78,601	79,496

2. Interaksi

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Interaksi	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
A1B1	80,188	,440	79,307	81,068
A1B2	75,933	,454	75,024	76,843
A2B1	77,875	,440	76,995	78,755
A2B2	82,200	,454	81,291	83,109

Lampiran 20. Analisis Inferensial – Uji Tukey

ANALISIS INFERENSIAL – UJI TUKEY

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Hasil Belajar_IPS

Tukey HSD

(I) Interaksi	(J) Interaksi	Mean Difference	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
		(I-J)			Lower Bound	Upper Bound
A1B1	A1B2	4,25*	,632	,000	2,58	5,93
	A2B1	2,31*	,622	,003	,67	3,96
	A2B2	-2,01*	,632	,012	-3,68	-,34
A1B2	A1B1	-4,25*	,632	,000	-5,93	-2,58
	A2B1	-1,94*	,632	,017	-3,61	-,27
	A2B2	-6,27*	,642	,000	-7,97	-4,57
A2B1	A1B1	-2,31*	,622	,003	-3,96	-,67
	A1B2	1,94*	,632	,017	,27	3,61
	A2B2	-4,33*	,632	,000	-6,00	-2,65
A2B2	A1B1	2,01*	,632	,012	,34	3,68
	A1B2	6,27*	,642	,000	4,57	7,97
	A2B1	4,33*	,632	,000	2,65	6,00

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 3,095.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

Hasil Belajar_IPS

Tukey HSD^{a,b,c}

Interaksi	N	Subset			
		1	2	3	4
A1B2	15	75,93			
A2B1	16		77,87		
A1B1	16			80,19	
A2B2	15				82,20
Sig.		1,000	1,000	1,000	1,000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 3,095.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 15,484.

- b. The group sizes are unequal. The harmonic mean of the group sizes is used. Type I error levels are not guaranteed.
- c. Alpha = ,05.

Lampiran 21. Rancangan Langkah-Langkah/Sintaks Strategi Pembelajaran
Contextual Teaching And Learning

**RANCANGAN LANGKAH-LANGKAH/SINTAKS STRATEGI
PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING***

Langkah Langkah	Kegiatan
	Guru dan Siswa
Fase 1 <i>konstruktivisme</i>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Guru memberikan salam kepada siswa dan berdo'a sesuai dengan keyakinan masing-masing dengan penuh rasa religious. 6. Guru memusatkan perhatian siswa, melakukan presensi kelas dan menyampaikan materi, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran. 7. Menggali prakonsepsi siswa secara lisan terkait dengan konsep yang akan dipelajari sebagai berikut "Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam dan potensi di sekitar" siswa menyimak permasalahan yang disampaikan oleh guru" 8. berdasarkan apersepsi yang disajikan, guru menggali gagasan awal siswa terkait materi kegiatan produksi, kegiatan distribusi dan kegiatan konsumsi dengan memberikan pertanyaan

	Apa nama pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkunganmu.
Fase 2 Pestrategian (<i>strategiling</i>)	<p>4. Siswa memperhatikan pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkungannya berdasarkan pertanyaan dari guru, siswa menyampaikan gagasan yang dimilikinya terkait dengan pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkungannya, dengan menjawab pertanyaan pertanyaan guru dengan penuh tanggung jawab.</p> <p>5. Guru membimbing dan memperjelas esensi pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkungan yang terkandung dalam pengamatan siswa.</p> <p>6. Guru menjadi strategi atau contoh untuk dilihat dan ditiru oleh siswa, apapun yang dilakukan oleh guru menjadi strategi bagi siswa, siswa akan meniru apapun yang diucapkan dan dilakukan oleh guru.</p>
Fase 3 Masyarakat belajar (<i>learning community</i>)	6. siswa dibawah bimbingan guru membentuk kelompok belajar masing-masing dengan penuh disiplin"

	<ol style="list-style-type: none"> 7. satu kelompok terdiri dari 4-5 orang distribusi siswa dalam kelompok berdasarkan kesenangan berteman kerjasama. 8. Guru membagikan lembar kegiatan siswa dan lembar kerja pada pada tiap-tiap kelompok. 9. siswa bersama teman-teman dalam kelompoknya mencermati petunjuk kegiatan dalam buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dengan tekun, siswa dalam kelompok melakukan kegiatan pembelajaran Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan potensi sumber daya alam dan potensi di sekitar. 10. Guru mengawasi jalannya pengisian siswa dalam lembar kerja siswa di buku tema 8 dan membimbing siswa atau kelompok yang mengalami kesulitan belajar dan melakukan penilaian.
<p>Fase 4</p> <p>Menemukan (<i>inquiri</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa membaca dan menyelesaikan tugas yang ada di buku tema 8 subtema 2. 6. Siswa berdiskusi secara berkelompok sekaligus mendiskusikan hasil yang diperoleh dari kegiatan

	<p>pembelajaran dan menyelesaikan permasalahan yang disajikan dalam buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dengan penuh tanggung jawab.</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Siswa mengerjakan buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dalam sebuah lembar kerja, dan pengerjaan buku tema 8, sub tema 2, pembelajaran ke 3 dilakukan secara berkelompok dan kerja sama. 8. Guru mengawasi jalannya diskusi, membimbing kelompok yang mengalami masalah belajar, dan melakukan penilaian.
<p>Fase 5 Bertanya (<i>question</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa mempersiapkan lembar kerja yang sudah dikerjakan untuk dipresentasikan di depan kelas. 5. Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan jawaban lembar kerja. 6. Siswa di luar kelompok penyaji berkesempatan untuk mengajukan pertanyaan, ataupun mengajukan pendapat yang berbeda pada kelompok penyaji.

<p>Fase 6</p> <p>Refleksi (<i>reflection</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memberikan penguatan terhadap hasil jawaban atau hasil presentasi siswa, memberikan masukan atau tambahan serta penjelasan jika ada penyampaian presentasi siswa yang mengandung miskonsepsi. 5. Siswa di bawah bimbingan guru menyusun sebuah ringkasan dengan penuh tanggung jawab dan dibuat pada selembar kertas ringkasan dibuat berdasarkan pemahaman yang sudah diperoleh siswa dari awal kegiatan pembelajaran hingga usai diskusi. 6. Ringkasan yang telah dibuat dikumpulkan sebelum jam pelajaran berakhir.
<p>Fase 7</p> <p>Penilaian autentik (<i>Authentic Assesment</i>)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Guru dan siswa melakukan refleksi dengan mengecek kembali apakah masih ada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa terkait dengan materi yang sudah dipelajari. 7. Guru meminta siswa untuk menyimpulkan kembali beberapa hal yang sudah diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran. 8. Guru memberikan PR untuk memperoleh gambaran

	<p>pemahaman konsep yang sudah diperoleh oleh siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="874 416 1359 728">9. Guru memotivasi siswa kembali untuk mempelajari lebih lanjut materi yang telah didiskusikan, dan memberikan pekerjaan rumah untuk dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.<li data-bbox="874 745 1359 1014">10. Guru kemudian menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan kemudian siswa menjawab salam dengan serentak.
--	---

Lampiran 22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran MIS Darunnajah 2 Bogor**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****MI DARUNNAJAH 2 BOGOR**

Satuan Pendidikan	: MIS DARUNNAJAH 2 BOGOR
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: 8. Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema	: 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Muatan Terpadu	: IPS
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi	: 4 Pertemuan

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR**Muatan: IPS**

No	Kompetensi Dasar
3.3	Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi..

4.3	Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.
-----	---

C. TUJUAN

1. Dengan kegiatan mengamati gambar kegiatan ekonomi, siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen.
2. Dengan kegiatan mengamati gambar anak-anak yang sedang berdiskusi, siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
3. Dengan kegiatan menemukan jawaban soal, siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.

D. MATERI

1. Siswa dapat mengidentifikasi kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen.
2. Siswa dapat mengemukakan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa dapat menuliskan tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi.

E. STRATEGI & METODE

Strategi : *Contextual Teaching And Learning* dengan kearifan lokal


Strategi : *Contextual Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Permainan, Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita. 4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. 5. Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut: <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini 	10 menit

	<p>6. Melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa.</p> <p>7. Guru menstimulus ide dan motivasi siswa dengan mengajukan pertanyaan, "Apa nama pekerjaan orang-orang yang tinggal di lingkunganmu?"</p> <p>8. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai hasil pengamatannya sehari-hari.</p> <p>9. Kemudian, siswa mengamati gambar sambil mendengarkan guru membacakan narasi pada buku siswa.</p>  <p>10. Selanjutnya, siswa diminta membaca percakapan yang ada di buku siswa.</p> <div data-bbox="496 1368 1193 1579" style="border: 1px dashed orange; padding: 5px;"> <p>Catatan:</p> <p>Kegiatan ini dimaksudkan sebagai <i>pretest</i> dan merangsang keingintahuan siswa untuk belajar tentang kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya. Dengan demikian, kegiatan awal pembelajaran awal ini dilakukan secara menarik dan interaktif.</p> </div> <div data-bbox="496 1630 1193 1792" style="background-color: #f9cb9c; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa siap, termotivasi, dan terangsang untuk belajar lebih jauh lagi mengenai pelaku kegiatan ekonomi meliputi produsen, distributor, dan konsumen. </div>	
Kegiatan	AYO MENGAMATI	150

<p>Inti</p>	<p>1. Guru meminta siswa mengamati gambar pelaku kegiatan ekonomi, meliputi produsen, distributor, dan konsumen. Sebagai produsen adalah pengusaha buku. Sebagai distributor adalah penjual buku. Sebagai konsumen adalah pelajar.</p> <div data-bbox="678 584 1011 1050" data-label="Image"> </div> <p>2. Kemudian, secara mandiri siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa.</p> <div data-bbox="692 1283 991 1704" data-label="Image"> </div>	<p>menit</p>
--------------------	---	--------------


	<p><i>Alternatif jawaban berikut dapat dikembangkan oleh guru.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Produksi adalah kegiatan menghasilkan barang dan jasa. Sedangkan produsen adalah pelaku kegiatan ekonomi yang menghasilkan barang atau jasa. 2. Distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang dan jasa. Barang dan jasa tersebut di distribusikan dari produsen kepada konsumen. Distributor adalah pelaku kegiatan ekonomi yang menyalurkan barang atau jasa dari produsen ke konsumen. 3. Konsumsi adalah kegiatan menggunakan barang dan jasa. Konsumen adalah pelaku kegiatan ekonomi yang menggunakan barang atau jasa yang dihasilkan produsen. Pada gambar tersebut terdapat tiga pelaku kegiatan ekonomi, yaitu produsen, distributor, dan konsumen. Ketiga pelaku kegiatan ekonomi tersebut saling berkaitan. Pengusaha memproduksi barang berupa buku. Agar buku tersebut sampai ke tangan konsumen (pelajar), buku tersebut didistribusikan ke toko-toko buku. Toko buku bertindak sebagai penjual buku. Dengan demikian, pelajar sebagai konsumen dapat membeli buku di toko buku dan menggunakannya untuk belajar. Jawaban sesuai jenis pekerjaan yang dipilih siswa. Setiap siswa dapat memiliki jawaban yang berbeda. <p><i>Guru dapat mengembangkan sendiri jawabannya.</i></p> <p style="text-align: center;">Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mengidentifikasi pelaku kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan berdasarkan gambar yang ditunjukkan. Siswa mampu menyampaikan hasil identifikasi mengenai pelaku kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan di depan guru dan teman-temannya dengan percaya diri. <p>3. Siswa mengamati gambar perguruantinggi pada buku siswa sambil mendengarkan guru membacakan narasi.</p> <p>AYO MENGAMATI</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa mengamati gambar anak-anak yang sedang berdiskusi. 	
--	--	--

2. Siswa diminta menuliskan pendapatnya tentang keberagaman fisik berdasarkan gambar tersebut.

Bagaimana karakteristik pelajar di kota Yogyakarta? Saat di daerah Yogyakarta sudah ditemui banyak suku bangsa di Indonesia seperti suku Jawa, Sunda, Batak serta etnis Tionghoa. Oleh karena itu, karakteristik pelajar yang ada di Yogyakarta beragam. Di sekolah, setiap pelajar harus bisa menghormati keberagaman karakteristik di sekitarnya mau berteman dengan anak dari daerah lain tanpa memandang agama maupun sukunya. Begitu juga saat di lingkungan tempat tinggal para pelajar dari berbagai daerah yang tinggal di satu lingkungan harus hidup rukun. Maka itu harus hidup rukun di tengah-tengah perbedaan. Perbedaan adalah fitrah. Perbedaan merupakan sarana untuk saling mengenal. Sebagai contoh, pada saat di lingkungan tempat tinggal mendapatkan kerja baik membersihkan lingkungan, para pelajar dari berbagai daerahpun ikut serta dalam bekerja.

Ayo Mengamati

Amatilah gambar berikut!



Apakah gambar di atas menunjukkan keberagaman karakteristik? Apa yang sedang dilakukan anak-anak pada gambar di atas? Tuliskan pendapatmu pada tempat di bawah.

Siswa 2: Menemukan Daerah Tempat Tinggal 89

Terdapat keberagaman karakteristik pada gambar anak-anak tersebut, yaitu keberagaman fisik. Ada anak berkulit gelap. Ada juga anak berkulit putih. Meskipun berbeda warna kulit, mereka tetap bekerja sama dalam melakukan tugas kelompok.

Guru dapat mengembangkan sendiri jawabannya.

3. Selanjutnya, siswa juga diminta untuk menuliskan pendapatnya tentang cara menyikapi keberagaman karakteristik di sekolahnya.

Siapa di sekolah mempunyai teman dengan keberagaman? Ada teman dengan ciri fisik berbeda-beda. Ada teman berbeda agama. Ada juga teman dengan asal daerah berbeda-beda. Bagaimana kamu menyikapi keberagaman karakteristik di sekolahmu? Tuliskan dalam buku berikut!

Daerah tempat tinggal penduduk Yogyakarta beragam. Ada daerah di bagian utara, selatan, barat, dan timur. Di Yogyakarta juga banyak ditemui suku bangsa di antaranya suku Dayak, suku Godek, suku Kuning, suku Pesisir, dan suku Godek Wong.

Ada cerita legenda di antara sungai yang disekeliling di atas. Sungai itu adalah sungai Godek yang penduduk Yogyakarta sering membuat sungai di bagian ini. Sungai yang ada ini merupakan hasil dari hasil kegiatan kita bersama. Kegiatan yang ini ini dilakukan dari 20 kilometer pada abad ke-17 ini ini merupakan hasil dari kegiatan di dalam negeri. Kita akan lebih mengerti hal ini dan kita akan lebih mengerti hal ini.



90 Buku Siswa (2019) Kelas 10

Cara menyikapi keberagaman karakteristik di sekolah yaitu dengan menghormati dan menghargai teman yang berbeda fisik, agama, dan asal daerah. Kita harus tetap menjalin persahabatan dengan semua teman tanpa membeda-bedakan, baik fisik, agama, maupun asal daerah.


Guru dapat mengembangkan sendiri jawabannya.

4. Guru mengajak siswa melakukan diskusi klasikal.
5. Guru meminta siswa menyampaikan pendapatnya di depan teman-temannya.
6. Guru juga memberi kesempatan siswa lain jika ada jawaban berbeda.
7. Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi pendapat-pendapat siswa. Selain itu, guru juga memberi penegasan bahwa keberagaman fisik merupakan anugerah Tuhan.

Hasil yang diharapkan

- Siswa mampu mengidentifikasi karakteristik individu berdasarkan gambar yang disajikan.
- Siswa mampu menyampaikan pendapatnya tentang keberagaman karakteristik di sekolah dan cara menyikapinya.

8. Siswa mengamati gambar sambil mendengarkan guru membacakan narasi pada buku siswa.
9. Kemudian, siswa diminta membaca cerita fiksi berjudul Kali Gajah Wong.

	<p>Berikut cerita mengenai kali Gajah Wong.</p> <p>Kali Gajah Wong</p> <p>Hari itu, Ki Sapa Wira berkulit kuning seperti biasa. Ia akan memandikan gajah milik keluarganya. Bulan Agung, upacara keagamaan. Dengan hati-hati, Ki Sapa Wira menuntun gajah yang dinamai Kiyai Dwiwangga itu.</p> <p>Melaka berdatang ke sungai yang terletak di dekat Keraton Mataram, dan mulailah ia memandikan gajah yang berasal dari negeri Sam Riu. "Tah, sekarang kau sudah bersih. Sebelumkuah mengkilat sebentar apa kembali ke kandangmu," kata Ki Sapa Wira pada Kiyai Dwiwangga. Ki Sapa Wira memang memperakui Kiyai Dwiwangga seperti anaknya sendiri. Tak heran, Kiyai Dwiwangga amat pertuhpadanya.</p> <p>Suatu hari, Ki Sapa Wira tak bisa memandikan Kiyai Dwiwangga. Ada bau besar di ketiaknya, rasanya ngila sekali. Badannya juga demam karena baui itu. Ia meminta tolong pada adik iparnya, Ki Kerti Pejok, untuk mengperihkannya memandikan Kiyai Dwiwangga. "Nanti, selang dikuy. Akubenerbener tak bisa bekerja hari ini," kata Ki Sapa Wira.</p> <p>"Tenang Kang, aku pasti akan membantumu. Tapi, sedang berpuasa, bagaimana caranya supaya gajah itu mandi padaku? Aku takut jika nanti jimatlah marah dan menyertanku," jawab Ki Kerti Pejok.</p>  <p>Hai, selamat nama Kali Gajah Wong Cerita Rakyat Yogyakarta</p> <p>Sudarno & Nurulita Dwiarti/Tempo Publishing</p>	
	<p>Alternatif kegiatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk membaca dalam hati cerita tersebut dengan memberi batasan waktu 5-15 menit. 2. Salah satu siswa diminta untuk membacakan tersebut secara nyaring di depan kelas. 3. Guru meminta tiga siswa untuk membacakan cerita tersebut dengan cara bermain peran, misalnya ada siswa yang membacakan narasi, ada siswa yang membacakan dialog Ki Sapa Wira, dan ada siswa yang membacakan dialog Ki Kerti Pejok. 	
	<p>AYO BERLATIH</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa. 	



1. Tokoh-tokoh pada cerita Kali Gajah Wong yaitu Ki Sapa Wira, Kyai Dwipangga, Ki Kerti Pejok, dan Sultan Agung.
2. Tokoh-tokoh yang diceritakan dalam cerita merupakan tokoh protagonis, yaitu Ki Sapa Wira, Kyai Dwipangga, Ki Kerti Pejok, dan Sultan Agung. Semua tokoh tersebut tidak menunjukkan sifat buruk. Jadi, dalam cerita tersebut tidak terdapat tokoh antagonis.

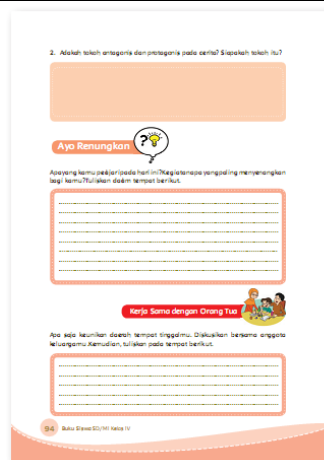
Guru dapat mengembangkan sendiri jawabannya.

Hasil yang diharapkan

- Siswa mampu memahami teks cerita fiksi dengan baik.
- Siswa mampu mengidentifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi.
- Siswa mampu menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh pada cerita fiksi di depan guru dan teman-temannya dengan percaya diri.

AYO RENUNGAN

1. Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Apa yang kamu pelajari pada hari ini? Kegiatan apa yang paling menyenangkan bagi kamu?



2. Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya secara tertulis berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan, keberagaman karakteristik individu, dan tokoh-tokoh pada cerita fiksi.

Catatan:

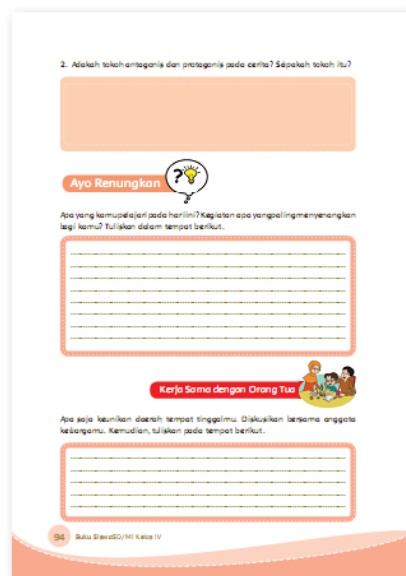
- Kegiatan ini merupakan media untuk mengukur seberapa banyak materi yang sudah dipelajari dan dipahami siswa.
- Pada aktivitas ini lebih ditekankan pada sikap siswa setelah mempelajari materi.

Hasil yang diharapkan

- Siswa mampu memahami materi-materi yang dipelajari saat pembelajaran berlangsung.

KERJASAMA DENGAN ORANG TUA

1. Siswa mengamati keunikan daerah tempat tinggalnya.
2. Selanjutnya, siswa berdiskusi dengan anggota keluarganya tentang keunikan tersebut.
3. Siswa diminta menuliskan hasil diskusinya.



Hasil yang diharapkan

- Siswa mengetahui keunikan daerah tempat tinggalnya.
- Siswa mampu bekerja sama dengan orang tuanya untuk mendiskusikan keunikan daerah tempat tinggalnya.

Kegiatan Penutup	1. Guru menutup pelajaran dengan siswa melakukan refleksi kegiatan hari ini. 2. Kelas ditutup dengan doa bersama.	15 menit
-------------------------	--	-------------

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku siswa
3. Gambar berbagai jenis kegiatan ekonomi.

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran dengan rubric penilaian sebagai berikut.

Catatan Guru

1. Masalah :.....
2. Ide Baru :.....
3. Momen Spesial :.....

Mengetahui

Bogor, 1 Juni 2023

Kepala Sekolah,

Guru Kelas IV,

Hari Wijaya, S.Pd.

Nisa Kurnia, S.Pd.

NIP.

NIP.

Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Tesis

SURAT IZIN PENELITIAN TESIS


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor	: 289/B.04.02/2023	25 Syawal	1444 H
Lampiran	: -	15 Mei	2023 M
Perihal	: Ujicoba Instrumen		

Yang terhormat,
Kepala MIS Darunnajah 2 Bogor
 Kp. Cipinang RT, 002/003. Desa Argapura,
 Kecamatan Cigudeg, Kabupaten Bogor, Jawa Barat.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
 mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen
 kepada mahasiswa kami :

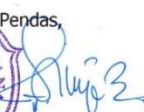
N a m a	: Aal Jalaludin
NIM	: 2109087033
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Genap
Tahun Akademik	: 2022/2023

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai
 salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana
 Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning
 (CTL) Dengan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Ilmu
 Pengetahuan Sosial Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
 Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufig wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Kaprodik Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur (Sebagai laporan)



**YAYASAN DARUNNAJAH
MIS DARUNNAJAH 2 BOGOR**

Jl. Argapura RT. 02/03 Kp. Cipining Ds. Argapura Kec. Cigudeg Kab. Bogor Jawa Barat
Website : www.Darunnajah.cipining.com Email : misdarunnajah2@gmail.com

Nomor : 256/MISDNC/VII/2023
Lampiran : -
Hal : Surat Keterangan

Bogor, 12 Juli 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hari Wijaya, SE, MS.i.,
Jabatan : Kepala Sekolah MIS Darunnajah 2 Bogor
Unit kerja : MIS Darunnajah 2 Bogor

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Aal Jalaludin, S.Pd.,
NIM : 2109087033
Tempat tanggal lahir : Majalengka, 30 April 1996
Program study : Pendidikan Dasar
No HP : 08558893900

Adalah benar telah melakukan penelitian di MIS Darunnajah 2 Bogor mulai pada bulan Januari 2023 sampai bulan Juli 2023 dalam rangka penelitian tesis dengan judul : **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DENGAN KEARIFAN LOKAL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN LANGSUNG (DIRECT INSTRUCTION) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan untuk digunakan oleh yang bersangkutan untuk digunakah seperlunya.

Bogor, 12 Juli 2023

Kepala sekolah

Hari Wijaya, SE, MS.i.,



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Aal Jalaludin
NIM : 2109087033
Program Studi : Magister Pendidikan
 Dasar Sekolah
 Pascasarjana
 Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Judul Tesis : **Pengaruh Strategi Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dan Strategi Pembelajaran Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa (Eksperimen Siswa Kelas Iv Mi Darunnajah 2 Bogor)**

Demi Allah dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Tesis/Disertasi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain.
2. Tesis/Disertasi ini disusun dengan mengacu kepada norma-norma Etika Penelitian.
3. Jika pernyataan saya ini ternyata tidak benar, saya mempersilahkan Sekolah Pascasarjana UHAMKA untuk mencabut ijazah dan gelar saya.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 14 Juli 2023

Penulis,

AAL JALALUDIIN

DOKUMENTASI



1. Pengisian Angket Motivasi Belajar



2. Pengerjaan Tes Hasil Belajar IPS Strategi Contextual Teaching And Learning



3. Pembelajaran Strategi Contextual Teaching And Learning



4. Observasi

RIWAYAT HIDUP



Nama : Aal Jalaludin
 NIM : 2109087033
 Tempat Tanggal lahir : Majalengka, 30 April 1996
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Alamat Rumah : Jl. Argapura
 RT/RW : 002/003
 Kelurahan : Argapura
 Kecamatan : Cigudeg
 Kab/Kota : Bogor
 Provinsi : Jawa Barat
 No HP Pribadi : +62 8558893900
 Email : aaljalaludin96@gmail.com

Pendidikan Formal

No	Jenjang	Nama Lembaga	Jurusan	Lulus
1	SD	SDN Babakansari 2		2008
2	SMP	SMPI Al-Jauhari		2011
3	MA	MA Darunnajah Jakarta	IPS	2015
4	S1	STAIDA Jakarta	Manajemen Pendidikan Islam	2020

Demikian Daftar Riwayat Hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Bogor, 12 Juli 2023

Aal Jalaludin

**IMPLEMENTASI PROGRAM BINA AKHLAK DALAM
MENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER PROFETIK
DI SDIT AS-SALAAM KARANGGAN**

TESIS

**Disampaikan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Magister Pendidikan**



Oleh:

SYIFANUR FAUZIAH

2109087003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
2023**

ABSTRAK

Syifanur Fauziah, Implementasi Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik di SDIT As Salaam Karanggan Tesis. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. 2023.

Membina akhlak merupakan inti dari ajaran Islam. Hal ini dapat dilihat dari salah satu misi Pendidikan profetik, yang terinspirasi oleh model pendidikan Nabi Muhammad SAW, bertujuan untuk membentuk individu produktif dan berkontribusi pada perkembangan keilmuan.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Mengetahui implementasi pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan, mengetahui standar operasional program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan, menganalisis keberhasilan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan, Menganalisis faktor pendukung dan penghambat program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan.

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dan keabsahan datanya menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Implementasi program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik direalisasikan dalam bentuk program dan aktivitas, antara lain: Program dan aktivitas harian serta Program dan aktivitas mingguan. (2) Implementasi program bina akhlak untuk mengetahui standar operasional dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan. Kegiatannya sudah sesuai dengan standar (3) Keberhasilan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik terjadi peningkatan pada sikap dan perilaku peserta didik (4) Faktor pendukung implementasi penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan yaitu motivasi, sarana dan prasarana, peran kepala sekolah. Adapun yang menjadi faktor penghambat implementasi penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan adalah kesadaran peserta didik.

Kata kunci: Bina Akhlak, Pendidikan Karakter Profetik

ABSTRACT

Syifanur Fauziah, Implementation of Bina Akhlak Program in Supporting Prophetic Character Education at SDIT As Salaam Karanggan Thesis. Jakarta: University of Muhammadiyah Postgraduate Program Prof. DR. HAMKA. 2023.

Building character is the essence of Islamic teachings. This can be seen from one of the missions of Prophetic Education, inspired by the educational model of Prophet Muhammad (PBUH), which aims to shape productive individuals who contribute to intellectual development.

The objectives of this research are as follows: to determine the implementation of the character-building program in supporting prophetic character education for students at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School, to identify the operational standards of the character-building program in supporting prophetic character education at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School, to analyze the success of the character-building program in supporting prophetic character education for students at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School, and to analyze the supporting factors and obstacles of the character-building program in supporting prophetic character education at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School.

The research method used in this study is qualitative research. The approach used is descriptive qualitative approach. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. Data validity is ensured through source triangulation and techniques.

The results of this research indicate that (1) the implementation of the character-building program in supporting prophetic character is realized through various programs and activities, including daily and weekly programs and activities, (2) the implementation of the character-building program meets the operational standards in supporting prophetic character education at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School, (3) the success of the character-building program in supporting prophetic character education is evident in the improvement of students' attitudes and behaviors, and (4) the supporting factors for the implementation of the character-building program in supporting prophetic character education at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School include motivation, facilities and infrastructure, and the role of the school principal. The main obstacle to the implementation of the character-building program in supporting prophetic character education for students at As-Salaam Karanggan Elementary Islamic School is the students' awareness.

Keywords: Bina Akhlak, Prophetic Character Education

LEMBAR PERSETUJUAN

**IMPLEMENTASI PROGRAM BINA AKHLAK DALAM
MENDUKUNG PENDIDIKAN KARAKTER PROFETIK
DI SDIT AS-SALAAM KARANGGAN**

TESIS

Oleh:
SYIFANUR FAUZIAH
NIM.2109087003

PEMBIMBING

TANDA TANGAN TANGGAL

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd

 28/07'23

Prof. Dr.H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.

 27/07'23

Jakarta, 28 Juli 2023
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA



Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI PROGRAM BINA AKHLAK DALAM Mendukung Pendidikan Karakter PROFETIK DI SDIT AS-SALAAM KARANGGAN TESIS

Oleh

SYIFANUR FAUZIAH
NIM.2109087003

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Tanggal 23 Mei 2023

Komisi Penguji Tesis

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
(Ketua Penguji)

Tanda Tangan

Tanggal

28/2/23

2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Sekretaris Penguji)

28/07/23

3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Anggota Penguji, Pembimbing 1)

28/07/23

4. Prof. Dr. H. Abd. Rahman A. Ghani, M.Pd.
(Anggota Penguji, Pembimbing 2)

27/07/23

5. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd
(Anggota Penguji 1)

24/07/23

6. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
(Anggota Penguji 2)

27/07/23

Jakarta, 28 Juli 2023

Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA


Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmaanirrohim.

Alhamdulillah Rabbil alamiin, Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas kehendak-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Terwujudnya tesis ini tidak lepas dari bimbingan dan do'a serta dorongan yang positif dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti pendidikan Program Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Dasar.
2. Dr.Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya dan atas kesabarannya memberikan arahan, semangat, dukungan serta sumbang pemikiran yang sangat berharga bagi peneliti selama penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. H. Abd. Rahman A. Ghani, M.Pd., Dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya dan atas kesabarannya membimbing peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Prof. Dr. H Ade Hikmat, M.Pd., Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
6. Kedua Orang tua, mamah Hj. Yuyun Yuhanah dan papah tercinta H. Kunkun Kurnia , serta kakak saya Mutia Awaliyah Rahmah yang tak henti-hentinya

senantiasa memberikan dukungan do'a, materi, maupun kepercayaan selama Peneliti menjalani kuliah. Semoga tete tidak mengecewakan kalian.

7. Teman-teman yang telah membantu dalam bertukar pikiran yang tidak dapat saya cantumkan sebagai rasa terima kasih atas persahabatan dan persaudaraan yang menjadi penghibur serta pelipur lara selama menyelesaikan tesis ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat Peneliti tuliskan satu per satu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda atas segala amal baik yang telah diberikan. Amiin

Hanya kepada Allah peneliti menyerahkan segalanya, semoga Allah membalas segala amal kebaikan mereka. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Jakarta, Mei 2023
Peneliti,

SYIFANUR FAUZIAH
2109087003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	9
1. Identifikasi Masalah.....	9
2. Ruang Lingkup Penelitian	10
3. Perumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN TEORI	13
A. Program Bina Akhlak	13
1. Pengertian Program	13
2. Pengertian Bina Akhlak.....	14
3. Macam-macam Bina Akhlak	15
4. Metode Program Bina Akhlak.....	16
5. Tujuan Bina Akhlak.....	23
6. Dasar-dasar Program Bina Akhlak	25
B. Pendidikan Karakter Profetik.....	27
1. Pengertian Karakter	27
2. Pengertian Pendidikan Karakter Profetik	30
3. Macam-macam Karakter Profetik.....	32
4. Tujuan Pendidikan Karakter Profetik	35

5. Implementasi Pembelajaran Profetik dalam Pembentukan Karakter	37
C. Kajian Yang Relevan	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Tempat dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	48
B. Metode Penelitian	49
C. Desain Penelitian	50
D. Teknik dan Instrumen Penelitian	52
1. Sumber Data	52
2. Teknik Pengumpulan Data	53
E. Teknik Analisis Data	57
F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Hasil Penelitian	62
1. Deskripsi Latar Penelitian	62
2. Identitas Lembaga	66
B. Deskripsi Temuan	69
1. Implementasi Pelaksanaan Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik	69
2. Implementasi Program Bina Akhlak Berdasarkan Standar Operasional dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggen	80
3. Keberhasilan Program Bina Akhlak dapat Tercapai dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggen	83

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dan Upaya Mengatasi Masalah Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggen88	
C. Pembahasan	92
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Implikasi	103
C. REKOMENDASI	104
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Kondisi Pelanggaran Akhlak Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karangan	8
Tabel 2. 1	Kajian Penelitian yang Relevan	41
Tabel 3. 1	Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 3. 2	Design Penelitian	50
Tabel 3. 3	Kriteria Aspek Profetik dalam Program Bina Akhlak	55
Tabel 4. 1	Identitas Sekolah	66
Tabel 4. 2	Hasil Kriteria Aspek Profetik dalam Program Bina Akhlak.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Model Interaktif Miles dan Huberman	57
Gambar 4. 1	Peta Wilayah Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Protokol Wawancara	81
Lampiran 2	Borang Wawancara	84
Lampiran 3	Hasil Wawancara.....	102 <u>2</u>
Lampiran 4	Reduksi, Penyajian Data Dan Kesimpulan Hasil Wawancara	128
Lampiran 5	Dokumentasi.....	136
Lampiran 6	Desain Pembelajaran Bina Akhlak.....	139
Lampiran 7	Surat Izin Penelitian	143
Lampiran 8	Surat Keterangan Penelitian	144
Lampiran 9	Disiplin Siswa.....	145
Lampiran 10	Struktur Organisasi Sekolah.....	147
Lampiran 11	Materi Bina Akhlaq	148
Lampiran 12	Surat Pernyataan	173
Lampiran 13	Riwayat Hidup.....	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu cara untuk menyiapkan seorang anak atau peserta didik agar dapat berperan aktif dan memberikan dampak positif di dalam kehidupannya sekarang maupun yang akan datang. Maka dari itu, pendidikan bisa dikategorikan ke dalam kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seorang manusia.

Pendidikan di Indonesia hingga saat ini masih menyisakan banyak persoalan, baik dari segi kurikulum, manajemen, maupun para pelaku dan pengguna pendidikan (Marzuki, 2019: 234). SDM (Sumber Daya Manusia) Indonesia masih belum mencerminkan cita-cita pendidikan yang diharapkan. Masih banyak ditemukan kasus, seperti peserta didik yang mencontek ketika sedang ujian, kecanduan game online, tawuran, pergaulan bebas, penggunaan narkoba, dan tindakan kriminal lainnya. Jika dikaji ulang, pendidikan di Indonesia lebih menekankan pada dimensi kognitif yang mencetak manusia-manusia yang cerdas, terampil dan mahir yang melahirkan manusia yang berkepribadian dan berintegritas.

Kurangnya penekanan terhadap aspek afektif dan psikomotorik dalam sistem pendidikan menjadikan krisis identitas serta hilangnya nilai-nilai luhur yang melekat pada bangsa Indonesia, seperti kejujuran, kesantunan, kesopanan, hormat pada orang lain, religius dan kebersamaan. Hal ini

menjadi keprihatinan kita semua sebagai warga negara Indonesia (Zubaedi, 2020: 326).

Tanpa kita sadari sekarang ini krisis moral telah merambah di setiap lapisan sosial, dan bahkan yang lebih memperhatikan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolahpun sudah dapat saling menyakiti satu sama lain. Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) Bidang Hak Sipil dan Partisipasi Anak, Jasra Putra mengatakan kejadian mengenai peserta didik yang jarinya harus diamputasi, hingga peserta didik yang ditendang sampai meninggal, menjadi gambaran ekstrem dan fatal dari intimidasi bullying fisik dan psikis yang dilakukan pelajar kepada teman-temannya yang terjadi pada Februari 2020. Jasra Putra mengatakan, fenomena kekerasan, adalah fenomena saat anak yang terbiasa menyaksikan cara kekerasan sebagai penyelesaian masalah, artinya mereka tidak pernah diajarkan cara menyelesaikan masalah dengan baik, bahkan memandang kekerasan sebagai cara penyelesaian.

Kasus perundungan yang dialami anak berinisial FH berusia 11 tahun di Singaparna, Tasikmalaya, Jawa Barat, menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia tergolong berat dan kompleks lantaran korban mengalami kekerasan secara fisik, seksual, dan psikologis. Dengan landasan ini, KPAI menilai kasus tersebut harus dibawa ke ranah hukum agar tidak terulang di masa mendatang, mengingat anak merupakan apa yang disebut KPAI. Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), Jasra Putra, mengaku miris dengan kasus yang menimpa anak laki-laki kelas V sekolah

dasar tersebut. Apa yang terjadi pada korban menunjukkan perundungan di kalangan anak-anak semakin berat dan kompleks (Rachmawati, 2022).

Suatu hal yang penting diketahui oleh seorang pendidik adalah sikap dan karakter anak didik. Anak didik di sekolah yang dihadapi guru sudah membawa karakter yang terbentuk dari lingkungan rumah tangga atau lingkungan masyarakat yang berbeda. Ada yang baik dan ada yang buruk. Mengetahui latar belakang dan karakter anak didik jadi bahan pertimbangan dalam menentukan pembelajaran, pendekatan dan metodenya yang akan dilakukan oleh seorang guru sehingga tujuan pendidikan akan tercapai dengan mudah.

Jadi, sekedar teori tidaklah cukup untuk membentuk pribadi peserta didik. Ini tentu menjadi tanggung jawab yang besar bagi pendidik, terutama bagi pendidikan akhlak atau guru akidah akhlak lebih khususnya. Karena merekalah yang akan membawa peserta didik kepada generasi yang berakhlak, bermoral, dan berbudi pekerti yang nantinya akan membentuk karakter siswa tersebut melalui perannya sebagai pendidik, pembimbing, dan evaluasi. Secara moralistik, pembinaan karakter merupakan salah satu cara untuk membentuk mental manusia agar memiliki pribadi yang bermoral dan berbudi pekerti yang luhur. Ada beberapa metode pembinaan akhlak dalam perspektif Islam yang dapat yang dapat diterapkan oleh pendidik yaitu; metode yang diambil dari al-Qur'an dan Hadis, serta pendapat pakar pendidikan Islam, yakni memberi teladan, pembiasaan, nasehat, ceritera, perumpamaan, dan ganjaran.

Pembinaan Akhlak yang baik bagi anak semakin terasa diperlukan. Terutama pada saat manusia hidup di zaman moderen ini dihadapkan pada masalah moral dan akhlak yang cukup serius. Sehingga dapat menghilangkan nilai-nilai dan norma yang ada dimasyarakat. Jika dibiarkan akan menghancurkan masa depan bangsa dan negara. Upaya yang dilakukan dalam Pembinaan Akhlak Siswa meliputi Upaya menanamkan dan membangkitkan keyakinan beragama, menanamkan etika pergaulan baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah, serta menanamkan kebiasaan yang baik berupa kedisiplinan, tanggung jawab, melakukan hubungan sosial dan melaksanakan.

Untuk sekolah, disiplin dan tanggung jawab sangat perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar, alasanya yaitu dapat membantu kegiatan belajar, dapat menimbulkan rasa senang untuk belajar dan meningkatkan hubungan social. Disiplin dan tanggung jawab sangat penting dan dibutuhkan oleh setiap siswa, karena menjadi salah satu persyaratan bagi pembentukan sikap, perilaku dan tata tertip kehidupan yang akan mengatur seorang siswa sukses dalam belajar.

Dengan pendidikan yang baik, tentu akhlak manusia pun juga akan lebih baik Tapi kenyataanya dalam hidup ini, banyak orang yang menggunakan akal dan kepintaranya untuk maksiat, Banyak orang yang pintar dan berpendidikan justru ahlaknya lebih buruk dibanding dengan orang yang tak pernah sekolah. Hal ini terjadi karena ketidak seimbangny ilmu dunia dan akhirat. Ilmu pengetahuan dunia rasanya kurang kalau belum dilengkapi dengan ilmu agama atau akhirat.

Implementasi akhlak dalam Islam tersimpul dalam karakter pribadi Rasulullah SAW. Dalam pribadi Rasul, bersemai nilai-nilai akhlak yang mulia dan agung. Allah berfirman dalam Q.S Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا
{21}

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.

Oleh karenanya pembelajaran profetik (kenabian) dapat membentuk karakter bangsa ini. Terkandung nilai-nilai profetik yang dapat dijadikan bingkai acuan dalam mengarahkan perubahan masyarakat, yakni humanisasi, liberasi dan transdensi yang merupakan derivasi dari Al-Qur’an surat Ali Imran ayat 110.

Seperti sifat pada nabi yang diutus di muka bumi ini untuk menyempurnakan akhlak yang mulia, hal ini dapat diterapkan dalam suatu gagasan ilmu sosial yang mana menjadi 3 pilar nilai-nilai profetik yakni humanisasi (menegakkan kebaikan), liberasi (mencegah kemunkaran), dan transdensi (beriman kepada Allah SWT). Suatu cita-cita profetik yang mana terkandung dalam QS. Ali Imran ayat 110: “Engkau adalah umat terbaik yang diturunkan di tengah manusia untuk menegakkan kebaikan, mencegah kemungkar (kejahatan) dan beriman kepada Allah.” (Al-Qur’an). Jadi, devinisi pembelajaran profetik adalah suatu proses pembelajaran tentang adopsi spritual pembelajaran dari pencerahan-pencerahan batin yang pernah dilakukan para nabi terhadap manusia di zaman dahulu.

Model pembelajaran yang praktikkan Rasulullah bertujuan membentuk manusia yang produktif dan dapat berkontribusi terhadap lahirnya peradaban keilmuan yang tidak berhenti pada level pengetahuan tetapi dapat diwujudkan dalam kehidupan keseharian. Pengamalan nilai-nilai kenabian juga sangat kental didalamnya. Pembiasaan mengerjakan sunnah-sunnah Nabi Muhammad SAW. Merupakan rutinitas yang dilakukan peserta didik setiap harinya. Hal tersebut merupakan salah satu upaya sekolah untuk membentuk akhlak mulia peserta didik demi terwujudnya visi utama sekolah.

Di kalangan Islam juga muncul berbagai isu tentang krisis pendidikan serta problem lainnya yang dengan sangat mendesak menuntut suatu pemecahan berupa terwujudnya suatu sistem pendidikan yang didasarkan atas konsep Islam. Salah satu solusi pemecahannya adalah membenahan manajemen dalam pendidikan. Salah satunya dengan menerapkan pendidikan berbasis islam dengan mengadakan program pembinaan akhlak yang diberikan kepada peserta didik SDIT As-Salam Karanggan.

Pengamalan pendidikan profetik di SDIT As-Salam Karanggan sangat kompleks sesuai dengan nilai-nilai profetik yang termaktub dalam berbagai literasi. Nilai transedensi, humanisasi, dan liberasi diterapkan dan ditanamkan oleh guru kepada setiap peserta didiknya. Hal tersebut dilakukan demi menghasilkan output atau lulusan generasi-generasi yang paripurna (insan kamil).

Wacana profetik sebenarnya telah lama berkembang baik di kalangan akademisi ataupun non akademisi. Wacana ini di latar belakang oleh

keprihatinan berbagai pihak melihat kondisi pendidikan Indonesia yang semakin lama semakin tidak memiliki identitasnya lagi, bahkan generasi muda mulai kehilangan karakter dan nilai-nilai moralnya. Selain itu, juga menyikapi output dari sistem pendidikan yang belum mampu berkontribusi bagi perbaikan negeri ini. Di tengah geliat berbagai konsep pendidikan yang muncul saat ini, pendidikan profetik dalam mengarahkan perubahannya menjadi suatu alternatif solusi bagi pendidikan di Indonesia saat ini.

Dari hal tersebut maka pentingnya pendidikan karakter untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Karena itu, lembaga pendidikan formal sebagai wadah resmi pembinaan akhlak generasi muda diharapkan dapat meningkatkan perannya dalam membentuk kepribadian peserta didik melalui peningkatan identitas dan kualitas pendidikan karakter. Di sekolah SDIT As-Salaam Karanggan sudah melakukan penerapan kurikulum 2013 dengan mengintruksikan penguatan pendidikan karakter (PPK) di sekolah, sehingga perbedaan karakter dan akhlaknya di desa dan kota sangat berbeda dimana karakternya lebih menonjol perilaku menyimpangnya di kota sehingga saya tertarik mengambil lokasi di SDIT As-Salaam Karanggan.

SDIT As-Salaam Karanggan yang juga menerapkan Kurikulum 2013, namun menjadi berbeda saat sekolah ini tidak membuat sakralisasi pendidikan umum dan mendesakralisasi pendidikan agama. Akan tetapi menyeimbangkan antara keduanya yakni implementasi pelajaran umum dan juga penerapan pelajaran agama yang didalamnya tekandung nilai-nilai kenabian. Tidak hanya memprioritaskan dimensi kognitif peserta didik dan

mengesampingkan dimensi afektif dan psikomotoriknya. Namun turut memaksimalkan ketiganya. Hal tersebutlah yang pada akhirnya mampu membentuk karakter positif atau akhlak mulia peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan profetik.

Oleh karena itu pentingnya mengembangkan potensi anak didik dalam segi afektif spiritual nya agar berkembang menjadi sifat-sifat utama dengan dasar nilai-nilai budi pekerti yang mulia sesuai yang dicontohkan oleh Rosullullah SAW yang harus dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik yang sedang belajar di sekolah agar diamankan dalam kehidupan sehari-hari.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SDIT As-Salaam Karanggan diperoleh data yang menunjukkan kurang baiknya akhlak peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Kondisi Pelanggaran Akhlak Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggan

No	Bentuk Kenakalan	Frekuensi		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kurang patuh terhadap guru	5	0	5
2	Mengganggu teman di kelas saat belajar	4	2	6
3	Bertutur kata tidak sopan	3	0	3
4	Berkata kasar didalam kelas	4	2	6
5	Berkelahi	4	0	4

Sumber: Observasi di SDIT As-Salaam Karanggan

Data tabel diatas didapatkan dari hasil observasi peneliti dan wawancara kepada guru kelas di SDIT As-Salaam Karanggan. Dari dapat dideskripsikan bahwa akhlak anak didik di SDIT As-Salaam Karanggan belum sepenuhnya mencapai taraf yang baik, hal ini ditemukan dari hasil

observasi bahwa: ‘’ masih ada anak didik disini yang kurang menunjukkan ketaatan pada pendidik dan kurang aktif dan kurang tekun dalam beribadah, padahal kegiatan pembinaan yang dijalankan sudah dilakukan secara rutin dan guru kelas atau guru pembina Bina Akhlak telah berupaya keras menanamkan serta membina akhlak yang mulia.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa tertarik dan perlu meneliti pembiasaan nilai-nilai kenabian atau pendidikan profetik yang ada di SDIT As-Salaam Karanggan. Dengan demikian maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Program Bina Akhlak Dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik di SDIT As-Salaam Karanggan”.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Masih terdapat guru yang hanya berfungsi sebagai pengajar saja, melainkan tidak sekaligus bertanggung jawab dalam membina akhlak pada peserta didiknya.
- b. Kurangnya penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik.
- c. Pendidikan karakter cenderung hanya ditekankan menghafal atau aspek kognitifnya saja.
- d. Akhlak peserta didik masih belum sepenuhnya baik, yang meliputi aspek akhlak terhadap guru dan akhlak terhadap sesama.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Agar hasil penelitian ini dapat terarah demi mencapai tujuan serta tidak menyimpang dari judul yang telah ditetapkan sebelumnya, maka peneliti membatasi kajian pada penelitian ini pada implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembentukan karakter peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan.

3. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka peneliti mengambil perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?
- b. Bagaimana implementasi pelaksanaan program bina akhlak berdasarkan standar operasional dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?
- c. Bagaimana keberhasilan program bina akhlak dapat tercapai dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?
- d. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui implementasi pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan.
2. Mengetahui standar operasional program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan.
3. Menganalisis keberhasilan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan.
4. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran untuk memperkaya khazanah keilmuan dan wawasan dalam bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah dalam meningkatkan karakter peserta didik.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini sebagai bahan masukan bahwa tugas seorang guru bukanlah sekedar mentransfer ilmu kepada seorang siswa melainkan menjadi seorang pembimbing, pengarah dan pembina serta menjadi suri tauladan yang baik kepada siswanya.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang edukatif konstruktif untuk dijadikan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan pembinaan akhlak peserta didik melalui pendidikan karakter profetik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan tentang pendidikan guru madrasah ibtidaiyah yang berupa implementasi pendidikan profetik, yang nyatanya mampu membentuk karakter peserta didik dan juga dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di SDIT As-Salaam Karanggan.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dan temuan penelitian nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan dan pengembangan penelitian di waktu mendatang.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Program Bina Akhlak

1. Pengertian Program

Program adalah unsur pertama yang harus ada demi terciptanya suatu kegiatan. Melalui program maka segala bentuk rencana akan lebih terorganisir dan lebih mudah untuk dioperasionalkan. Program adalah suatu unit atau suatu kesatuan kegiatan maka program merupakan sebuah sistem, yaitu rangkaian kegiatan yang dilakukan bukan hanya satu kali tetapi berkesinambungan (Arikunto, 2018).

Jadi program adalah sederetan kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Oleh karena itu suatu program merupakan kegiatan yang direncanakan maka tentu saja perencanaan itu diarahkan pada pencapaian tujuan Program ditinjau dari berbagai aspek, yakni tujuan, jenis, jangka waktu, luas, sempitnya, pelaksana, sifatnya dan sebagainya (Arikunto, 2018).

- a. Ditinjau dari tujuan, ada program yang kegiatannya bertujuan mencari keuntungan (kegiatan komersial) dan ada yang bertujuan sukarela (kegiatan sosial).
- b. Ditinjau dari jenis, ada program pendidikan.
- c. Ditinjau dari jangka waktu, ada program berjangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang.

- d. Ditinjau dari keluasannya, ada program sempit, hanya menyangkut variabel yang terbatas. Dan program luas, menyangkut banyak variabel.
- e. Ditinjau dari pelaksana, maka program kecil yang hanya dilaksanakan oleh beberapa orang, dan program besar yang dilaksanakan oleh berpuh, bahkan beratus orang.
- f. Ditinjau dari sifatnya, ada program penting adalah program yang dampaknya menyangkut nasib mengenai hal yang vital, sedangkan program kurang penting adalah sebaliknya.

2. Pengertian Bina Akhlak

Membina akhlak merupakan inti dari ajaran Islam. Hal ini dapat dilihat dari salah satu misi kerasulan Nabi Muhammad Saw. yang utama adalah untuk menyempurnakan akhlak yang mulia. Perhatian yang demikian terhadap pembinaan akhlak ini dapat pula dilihat dari perhatian Islam terhadap pembinaan jiwa yang harus didahulukan dari pada pembinaan fisik, karena dari jiwa yang baik inilah akan lahir perbuatan-perbuatan yang baik, selanjutnya akan mempermudah menghasilkan kebaikan dan kebahagiaan pada seluruh kehidupan manusia, lahir dan batin.

Pembinaan merupakan “segala sesuatu tindakan yang berhubungan langsung dengan perencanaan, penyusunan, pembangunan, pengembangan, pengarahan, serta pengendalian segala sesuatu secara berdaya guna dan berhasil”. Usaha yang dijalankan secara sadar, terprogram, terkusus, serta tertata dalam menaikkan sikap serta keahlian siswa berupa perilaku, pengarahan, pembinaan, pengembangan, praktek serta pengontrolan agar meraih tujuan (Budiansyah, 2017).

Bina Akhlak adalah suatu program yang terdapat pada satuan pendidikan di SDIT dibawah naungan Sekolah Islam Terpadu yakni (SIT). Program Bina Akhlak merupakan Program unggulan yang ada di SDIT. Program ini juga masuk dalam kurikulum di SDIT dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Kegiatan Bina Akhlak pada tingkat Sekolah Dasar berfokus pada program pembinaan akhlak siswa melalui program pembiasaan. Pembiasaan yang dimaksud adalah pembiasaan kegiatan-kegiatan yang mengacu pada pendalaman pendidikan Agama Islam (Umar, 2017: 17).

Atensi Islam tentang pembinaan akhlak tersebut bisa juga dilihat dari perhatian Islam pada bimbingan jiwa yang wajib diutamakan dibandingkan bimbingan fisik, sebab jiwa yang baik itulah bisa menciptakan tindakan yang baik dalam proses berikutnya juga semakin lancar berbuat baik serta kemakmuran untuk semua kehidupan manusia, lahir dan batin.

Dari pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa program bina akhlak merupakan bentuk kegiatan yang menyatu dan diwujudkan dalam bentuk kebiasaan siswa menuju manusia berkarakter.

3. Macam-macam Bina Akhlak

Berikut ini adalah macam-macam bina yang biasa dilakukan disekolah atau madrasah diantaranya:

a. Senyum, Salam, Sapa, Sopan, Santun (5S)

Agama Islam sangat menganjurkan untuk sapaan kepada orang lain dengan mengucapkan salam. Sebagaimana Hadis yang dijelaskan oleh Bukhari yang artinya kurang lebih: “Ada tiga perkara yang dikumpulkan

pada diri seseorang, maka ia berarti telah memiliki kesempurnaan iman. Tiga perkara tersebut adalah, bersikap jujur dan adil terhadap diri sendiri, menyebarkan salam dan yang terakhir gemar berinfaq walaupun dalam keadaan sulit.” (Sahlan, 2017)

b. Saling hormat dan Toleran

Berkaitan dengan sikap saling hormat dan toleran Al-Qur'an telah menjelaskan dalam surat Az-Zuhuf ayat 32 yang intinya antara seseorang dengan orang telah ditentukan kehidupannya, derajatnya, namun kesemuanya itu hendaknya agar dipergunakan dengan sebaikbaiknya tidak untuk mencela ataupun menghina orang lain.

c. Istighosah dan Do'a bersama

Istighosah adalah do'a bersama yang bertujuan memohon pertolongan dari Allah. Inti dari kegiatan ini adalah *dzikrullah* (mengingat Allah) untuk *taqarrub illallah* (mendekatkan diri pada Allah). Jika manusia selalu dekat dengan Allah maka segala keinginannya akan dikabulkan oleh Allah (Sahlan, 2017).

4. Metode Program Bina Akhlak

Berbicara mengenai masalah pembinaan dan pembentukan akhlak sama dengan berbicara mengenai tujuan pendidikan. Karena banyak sekali dijumpai pendapat-pendapat para ahli yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan adalah pembentukan dan pembinaan akhlak mulia. Ada dua pendapat terkait dengan masalah pembinaan akhlak. Pendapat pertama mengatakan bahwa akhlak tidak perlu dibina, menurut aliran ini akhlak

tumbuh dengan sendirinya tanpa dibina, akhlak adalah gambaran batin yang tercermin dalam perbuatan.

Pendapat kedua mengatakan bahwa akhlak adalah hasil dari pendidikan, latihan, pembinaan dan perjuangan keras serta sungguh-sungguh. Sekiranya tabi'at manusia tidak dapat dirubah, tentu nasehat dan bimbingan tidak ada gunanya. Beliau menegaskan. Sekiranya akhlak itu tidak dapat menerima perubahan niscaya fatwa, nasehat dan pendidikan itu adalah hampa (Sulaiman, 2019: 66).

Namun dalam kenyataannya di lapangan banyak usaha yang telah dilakukan orang dalam membentuk akhlak yang mulia. Lahirnya lembaga-lembaga pendidikan dalam rangka pembinaan akhlak akan semakin memperkuat pendapat bahwa akhlak memang perlu dibina dan dilatih. Karena islam telah memberikan perhatian yang besar dalam rangka membentuk akhlak mulia. Akhlak yang mulia merupakan cermin dari keimanan yang bersih. Dalam kamus umum bahasa indonesia, metode diartikan dengan cara yang teratur dan terpikirkan baik-baik untuk mencapai suatu maksud. Adapun metode bina akhlak adalah :

1) Mendidik dengan keteladanan

Yang dimaksud dengan metode keteladanan yaitu suatu metode pendidikan dengan cara memberikan contoh yang baik kepada peserta didik, baik di dalam ucapan maupun perbuatan. Keteladanan merupakan salah satu metode pendidikan yang diterapkan Rasulullah dan paling banyak pengaruhnya terhadap keberhasilan menyampaikan misi

dakwahnya. Ahli pendidikan banyak yang berpendapat bahwa pendidikan dengan teladan merupakan metode yang paling berhasil guna. Abdullah Ulwan misalnya sebagaimana dikutip oleh Aly (2018: 178) mengatakan bahwa pendidik akan merasa mudah mengkomunikasikan pesannya secara lisan. Namun anak akan merasa kesulitan dalam memahami pesan itu apabila pendidiknya tidak memberi contoh tentang pesan yang disampaikannya. Hal ini disebabkan karena secara psikologis anak adalah seorang peniru yang ulung. Peserta didik cenderung meneladani gurunya dan menjadikannya sebagai tokoh dalam segala hal.

2) Mendidik dengan pembiasaan

Pembiasaan merupakan proses penanaman kebiasaan. Sedang kebiasaan (habit) ialah cara-cara bertindak yang persistent, uniform dan hampir-hampir otomatis (hampir tidak disadari oleh pelakunya) (Aly, 2018: 134). Pembiasaan tersebut dapat dilakukan untuk membiasakan pada tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan pola berfikir. Pembiasaan ini bertujuan untuk mempermudah melakukannya. Karena seseorang yang telah mempunyai kebiasaan tertentu akan dapat melakukannya dengan mudah dan senang hati. Bahkan sesuatu yang telah dibiasakan dan akhirnya menjadi kebiasaan dalam usia muda itu sulit untuk dirubah dan tetap berlangsung sampai hari tua. Maka diperlukan terapi dan pengendalian diri yang sangat serius untuk dapat merubahnya. Melalui pembiasaan ini melatih anak untuk mengingat kebaikan yang selalu dibiasakan sampai anak beranjak dewasa.

Menurut Ulwan (2015: 383) seorang anak dilahirkan dengan naluri tauhid dan iman kepada Allah SWT. Dalam hal ini tampak peranan pembiasaan, pengajaran dan pendidikan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak dalam menemukan tauhid dan budi pekerti yang mulia, rohani yang luhur dan etika religi yang lurus. Anak akan tumbuh dengan iman yang benar, berhiaskan diri dengan etika Islam, bahkan sampai puncak nilai-nilai spiritual yang tinggi, dan kepribadian yang utama, jika ia hidup dengan dibekali dua faktor pendidikan yakni pendidikan Islami yang utama dan lingkungan yang baik.

Pendidikan dengan metode pembiasaan dan pengajaran merupakan prinsip utama dalam pendidikan dan merupakan metode paling efektif dalam pembentukan akidah dan penelusuran akhlak anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mendidik anak sejak kecil merupakan upaya yang sangat terjamin dan akan memperoleh hasil yang sempurna. Sedangkan mendidik anak yang sudah dewasa, akan ada kesulitan tersendiri bagi seorang pendidik untuk mencari hasil yang sempurna. Oleh karena itu pembiasaan yang baik dapat membentuk iman, akhlak mulia, keutamaan jiwa dan untuk melakukan syari'at yang lurus. (Ulwan, 2015: 363).

1) Mendidik dengan memberi nasehat

Aly (2018: 190) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan nasehat adalah penjelasan kebenaran dan kemaslahatan dengan tujuan menghindarkan orang yang dinasehati dari bahaya serta menunjukkannya

ke jalan yang mendatangkan kebahagiaan dan manfaat. Dalam metode memberi nasehat ini pendidik mempunyai kesempatan yang luas untuk mengarahkan peserta didik kepada berbagai kebaikan dan kemaslahatan umat. Diantaranya dengan menggunakan kisah-kisah Qur'ani, baik kisah Nabawi maupun umat terdahulu yang banyak mengandung pelajaran yang dapat dipetik.

2) Mendidik dengan motivasi dan intimidasi

Metode motivasi dan intimidasi dalam bahasa arab disebut dengan Uslub al targhib wa al tarhib atau metode targhib dan tarhib. Targhib berasal dari kata kerja Raggaba yang berarti menyenangkan, menyukai, dan mencintai. Kemudian kata itu diubah menjadi kata benda targhib yang mengandung makna suatu harapan untuk memperoleh kesenangan, kecintaan dan kebahagiaan yang mendorong seseorang sehingga timbul harapan dan semangat untuk memperolehnya (Syahidin, 2019: 121).

Metode ini akan sangat efektif apabila dalam penyampaiannya menggunakan bahasa yang menarik dan menakutkan pihak yang mendengar. Oleh hendaknya pendidik bisa menakutkan muridnya ketika menggunakan metode ini. Namun sebaliknya apabila bahasa yang digunakan kurang menakutkan maka akan membuat murid tersebut malas memperhatikannya.

Sedangkan Targhib berasal dari Rahhaba yang berarti menakutkan atau mengancam. Manakut-nakuti dan mengancamnya sebagai akibat melakukan dosa atau kesalahan yang dilarang Allah atau

akibat lengah dalam menjalankan kewajiban yang diperintahkan Allah (Syahidin, 2019: 121).

Penggunaan metode motivasi sejalan dengan apa yang ada dalam psikologi belajar disebut sebagai Law of Happiness atau prinsip yang mengutamakan suasana menyenangkan dalam belajar.⁵⁷ Sedang metode intimidasi dan hukuman baru digunakan apabila metode-metode lain seperti nasehat, petunjuk dan bimbingan tidak berhasil untuk mewujudkan tujuan.

3) Mendidik dengan metode persuasi

Metode persuasi adalah meyakinkan peserta didik tentang sesuatu ajaran dengan kekuatan akal. Penggunaan metode persuasi didasarkan atas pandangan bahwa manusia adalah makhluk yang berakal. Artinya Islam memerintahkan kepada manusia untuk menggunakan akalnyanya dalam membedakan antara yang benar dan salah serta atau yang baik dan buruk (Aly, 2018: 193). Penggunaan metode persuasi ini dalam pendidikan Islam menandakan bahwa pentingnya memperkenalkan dasar-dasar rasional dan logis kepada peserta didik agar mereka terhindar dari meniru yang tidak didasarkan pertimbangan rasional dan pengetahuan.

4) Mendidik dengan metode kisah

Metode kisah merupakan salah satu upaya untuk mendidik murid agar mengambil pelajaran dari kejadian dimasa lampau. Apabila kejadian tersebut merupakan kejadian yang baik, maka harus diikuti, sebaliknya apabila kejadian tersebut kejadian yang bertentangan dengan agama Islam

maka harus dihindari. Metode ini sangat digemari khususnya oleh anak kecil, bahkan sering kali digunakan oleh seorang ibu ketika anak tersebut akan tidur. Apabila metode ini disampaikan oleh orang yang pandai bercerita, akan menjadi daya tarik tersendiri. Namun perlu diingat bahwa kemampuan setiap murid dalam menerima pesan yang disampaikan sangat dipengaruhi oleh tingkat kesulitan bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, hendaknya setiap pendidik bisa memilih bahasa yang mudah dipahami oleh setiap anak.

Lebih lanjut an-Nahlawi (2018: 242) menegaskan bahwa dampak penting pendidikan melalui kisah adalah:

Pertama, kisah dapat mengaktifkan dan membangkitkan kesadaran pembaca tanpa cerminan kesantiaian dan keterlambatan sehingga dengan kisah, setiap pembaca akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi kisah tersebut sehingga pembaca terpengaruh oleh tokoh dan topik kisah tersebut.

Kedua, interaksi kisah Qur'ani dan Nabawi dengan diri manusia dalam keutuhan relitasnya tercermin dalam pola terpenting yang hendak ditonjolkan oleh Al Qur'an kepada manusia di dunia dan hendak mengarahkan perhatian pada setiap pola yang selaras dengan kepentingan. Ketiga, kisah-kisah Qur'ani mampu membina perasaan keutuhan melalui cara-cara berikut: 1) Mempengaruhi emosi, seperti takut, perasaan diawasi, rela dan lain-lain. 2) Mengarahkan semua emosi tersebut sehingga menyatu kepada satu kesimpulan yang menjadi akhir cerita. 3)

Mengikutsertakan unsur psikis yang membawa pembaca larut dalam setting emosional cerita sehingga pembaca, dengan emosinya, hidup bersama tokoh cerita. 4) kisah Qur'ani memiliki keistimewaan karena, melalui topik cerita, kisah dapat memuaskan pemikiran, seperti pemberian sugesti, keinginan, dan keantusiasan, perenungan dan pemikiran.

5. Tujuan Bina Akhlak

Para ahli pendidikan telah memberikan definisi tentang tujuan pendidikan Islam, dimana rumusan atau definisi yang satu berbeda dari definisi yang lain. Meskipun demikian, pada hakekatnya rumusan dari tujuan pendidikan Islam adalah sama, mungkin hanya redaksi dan penekanannya saja yang berbeda. Berikut ini akan dikemukakan beberapa definisi dari tujuan pendidikan Islam yang dikemukakan oleh para ahli (Roqib, 2019: 28).

- a. Abd ar-Rahman Saleh Abdullah, mengungkapkan bahwa tujuan pokok pendidikan Islam mencakup tujuan jasmaniah, tujuan rohaniyah, dan tujuan mental. Saleh Abdullah telah mengklasifikasikan tujuan pendidikan kedalam tiga bidang, yaitu: fisik-materil, rohani-spiritual, dan mental-emosional. Ketigatiganya harus diarahkan menuju pada kesempurnaan. Ketiga tujuan ini tentu saja harus tetap dalam satu kesatuan yang tidak terpisah-pisah
- b. Muhammad Athiyah Al-Abrasyi merumuskan tujuan pendidikan Islam secara lebih rinci. Dia menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk akhlak mulia, persiapan menghadapi kehidupan dunia-akhirat, persiapan untuk mencari rizki,

menumbuhkan semangat ilmiah, dan menyiapkan profesionalisme subjek didik. Dari lima rincian tujuan pendidikan tersebut, semuanya harus menuju pada titik kesempurnaan yang salah satu indikatornya adalah adanya nilai tambah secara kuantitatif dan kualitatif.

- c. Abdul Fatah Jalal menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah mewujudkan manusia yang mampu beribadah kepada Allah, baik dengan pikiran, amal, maupun perasaan.
- d. Lebih lanjut mengenai tujuan pendidikan akhlak Muhammad Athiyah al- Abrasyi memberikan penjelasan bahwa tujuan dari pendidikan akhlak adalah untuk membentuk orang-orang yang bermoral baik, berkeinginan keras, sopan dalam berbicara dan perbuatan, mulia dalam tingkah laku dan perangai, bersifat bijaksana, sempurna, sopan dan beradab, jujur serta ikhlas suci (Abrasyi, 2018: 104). Perbuatan akhlak mempunyai tujuan langsung yang dekat, yaitu harga, dan tujuan jauh adalah ridha Allah melalui amal shaleh dan jaminan kebahagiaan dunia dan akhirat.

Tujuan pendidikan dalam pandangan al-Ghazali adalah mencapai *mardlatillah* (Ridha Allah) dan haruslah dihindari dari tujuan-tujuan duniawi. Karena tujuan duniawi dapat merusak seluruh proses pendidikan. Dan dapat mendangkalkan arti pendidikan itu sendiri. Menurut al-Ghazali pendidikan dalam prosesnya haruslah mengarah pada pendekatan diri kepada Allah dan kesempurnaan insani, mengarahkan manusia untuk mencapai tujuan hidupnya yakni bahagia dunia akhirat. Dengan bekal ilmu maka kebahagiaan seseorang

di dunia akan diperoleh, tentunya diiringi dengan menjalankan perintah-perintah Allah (beribadah). Al-Ghazali memberikan penegasan bahwa sesungguhnya ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang akan menjadi kendala dalam kehidupan masyarakat dan terhindar dari perbuatan-perbuatan maksiat. Akan tetapi tergantung pada aplikasinya di masyarakat, apakah digunakan suatu kebaikan dalam rangka ibadah kepada Allah atau untuk sikap yang tidak mulia seperti sombong, ingin memperoleh popularitas dan lain sebagainya.

Islam merupakan agama universal yang mengatur seluruh seluk beluk kehidupan manusia dan menata hubungan antar sesama manusia dan lingkungannya agar berjalan dengan harmonis dan seimbang. Oleh sebab itu, salah satu wadah untuk menjembatani keinginan tersebut tidak lain adalah dengan melalui jalur pendidikan, terlebih khusus lagi pendidikan akhlak. Tujuan untuk menanamkan nilai-nilai akhlak yang mulia. Sebagaimana dikatakan oleh Naquib al-Attas bahwa tujuan mencari ilmu pengetahuan dalam Islam adalah menanamkan kebaikan dalam diri manusia sebagai makhluk individu sekaligus sosial. Sedangkan tujuan akhirnya adalah menghasilkan manusia yang baik dan warga negara yang baik pula. "Baik" dalam konsep manusia yang baik berarti sebagaimana manusia yang beradab, yaitu meliputi kehidupan material dan spiritual (Attas, 2018: 54).

6. Dasar-dasar Program Bina Akhlak

Islam merupakan agama yang sempurna, sehingga setiap ajaran yang ada dalam islam memiliki dasar pemikiran, begitu pula dengan

pendidikan akhlak. Adapun yang menjadi dasar pendidikan akhlak adalah Al-Qur'an dan Al Hadits, dengan kata lain dasar-dasar yang lain senantiasa dikembalikan kepada Al-Qur'an dan Al Hadits. Diantara ayat Al-Qur'an yang menjadi dasar program bina akhlak adalah surat Luqman: 17-18

يَا بُنَيَّ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأَصْبِرْ
عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ {17} وَلَا تُصَعِّرْ
خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ
مُخْتَالٍ فَخُورٍ {18}

Artinya: (17) Hai anakku, Dirikanlah shalat dan suruhlah (manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan Bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah). (18) Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri. (QS. Luqman :17-18)

Mengingat kebenaran Al-Qur'an dan Al Hadits adalah mutlak, maka setiap ajaran yang sesuai dengan Al-Qur'an dan Al Hadits harus dilaksanakan dan apabila bertentangan maka harus ditinggalkan. Dengan demikian dengan berpegang teguh kepada Al-Qur'an dan sunnah Nabi akan menjamin seseorang terhindar dari kesesatan.

Sebagaimana telah disebutkan bahwa selain Al-Qur'an, yang menjadi sumber program bina akhlak adalah Hadits. Hadits adalah segala sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW. baik berupa perkataan, perbuatan, pernyataan (taqrir) dan sebagainya. Dengan

demikian, maka sesuatu yang disandarkan kepada beliau sebelum beliau menjadi Rasul, bukanlah Hadits. Hadits memiliki nilai yang tinggi setelah Al-Qur'an, banyak ayat Al-Qur'an yang mengemukakan tentang kedudukan Nabi Muhammad SAW sebagai Rasul-Nya. Oleh karena itu mengikuti jejak Rasulullah SAW sangatlah besar pengaruhnya dalam pembentukan pribadi dan watak sebagai seorang muslim sejati.

Dari ayat tersebut di atas dapat dipahami bahwa ajaran Islam serta program bina akhlak mulia yang harus diteladani agar menjadi manusia yang hidup sesuai dengan tuntutan syari'at, yang bertujuan untuk kemasyarakatan serta kebahagiaan umat manusia. Sesungguhnya Rasulullah SAW adalah contoh serta teladan bagi umat manusia yang mengajarkan serta menanamkan nilai-nilai akhlak yang sangat mulia kepada umatnya. Sebaik-baik manusia adalah yang paling mulia akhlaknya dan manusia yang paling sempurna adalah yang memiliki akhlak Al karimah. Karena akhlak Al karimah merupakan cerminan dari iman yang sempurna.

B. Pendidikan Karakter Profetik

1. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari kata bahasa Latin, yaitu *kharakter*, *charassein*, dan *kharax* yang bermakna *tools for marking, to engrave, dan pointed stake*. Kata ini mulai banyak digunakan dalam bahasa Prancis *caractere* pada abad ke-14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi *character*, sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia yaitu *karakter* (Wibowo, 2018:33). Karakter merupakan sikap dan

perilaku yang dipertimbangkan orang dalam beragam pengambilan keputusan (Sidjabat, 2019).

Sedangkan Majid (2019: 11) menjelaskan bahwa karakter mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebajikan, mencintai kebajikan, dan melakukan kebajikan. Istilah yang senada dengan karakter adalah akhlak, akhlak berarti budi pekerti, tingkah laku, dan perangai. Secara etimologi, akhlak berasal pada kata Khalaqa berarti mencipta, membuat, atau Khuluqun berarti perangai, tabiat, adat atau khalqun berarti kejadian, buatan, ciptaan (Ali, 2019: 29). Kata akhlak beserta dengan bentuknya tersebut bisa dibandingkan atau dianalogikan dengan firman Allah subhânahu wata‘âlâ dalam Surat al-Qalam/68:4 sebagai berikut:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ {4}

Artinya: “Dan sesungguhnya Engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur.”

Penafsiran Muhammad Aly al-Sâbûny tentang ayat yang terkait dengan akhlak dalam surat al-Qalam dapat dikemukakan, adalah engkau berada di atas agama Islam, demikian diambil dari pendapat Ibnu Abbas, ketika Aisyah RA ditanya oleh Said ibn Hisyam tentang akhlak Rasulullah shallallâhu ‘alaihi wasallam, Aisyah RA menjawab bahwa akhlak Rasulullah shallallâhu ‘alaihi wasallam adalah AlQur’an.

Berdasarkan pengertian tersebut, penulis berpendapat bahwa karakter dan akhlak secara prinsipil tidak ada perbedaan karena keduanya merupakan ciri khas yang melekat pada diri seseorang, sifat batin

manusia yang mempengaruhi perbuatan dan tindakannya. Karakter yang terlihat pada setiap tingkah laku individu akan dinilai oleh masyarakat baik ataupun buruknya menurut standar moral dan etika yang berlaku.

Seseorang akan memiliki karakter yang utuh jika orang tua (pihak keluarga) atau instansi pendidikan (pihak sekolah) memperhatikan tiga komponen erat yang kemudian saling berhubungan untuk menciptakan *a good character*. Tiga komponen yang dimaksud adalah *moral knowing* (pengetahuan tentang moral), *moral feeling* (perasaan tentang moral), dan *moral action* (perbuatan moral). Ketiga komponen tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain. Secara ideal, karakter seseorang tidak akan terwujud hanya dengan mengandalkan kemampuan atau potensi yang matang, namun perlu adanya kecerdasan emosional dan tindakan tegas, dengan demikian pengetahuan seseorang akan tercermin pada tingkah lakunya. Unsur-unsur tersebut dapat dipahami, ketika berpikir untuk mengimplementasikan tentang kebaikan kepada anak, terlebih dahulu diimplementasikan pada diri anak pengetahuan tentang kebaikan, selanjutnya memberi pemahaman agar dapat merasakan dan mencintai kebaikan sehingga anak akan selalu berbuat kebaikan. Dengan cara demikian, akan tumbuh kesadaran bahwa anak akan melakukan kebaikan karena ia cinta kebaikan itu. Setelah terbiasa maka tindakan tersebut mudah dilakukan dan berubah menjadi sebuah kebiasaan (Megawangi, 2019: 108).

2. Pengertian Pendidikan Karakter Profetik

Pendidikan karakter adalah satu kewajiban karena pendidikan tidak hanya mengharuskan peserta didik menjadi cerdas akademik saja melainkan suatu pendidikan mengharuskan peserta didik mempunyai etika yang baik, sikap santun dan menghargai agar keberadaan peserta didik di masyarakat dapat bermakna dalam keberagaman kehidupan di masyarakat (Evananda, 2018).

Pendidikan profetik adalah suatu model pendidikan yang terinspirasi dari model pendidikan yang dicontohkan oleh Muhammad saw. Sebagai salah satu pola pendidikan, model pembelajaran yang praktikkan Rasulullah bertujuan membentuk manusia yang produktif dan dapat berkontribusi terhadap lahirnya peradaban keilmuan. Peradaban ilmu yang tidak berhenti pada level pengetahuan tetapi dapat diwujudkan dalam kehidupan keseharian. Model pendidikan tersebut pada gilirannya mengantarkan seseorang menjadi pribadi yang saleh. Dengan kata lain, pendidikan yang mencerminkan perilaku kenabian, dalam hal ini adalah nabi Muhammad saw (Arifuddin, 2019).

Pendidikan karakter profetik dinilai sebagai jawaban atas permasalahan-permasalahan pendidikan Islam. Sesuai namanya prophet yang mengandung arti kenabian maka pendidikan profetik dapat dipahami sebagai pendidikan yang mengacu pada pendidikan yang dicontohkan oleh Nabi saw. Pendidikan profetik secara faktual berusaha menghadirkan nilai kenabian dalam konteks kekinian. Sebagaimana Nabi

membangun tradisi sunnah nabawiyah yang membuat hal itu terus berkembang dengan adanya pilar transendensi yang kuat hingga akhirnya mempengaruhi seluruh sistem kehidupan maupun pendidikan yang kegiatannya disertai dengan pilar humanisasi atau dengan membangun nilai kemanusiaan dan liberasi, yang menghilangkan segala hal tidak diridhai oleh Allah SWT. Dimana pendidikan Islam harus kembali pada misi profetik yakni memanusiaikan manusia, yang dalam terminologi islam disebut dengan insan kamil, manusia bertaqwa dan syumul (Maulani, 2021).

Dengan potensi tersebut nabi mampu menyampaikan risalah dan membangun umat dan bangsa sejahtera lahir batin. Dasar-dasar yang bersumber dari AlQur'an dan Sunnah Rasul Sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ
أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ {125}

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S. An-Nahl: 125)

Dari ayat Al-Qur'an dan Hadits Nabi SAW di atas, dapat kita ketahui bahwa Allah SWT dan Rasul-Nya menganjurkan kepada manusia untuk senantiasa memiliki karakter yang baik, kepribadian Rasulullah SAW lah yang menjadi cerminan untuk dijadikan panutan. Sangat jelas

diterangkan di dalam Al-Qur'an dan Hadits bahwa Rasulullah SAW diutus ke bumi itu untuk menyempurnakan akhlak umatnya. Keluhuran budi Rasulullah SAW, telah beliau tampilkan sedari beliau kecil. Dan hal itu telah diakui oleh bangsa Quraisy pada zamannya, sehingga beliau mendapatkan gelar Al-Amin yang artinya dapat dipercaya. Dari itu lah memang tidak diragukan lagi bahwa di dalam diri Rasulullah SAW itu terdapat suri tauladan yang baik bagi kita semua.

Jadi pendidikan profetik adalah suatu metode pendidikan yang terinspirasi dari kesuksesan cara Nabi Muhammad dalam memimpin umat dan mendidik sahabat-sahabatnya sehingga menjadi generasi terbaik yang rasul sebutkan dalam sebuah haditsnya. Prinsip pendidikan profetik mengupayakan integrasi antara ilmu duniawi dan ukhrowi untuk selanjutnya diaktualisasikan dalam segala aktifitas muslimin sehari-hari dengan berlandaskan Al-Qu'an dan sunnah.

3. Macam-macam Karakter Profetik

Dalam pada itu ajaran Islam tentang kepemimpinan semua berinduk dari perilaku Nabi Muhammad Saw. sebagai pemimpin yang mendapat gelar Al Amin (seseorang yang jujur dan dapat dipercaya). Beliau dikenal memiliki karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah.). Itu adalah esensi ajaran kepemimpinan Islam, sedangkan perinciannya sebenarnya amat luas. Luasnya itu seperti jawaban Aisyah r.a. tatkala ditanya seorang sahabat tentang bagaimana karakter Rasulullah. Secara ringkas beliau menjawab, karakter

Rasulullah adalah Al-Quran. Jawaban ringkas, tetapi maknanya amat dalam dan luas (Rosyadi, 2019).

- a. *Shidiq*, bermakna kejujuran, yakni jujur di dalam ungkapan, sifat dan tindakan yang terkait dengan tanggung jawabnya sebagai pemimpin. Shidiq juga bermakna benar, seorang pemimpin seharusnya benar dalam berbagai macam aspek, seperti akidah atau keyakinannya, perilaku dan niatnya, sehingga ia layak dan mampu menjadi uswah hasanah (teladan yang baik) bagi para pengikutnya. Shidiq adalah sebuah kenyataan benar yang tecermin dalam perkataan, perbuatan, atau tindakan, dan keadaan batinnya. Orang yang terbiasa jujur dan benar biasanya akan bertindak adil dalam membuat suatu keputusan. Orang yang Shidiq akan berkepribadian mantap berorientasi pada perencanaan, stabil dewasa, arif, berwibawa dan berakhlak mulia. Ia gigih dalam membela keyakinan dan Prinsipnya, bervisi dan berpikir jauh ke depan (*future oriented*)
- b. *Tabligh* “bermakna menyampaikan perintah atau sesuatu amanah yang dipercayakan kepadanya, atau aturan-aturan yang berlaku di organisasinya kepada seluruh jajaran di bawahnya. Tabligh juga bermakna membawa transparansi atau keterbukaan di dalam organisasi yang dipimpinnya. Hal ini akan menimbulkan kepercayaan dari anak buahnya sehingga anak buahnya akan meningkat rasa memiliki organisasi (*sense of belonging*) sehingga semakin melancarkan putaran roda organisasi. Seseorang yang bersifat tabligh mampu membangun komunikasi yang baik, mampu berinteraksi secara positif. Dengan kemampuan membangun komunikasi,

ia adalah juru runding, negosiator yang ulung. Ia mampu membangun jaringan, baik pada skala organisasi, skala nasional atau bisa jadi pada skala internasional. Ia memiliki kemampuan merealisasikan pesan atau misi tertentu yang akan dilakukannya dengan pendekatan tertentu yang penuh dengan strategi dan taktis demi mencapai tujuan. Namun karena sifat shidiq, amanah dan fathonahnya dia tidak mungkin melakukan penipuan, menghalalkan segala cara untuk mencapai misi atau tujuannya itu

- c. *Amanah*, dapat dipercaya. Seorang pemimpin harus dapat dipercaya, sehingga dengan kepercayaan yang dimilikinya tersebut, maka ia akan dapat membawa organisasi yang dipimpinnya menjadi lebih baik. Amanah bagi pemimpin yang baik dimaknai sebagai sebuah kepercayaan yang harus diemban dalam melaksanakan Sesuatu tugas, sehingga ia akan menjalaninya dengan konsekuen, konsisten (istiqamah), sepenuh hati, bersungguh-sungguh, penuh loyalitas dan dedikasi. Di samping itu seseorang yang amanah akan selalu mengamankan tugas dan pekerjaan yang disandangnya, bahkan mengembangkan produktivitas dan kinerjanya. Pola pikir atau paradigmanya adalah bagaimana mengembangkan dan memperbaiki kinerja dirinya dari hari ke hari secara berkesinambungan (*continous improvement*)
- d. *Fathonah* artinya cerdas, juga cerdik. Peserta didik harus memiliki kecerdasan yang komprehensif, Tidak sekadar cerdas secara intelektual, tetapi juga cerdas emosional, cerdas spiritual dan cerdas sosial. Seorang

pemimpin yang baik harus memiliki keagungan jiwa, kekokohan keyakinan, dan ketegaran batin, sehingga ia akan sukses memimpin organisasinya. Dengan demikian, seseorang yang fathonah akan bersikap bijak dan menjunjung tinggi kebajikan. Dengan kecerdikannya ia mampu mengubah suatu Situasi yang rumit menjadi mudah, sesuatu keadaan yang kritis menjadi normal kembali. Selalu bersikap dan berupaya secara proaktif dan antisipatif. Tujuan hidupnya adalah hanifan musliman (manusia yang lurus) yang selalu mau dan mampu memberikan yang terbaik (*giving the best*) Integritasnya tinggi, memiliki kesadaran dan kemauan tinggi untuk belajar, haus akan ilmu sepanjang hidupnya. Ilmu apa saja, termasuk ilmu agama yang akan berguna bagi kehidupannya di masa kini dan di masa depan (termasuk di akhirat). Perasaan empatinya terbangun dari hasil kontaknya dengan sesama manusia, demikian juga perasaan haru dan ibaanya secara sepadan (*empathy and compassion*). Ia berjiwa seimbang karena kematangan emosinya (Muchlas dan Hariyanto, 2019: 97).

4. Tujuan Pendidikan Karakter Profetik

Pendidikan profetik dapat diartikan sebagai suatu metode pendidikan yang mengambil insiprasinya dari ajaran – ajaran nabi Muhammad SAW. Dimana prinsipnya yaitu mengutamakan integrasi. Dalam memberikan materi bidang tertentu tentunya dikaitkan dengan landasan yang ada di dalam Al Quran dan As Sunnah, sehingga tujuan

dunia maupun akhirat dapat tercapai melalui pendidikan profetik ini.

Pendidikan profetik memiliki tujuan khusus, yaitu diantaranya:

- a. Memperkenalkan akidah-akidah Islam kepada generasi muda, dasar-dasarnya, asal usul ibadat, dan cara melaksanakannya dengan betul, membiasakan untuk selalu berhati-hati, mematuhi akidah agama serta menghormati syiar-syiar agama.
- b. Menciptakan kesadaran mengenai prinsip-prinsip dan dasar-dasar akhlak mulai terhadap peserta didik.
- c. Menambah keislaman melalui meyakini dengan sepenuh hati rukun iman.
- d. Menumbuhkan minat pengetahuan dalam adab dan pengetahuan keagamaan terhadap generasi muda atau peserta didik.
- e. Menanamkan rasa cinta kepada Al Quran, senantiasa membaca, memahami, dan mengamalkannya.
- f. Menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah dan kebudayaan Islam dan pahlawan-pahlawannya serta mengikuti jejak mereka.
- g. Menumbuhkan rasa rela, optimisme, percaya diri, tanggung jawab, saling tolong menolong, menghargai kewajiban, kasih sayang, cita kebaikan, sabar, memegang teguh pada prinsip, dan selalu berkorban untuk agama dan tanah air.
- h. Mendidik naluri, motivasi, keinginan generasi muda, untuk selalu mengatur emosi dan membimbingnya dengan baik. Bagitupun dalam pengajaran, selalu berpegang pada adam kesopanan

- i. Menanamkan iman yang kuat kepada Allah, menyuburkan hati dengan kecintaan, dzikir, dan selalu bertakwa kepada Allah.
- j. Membersihkan hati dari rasa iri dan dengki, benci, kezaliman, egoisme, khianat, perpecahan maupun perselisihan (Yuni, 2020).

5. Implementasi Pembelajaran Profetik dalam Pembentukan Karakter

Tumbuh dan berkembangnya kecerdasan atau potensi dalam diri seseorang, akan membuatnya memperoleh kemudahan-kemudahan dalam meningkatkan kualitas diri serta mengaktualisasikan tugas dan tanggungjawabnya sebagai hamba yang mampu mengemban amanah kekhalifahan-Nya.

Implementasi akhlak dalam Islam tersimpul dalam karakter pribadi Rasulullah SAW. Dalam pribadi Rasul, bersemayam nilai-nilai akhlak yang mulia dan agung.⁸² Allah berfirman dalam Q.S Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا {21}

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.

Oleh karenanya pembelajaran profetik (kenabian) dapat membentuk karakter bangsa ini. Terkandung nilai-nilai profetik yang dapat dijadikan bingkai acuan dalam mengarahkan perubahan masyarakat, yakni humanisasi, liberasi dan transdensi yang merupakan derivasi dari Al-Qur'an surat Ali Imran ayat 110:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ وَلَوْ آمَنَ أَهْلُ الْكِتَابِ لَكَانَ خَيْرًا
لَّهُمْ مِّنْهُمْ الْمُؤْمِنُونَ وَأَكْثَرَهُمُ الْفَاسِقُونَ {110}

Artinya: “Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik”

Keterangan Q.S Ali-Imran ayat 110 yakni “Engkau adalah umat terbaik yang diturunkan di tengah manusia untuk menegakan kebaikan (humanisasi), mencegah kemunkaran (liberasi) dan beriman kepada Allah (transdensi).

Tiga acuan dasar nilai-nilai profetik yakni kebaikan (*humanisasi*), mencegah kemunkaran (liberasi) dan beriman kepada Allah (*transdensi*) menjadikan proses implementasi pembelajaran profetiknya dalam pendekatan kerohanian (ketakwaan) yang mana dapat meningkatkan kecerdasan berjuang, kecerdasan ruhani, kecerdasan emosional, dan kecerdasan berpikir. Kesehatan ruhani (ketakwaan) adalah telah bersihnya diri dari penyakit-penyakit *ruhaniah*, seperti *syirik*, *kufur*, *nifaq*, dan *fusuk* (kefasikan) (Dzakiey, 2018: 601). Dalam kondisi itulah Allah SWT, menurunkan rasa percaya atau yakin ke dalam diri Hamba-Nya, yakni rasa percaya, yakin, dan takut kepada-Nya. Dari rasa itulah lahir kekuatan dan keinginan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dan perubahan-perubahan yang lebih positif, lebih baik, dan lebih benar.

Adanya pembelajaran profetik yang mana melalui pendekatan keruhanian (ketakwaan) dari semua kegiatan atau pemaparan implementasi pembelajaran profetik, para santri diharapkan selalu mengingat lima prinsip pembelajaran profetik yang telah dirangkum adalah adanya daya juang (*adversity*), spritualitas (*spirituality*), emosi (*emotion*), persepsi (*perception*), intelektual (*intellectual*).

Dengan selalu mengingat lima prinsip ini, para peserta didik dapat terbentuk karakternya sebagai insan kamil. Yakni sesuai nilai-nilai karakter yang perlu ditanamkan, menurut *Indonesia Heritage Foundation* (IHF), ialah sebagai berikut:

- a. Cinta tuhan dan segenap ciptaan-Nya
- b. Kemandirian dan tanggung jawab
- c. Kejujuran/ amanah, bijaksana
- d. Hormat dan santun
- e. Dermawan, suka menolong dan gotong royong
- f. Percaya diri, kreatif dan kerja keras
- g. Kepemimpinan dan keadilan
- h. Baik dan rendah hati
- i. Toleransi dan kedamaian, serta kesatuan (Kesuma, 2019: 14)

Program bina akhlak merupakan respon terhadap adanya kemerosotan akhlak pada masyarakat. Hal itu dapat terwujud karena keberhasilan Nabi Muhammad SAW dalam menjadi Uswah (Tauladan) yang baik untuk mengimplementasikan akhlak di masyarakat pada saat itu.

Pendidikan profetik berusaha menghadirkan nilai kenabian dalam konteks kekinian. Dengan cara pandang profetik, Program bina akhlak diharapkan mampu mencapai puncak tujuannya yaitu melahirkan manusia-manusia yang beriman kokoh dan berilmu luas (ūlūl albāb) dan juga menjadi insan kamil. Dengan adanya pendidikan karakter profetik dapat menumbuhkan karakter peserta didik sebagai salah satu upaya program bina akhlak. Pendidikan profetik adalah suatu metode pendidikan yang selalu mengambil inspirasi dari ajaran yang diajarkan Rasulullah saw. Program penguatan pendidikan karakter, adalah strategi pengembangan kepribadian anak didik melalui pembelajaran secara integratif maupun program tersendiri atas bimbingan seorang mentor. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru yaitu disaat pembelajaran berlangsung guru mencontohkan beberapa pembelajaran karakter sehingga siswa terbiasa dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga peserta didik mampu mengembangkan karakter yang diajarkan Rasulullah di era krisis karakter pada saat ini.

C. Kajian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1
Kajian Penelitian yang Relevan

No	Peneliti	Judul	Metode	Deskripsi
1	Arifuddin (2019)	Konsep Pendidikan Profetik (Melacak Visi Kenabian Dalam Pendidikan)	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	Pendidikan profetik adalah pendidikan Islam yang berbasis pada nilai-nilai humanisasi, liberasi, dan transendensi. Ketiga pilar tersebut seharusnya menjadi tema sentral pendidikan Islam. Pertama, menyeru kepada yang makruf (<i>ta`muruna bi al-ma`ruf</i>). Hal tersebut dapat dipahami sebagai semangat memperjuangkan nilai-nilai kemanusiaan (humanisasi). Kedua, mencegah segala bentuk kemungkaran (<i>wa tanhauna an al-munkar</i>). Poin ini dapat dipahami sebagai upaya pembebasan dari segala bentuk penindasan (liberasi). Ketiga, beriman kepada Allah (<i>wa tu`minuna billah</i>) yang berarti gagasan

				transendensi. Sebuah konsep keimanan yang menyingkirkan segala bentuk penyembahan tuhan selain Allah swt.
2	Nur Endang Umiyati (2022)	Pembentukan Karakter Islami Melalui Pengembangan Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Al-Islam Bunut	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	Karakter Islami adalah karakter yang bersumber dari ajaran Islam atau karakter yang bersifat islami. Pembentukan karakter Islami di Madrasah Aliyah Swasta Al Islam Bunut melalui pengembangan mata pelajaran akidah akhlak memiliki beberapa cara, di antaranya: kepala Madrasah memerintahkan kepada guru yang mengampu mata pelajaran akidah akhlak untuk mencermati secara seksama tentang pendidikan karakter yang telah dicanangkan oleh pemerintah agar dapat dilaksanakan ke dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi Madrasah dan memperhatikan visi dan misi Madrasah yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai karakter Islami, guru pengampu mata

				<p>pelajaran akidah akhlak diberikan kebebasan untuk mengembangkan karakter yang telah ada, sesuai dengan tingkatan jenjang masing-masing kelas dan menjalin komunikasi antara wali kelas dan guru bimbingan konseling untuk melihat sejauh mana implementasi penerapan karakter Islami pada peserta didik serta pemanfaatan dinding dengan tulisan kata-kata bijak dan hikmah</p>
3	Rima Umaimah (2021)	Karakteristik Manajemen Pendidikan Profetik	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	<p>Karakteristik manajemen pendidikan Islam bersifat holistik, artinya strategi pengelolaan manajemen pendidikan Islam dilakukan dengan memadukan sumber-sumber belajar dan mempertimbangkan keterlibatan budaya manusianya, baik budaya yang bercorak politis, ekonomis, intelektual, maupun teologis. Berdasarkan contoh-contoh ayat al-Qur'an, hadits Nabi, maupun perkataan sahabat Nabi,</p>

				<p>prinsip-prinsip dasar manajemen pendidikan Islam, yaitu adanya perencanaan, pengorganisasian, seorang manajer/pengelola lembaga pendidikan Islam harus amanah dan professional, pemberian penghargaan kepada pegawai yang berprestasi, adanya mediator/penengah setiap ada konflik dalam organisasi, dan prinsip dasar yang terakhir seorang manajer harus konsisten dalam setiap perkataan dan tindakannya</p>
4	Sinta Yulis Pratiwi (2020)	Implementasi Pendidikan Profetik Dalam Membentuk Karakter Islami Peserta Didik Di Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2019/2020	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	<p>Dalam penelitian ini memperoleh kesimpulan 1) Konsep pendidikan profetik dalam membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember tahun pelajaran 2019/2020 berupa pembentukan kurikulum khas yang dibuat berdasarkan nilai historis masjid, program pembiasaan keagamaan serta peringatan hari besar Islam. 2)</p>

				<p>Implementasi pendidikan profetik dalam membentuk karakter peserta didik di Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember tahun pelajaran 2019/2020 berupa kegiatan: Sholat Dhuha, Sholat Duhur dan Ashar Berjamaah, Pembiasaan Asmaul Husna, Tahfidz Qur'an. 3) Evaluasi yang diperoleh dari pelaksanaan pendidikan profetik yakni, pembentukan karakter peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal yakni dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yakni meliputi lingkungan dan kegiatan sekolah.</p>
5	Hayatul Mardiah (2020)	Upaya Guru Aqidah Akhlak Dalam Membina Karakter Siswa Sekolah Man 4 Jakarta Selatan	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) Nilai-nilai yang dijadikan keyakinan dan motivasi untuk bertindak siswa MAN 4 Jakarta Selatan adalah nilai-nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu,

				<p>semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, dan komunikatif. (2) Implementasi membina karakter siswa MAN 4 Jakarta yaitu bahwa kegiatan yang berlangsung menandakan kepribadian siswa dibentuk dari segi karakter, siswa terus di latih dan dibiasakan dalam kesehariannya, agar karakter dapat tumbuh dari diri siswa itu sendiri. (3) Evaluasi pembinaan karakter dilakukan secara berkala baik mingguan, bulanan, triwulan, dan semesteran. hasil evaluasi menunjukkan karakter siswa baik karena bentuk evaluasi yang dilakukan tidak hanya dikoordinasikan dengan para pendidik saja. (4) Faktor pendukung upaya guru akidah akhlak adalah: adanya kerjasama antara sekolah dengan orang tua dalam mengawasi, mendidik, dan membina siswa di sekolah maupun diluar sekolah, dan</p>
--	--	--	--	--

				<p>prasarana yang memadai seperti mushalla. Faktor penghambanya adalah keterbatasan waktu karena tidak bisa intens mendampingi siswa, pengawasan kurang optimal karena besarnya jumlah siswa, dan tugas guru lainnya sangat padat.</p>
--	--	--	--	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Adapun yang dijadikan sebagai tempat untuk penelitian ini adalah SDIT As-Salaam Karanggan yang berlokasi di Jl. Caringin Jl. Karanggan, kecamatan Gunungputri, kabupaten Bogor, dimana peneliti dapat memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan dan berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek penelitian yakni dimulai pada bulan Februari sampai dengan April 2023.

Tabel 3. 1
Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan ke-									
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5
1	Pengajuan Judul	■									
2	Studi Literatur	■									
3	Penyusunan BAB I, BAB II dan BAB III		■								
4	Sidang Seminar Proposal			■							
5	Pembuatan Instrumen Penelitian				■						
6	Pengumpulan Data					■	■				
7	Menganalisis Data							■			
8	Penyusunan BAB IV dan BAB V								■		
9	Penyusunan Lampiran									■	
10	Sidang Tesis										■

B. Metode Penelitian

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, motivasi, persepsi, tindakan dan lain sebagainya, secara mendalam dan melalui cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan berbagai metode alamiah (Moleong, 2015: 6).

Penelitian berdasarkan tujuannya, dibedakan menjadi penelitian deskriptif, deskriptif, prediktif, eksplanatif, penelitian eksperimen, penelitian *post facto*, penelitian partisipasi dan penelitian pengembangan. Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan sebuah keadaan atau fenomena- fenomena dengan apa adanya (Sudaryo, 2018: 82).

Dalam penelitian ini peneliti tidak memberikan perlakuan-perlakuan khusus terhadap objek penelitian, seluruh kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Menyajikan data-data fakta yang berkaitan dengan bagaimana pendidikan akhlak diterapkan sebagai pembentuk karakter peserta didik dengan cara mengamati dan mewawancarai pihak-pihak yang berkaitan.

C. Desain Penelitian

Tabel 3. 2
Design Penelitian

Metode	Aspek	Dimensi
Wawancara	Kepala Sekolah, Bagian kurikulum, Bagian kesiswaan, Guru pembina program bina akhlak, Guru Kelas, Peserta didik	Pemahaman Tentang Bina Akhlak yang mendukung pendidikan karakter profetik
		Keterlibatan kepala sekolah dalam menentukan program pendidikan karakter profetik
		Kepala sekolah ikut menentukan program-program pendidikan karakter bagi peserta didik
		Metode yang digunakan pada pembiasaan Bina Akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik
		Pengawasan terhadap pelaksanaan program Bina Akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik
		Sejauh mana atau hasil apa yang telah dicapai sekolah dalam menerapkan pendidikan karakter di sekolah terhadap peserta didik?
Observasi	Kegiatan Bina Akhlak di sekolah	Bentuk-bentuk kegiatan/pembiasaan spiritual yang dilakukan di lingkungan sekolah mencakup kegiatan (solat wajib berjamaah, solat dhuha, membaca dan menghafal Al-Qur'an, serta membaca ikrar setiap pagi di hari Senin dan penyampaian materi bina akhlak kepada peserta didik)
		Bentuk kegiatan akademik (kegiatan pembelajaran di dalam kelas). Bagaimana kebiasaan akhlak anak di dalam kelas dalam proses pembelajaran.
		Bentuk kegiatan non akademik (ekstrakurikuler: pramuka, (MTQ) Musabaqah Tilawatil Qur'an, tari/seni, bahasa Inggris, matematika tari/seni, futsal, dsb)
	Strategi pendidikan Bina Akhlak Profetik	Proses Integrasi Dalam Kegiatan Sehari-hari Keteladanan: dari kepala sekolah, guru, dan staf karyawan (guru datang tepat waktu dan menyambut

		<p>peserta didik ketika masuk ke dalam sekolah) Kegiatan spontan: membuang sampah ketika melihat sampah sembarangan Pengkondisian lingkungan: banyaknya slogan-slogan yang mengharuskan sikap berkarakter Teguran: dilakukan oleh guru bila melihat peserta didik yang melakukan perilaku tidak terpuji (ketika siswa berkata kasar/ribut dengan temannya) Kegiatan rutin: dilaksanakan sesuai program harian/ bulanan /tahunan yang dibuat oleh sekolah (pembacaan ikrar setiap pagi di hari Senin, upacara nasionalisme, dan merayakan hari besar agama Islam).</p>
		Tempat pelaksanaan pembiasaan/ kegiatan akademis peserta didik (ruang kelas, mushola, aula pertemuan)
		Metode, materi, sumber belajar, sarana prasarana yang digunakan (ruang kelas, mushola, Al-qur'an, <i>sound system</i> , proyektor)
Dokumentasi	Wawancara Pihak sekolah Observasi Bina akhlak Dokumen materi program bina akhlak Dokumen kegiatan bina akhlak Dokumen hasil pekerjaan/tugas-tugas kegiatan bina akhlak Laporan hasil penilaian peserta didik (moral dan akhlak pada guru bimbingan dan konseling) Laporan tugas non tulis (menghafal/ khotmil qur'an)	Data sarana pendidikan Ruang kelas Proyektor Buku pelajaran bernuansa pendidikan karakter
		Data prasarana pendidikan Mushola Ruang pertemuan/aula Komputer/laptop Perpustakaan Lapangan olahraga
		Dokumen bentuk kegiatan sekolah Kegiatan-kegiatan bina akhlak Panduan kegiatan akademis (KBM)

D. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Sumber Data

Dalam penelitian ini akan mencari data dari beberapa sumber data yang ada. Berikut sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini:

- a. Data primer yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Sumber data utama yang digunakan di dalam penelitian ini, yang peneliti dapatkan langsung di lapangan melewati observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara dengan 1). Kepala sekolah, 2). Bagian kurikulum, 3). Bagian kesiswaan dan 4). Guru pembina program bina akhlak, 5). Guru Kelas, 6). Peserta didik. Data yang berkaitan dengan identitas sekolah, sejarah singkat sekolah, visi dan misi sekolah, sarana dan prasarana, data pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik. Serta dokumentasi tentang kegiatan pembelajaran yang ada di SDIT As-Salaam Karanggan seperti tentang kegiatan peserta didik sehari-hari, pola pembinaan karakter peserta didik sehari-hari di SDIT As-Salaam Karanggan.
- b. Data sekunder yakni data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang sudah ada. Sumber data sekunder yang menjadi subjek peneliti ialah melalui buku-buku terkait penelitian, jurnal dan lainnya yang relevan dengan penelitian (Sandu, 2015: 67-68). Data sekunder dalam penelitian ini berupa profil SDIT As-Salaam Karanggan, Visi dan Misi SDIT As-Salaam Karanggan, serta jurnal-jurnal yang relevan dengan penelitian.

2. Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan data yang diperoleh, maka peneliti memakai beberapa prosedur, antara lain:

a. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan dengan tujuan tertentu dan percakapan itu dilaksanakan oleh dua pihak, yakni pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2015: 186).

Peneliti melakukan wawancara dengan 1). Kepala sekolah, 2). Bagian kurikulum, 3). Bagian kesiswaan dan 4). Guru pembina program bina akhlak, 5). Dewan kelas, 6). Guru Kelas, 7). Peserta didik. Peneliti mengobservasi di lingkungan SDIT As-Salaam Karanggan seperti letak geografis SDIT As-Salaam Karanggan, keadaan sosial SDIT As-Salaam Karanggan, latar belakang peserta didik dan pelaksanaan program bina akhlak yang diterapkan di SDIT As-Salaam Karanggan

b. Observasi

Observasi dapat didefinisikan sebagai kegiatan memerhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut (Imam, 2013: 143).

Peneliti mengobservasi di lingkungan SDIT As-Salaam Karanggan seperti letak geografis SDIT As-Salaam Karanggan, keadaan sosial SDIT As-Salaam Karanggan, latar belakang peserta didik dan pelaksanaan program bina akhlak yang diterapkan di SDIT As-Salaam Karanggan. Peneliti mengamati kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan siswa di SDIT As-Salaam Karanggan, peneliti mengamati akhlak siswa dengan guru, akhlak dengan temannya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi ialah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, gambar (foto), film dan karya- karya monumental yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi dalam proses penelitian (Imam, 2013: 178). Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan identitas sekolah, sejarah singkat sekolah, visi dan misi sekolah, sarana dan prasarana, data pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik. Serta dokumentasi tentang kegiatan pembelajaran yang ada di SDIT As-Salaam Karanggan seperti tentang kegiatan peserta didik sehari-hari, pola pembinaan karakter peserta didik sehari-hari di SDIT As-Salaam Karanggan.

d. Kriteria Aspek Profetik dalam Program Bina Akhlak

Tabel 3. 3
Kriteria Aspek Profetik dalam Program Bina Akhlak

No	Aspek	Kriteria	Penilaian
1	Siddiq	Memiliki integritas yang tinggi dan selalu jujur dalam segala hal.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Tidak pernah berdusta atau menyembunyikan kebenaran.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Mengutamakan kebenaran dalam segala tindakan dan perkataan.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
Dapat dipercaya dan dapat diandalkan dalam memberikan nasihat atau informasi.	Sangat baik		
	Baik		
	Kurang		
	Cukup		
2	Amanah	Menjaga kepercayaan orang lain dengan tidak mengkhianati kepercayaan tersebut.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajiban yang diberikan.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Tidak menyalahgunakan kepercayaan yang diberikan dengan keuntungan pribadi.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
Melaksanakan kewajiban dengan penuh tanggung jawab dan kejujuran.	Sangat baik		
	Baik		
	Kurang		
	Cukup		
3	Tabligh	Menjalankan dakwah dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Menyampaikan pesan agama dengan cara yang	Sangat baik
			Kurang

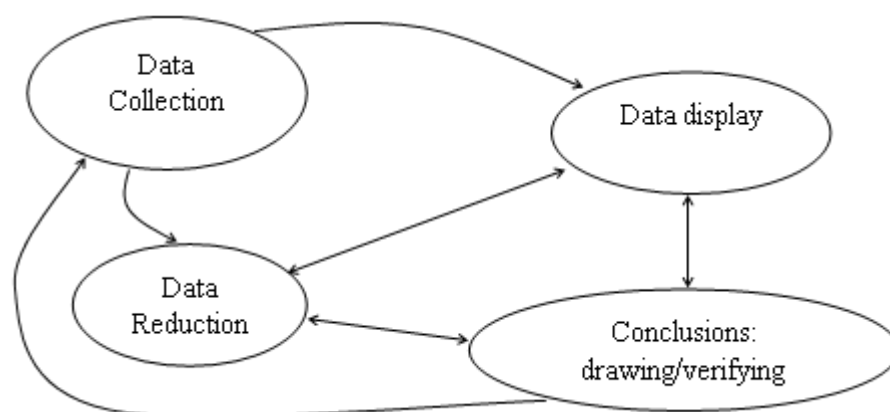
		baik, sopan, dan menghormati	Cukup
		Berkomunikasi dengan kebijaksanaan dan kearifan dalam menyampaikan pesan agama.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Memprioritaskan upaya memperbaiki diri sendiri sebelum mengajak orang lain.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
4	Fathonah	Mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Islam.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Berpikir kritis dalam memahami teks-teks agama dan mengeksplorasi maknanya.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Mengintegrasikan pemahaman agama dengan konteks kehidupan sehari-hari.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup
		Bersikap terbuka terhadap pemikiran dan pandangan yang berbeda, tetapi tetap berpegang pada prinsip-prinsip agama.	Sangat baik
			Baik
			Kurang
			Cukup

Tabel berfungsi sebagai instrumen evaluasi dalam penelitian ini. Tabel ini dibuat berdasarkan konsep pendidikan karakter profetik, yang merupakan inti dari program Bina Akhlak di SDIT As-Salaam Karanggen. Tabel ini berisi berbagai aspek dan indikator yang menjadi acuan dalam penilaian efektivitas program tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pencarian dan pengaturan secara sistematis dari hasil wawancara catatan-catatan dan bahan-bahan yang dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan memungkinkan menyajikan apa saja yang telah ditemukan (Imam, 2013: 371).

Model interaktif dalam analisis data ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. 1
Model Interaktif Miles dan Huberman

Berikut penjelasan masing-masing model interaktif dalam analisis data:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan mencari tema dan polanya. Data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan untuk melakukan pengumpulan data. Data yang dianggap relevan dan penting yang berkaitan dengan implementasi program bina

akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka tahap selanjutnya ialah penyajian data yang digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan dalam mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Data penelitian ini disajikan dalam bentuk penjelasan deskriptif (Imam, 2013: 210.). Analisis data pada penelitian ini, menggunakan analisis kualitatif, artinya analisis berdasarkan data observasi lapangan dan pandangan secara teoretis untuk mendeskripsikan secara jelas tentang implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian. Dalam pengambilan kesimpulan peneliti masih menerima masukan sebelum kesimpulan yang diambil itu final. Untuk menguji kebenaran kesimpulan data yang diperoleh maka diuji kembali dengan bertukar pikiran dengan teman sejawat dan juga triangulasi sehingga kebenaran ilmiah tercapai. Setelah penelitian diuji kebenarannya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif sebagai laporan penelitian.

Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa penelitian benar-benar ilmiah dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan. Agar penelitian bersifat ilmiah dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan, data yang diperoleh pada proses penelitian harus kredibel.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk melakukan pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas ini dapat digunakan untuk membuktikan apa yang diamati oleh peneliti sesuai peneliti sesuai dengan apa yang terjadi di lapangan.

Teknik yang digunakan diantaranya ialah:

1. Triangulasi Data

Triangulasi ialah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, teknik dan waktu.

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data, dilakukan dengan cara mengecek data yang sudah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang didapat dari ketiga sumber tersebut, tidak dapat dirata-ratakan sebagaimana di dalam penelitian kuantitatif, akan tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut (Sugiyono, 2019: 370).

Peneliti melakukan observasi, dokumen tertulis, catatan resmi, dengan mengambil sumber dari kepala sekolah, bagian kurikulum, bagian kesiswaan, pembina program bina akhlak, dewan kelas, guru kelas dan peserta didik untuk mengetahui keberhasilan program bina akhlak di SDIT As-Salaam Karanggan. Data yang telah dianalisis peneliti menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan kepala sekolah, bagian kurikulum, bagian kesiswaan, pembina program bina akhlak, dewan kelas, guru kelas dan peserta didik mengenai implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik.

b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Sebagai contoh, diperoleh data melalui wawancara, lalu dicek melalui observasi atau dokumentasi. Apabila menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lainnya. Hal ini dilakukan untuk memastikan data mana yang benar atau mungkin semuanya benar karena perspektif yang berbeda-beda (Sugiyono, 2019 :371).

Peneliti juga bisa menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut. Melalui berbagai perspektif atau pandangan diharapkan diperoleh hasil yang mendekati kebenaran dengan melakukan wawancara kepada bagian kesiswaan di SDIT As-Salaam Karanggan. Peneliti melakukan wawancara dengan warga sekolah

mengenai program bina akhlak untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

c. Triangulasi waktu

Kredibilitas data seringkali dipengaruhi oleh waktu. Data yang dikumpulkan melalui wawancara pada pagi hari ketika narasumber masih segar, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Maka dari itu dalam rangka menguji kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi atau teknik lain di waktu dan situasi yang berbeda. Apabila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka lakukan secara berulang-ulang sehingga ditemukan data yang pasti (Sugiyono, 2019 : 370).

Peneliti melakukan mewawancara ulang hasil wawancara, observasi dan dokumen-dokumen terkait penelitian mengenai program Bina Akhlak di SDIT As-Salaam Karanggen dengan waktu dan situasi yang berbeda sampai ditemukan kepastian datanya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Latar Penelitian

a. Latar Belakang Berdirinya SDIT As- Salaam Karanggan

Berawal dari kepedulian PT Indocement Tunggal Prakasa terhadap lingkungan sekitar didirikanlah masjid As-Salaam guna memfasilitasi karyawan dan masyarakat sekitar dalam melaksanakan ibadah sehingga membuat PT Indocement diterima oleh masyarakat.

Seiring berjalannya waktu perkembangan TPQ dan TKIT sangat berkembang dengan baik dan keberadaannya diterima masyarakat sehingga setiap tahunnya peserta didik baik TPQ maupun TKIT selalu meningkat dalam kegiatan keagamaan khususnya dalam bidang pendidikan. Maka didirikanlah SDIT As-Salaam guna menampung peserta didik dari TPQ dan TKIT serta dari masyarakat sekitar. Sehingga masyarakat sekitar mendapat fasilitas pendidikan yang dekat dengan lingkungannya dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat dari segi keagamaannya.

Dengan seiring perkembangannya SDIT Gunungputri sehingga tidak dapat menampung lagi peserta didik yang antusias menyekolahkan anaknya ke SDIT tersebut, maka dikembangkanlah SDIT As-Salaam Karanggan yang merupakan cabang dari SDIT Gunungputri. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar mulai berproses sehingga terbentuk menjadi sebuah sistem pendidikan dan pengajaran dan pengajaran yang berlanjut hingga saat ini.

b. Letak Wilayah

SDIT As- Salaam Karanggan berada di wilayah kelurahan karanggan, kecamatan Gunungputri, kabupaten Bogor. Secara geografis, lokasi SDIT As- Salaam Karanggan memiliki batas wilayah sebagai berikut:

- 1) Sebelah utara berbatasan dengan desa Bojong Nangka
- 2) Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Puspasari
- 3) Sebelah Barat berbatasan dengan Sungai Cikeas dan Kecamatan Cibinong/ Cimanggis
- 4) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Gunungputri

Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor terdiri dari 10 (sepuluh) desa sebagai berikut:

- 1) Karanggan
- 2) Gunungputri
- 3) Tlajung udik
- 4) Bojong Nangka
- 5) Cicadas
- 6) Wanaherang
- 7) Cikeas Udik/ Nagrak
- 8) Ciangsana
- 9) Bojong Kulur

Peta wilayah Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor dapat terlihat dalam gambar berikut:



Gambar 4. 1

Peta Wilayah Kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor

c. Budaya Masyarakat

Desa Karanggan termasuk kedalam kecamatan Gunungputri Kabupaten Bogor . Desa Karanggan memiliki luas wilayah 2,04 km, dengan jumlah penduduk sebanyak 1.205 jiwa. Masyarakat di lingkungan desa Karanggan termasuk masyarakat yang memiliki kesadaran yang cukup tinggi terhadap arti pentingnya pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan partisipasi masyarakat yang menyekolahkan anaknya juga partisipasi masyarakat untuk memberikan bantuan penyelenggaraan pendidikan bagi anak-anaknya, sehingga dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar.

d. Visi dan Misi, Tujuan SDIT As-Salaam Karanggan

1) Visi:

“Mewujudkan Sekolah Unggulan Menuju Generasi Cerdas, Mandiri, dan Berakhlak Mulia”

2) Misi:

- 1) Membudayakan nilai-nilai islami di lingkungan sekolah.
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam akademik & non akademik.
- 3) Meningkatkan kompetensi pendidik.
- 4) Menjalin kerjasama, membina, dan mendayagunakan warga sekolah dan masyarakat sekitar.
- 5) Menjadikan SDIT As-Salaam sebagai sekolah percontohan.

3) Tujuan:

- a. Melaksanakan kewajiban sebagai seorang muslim, memiliki akhlak yang mulia.
- b. Membentuk peserta didik yang cerdas, bermental kuat, mandiri, dan kreatif.
- c. Meningkatkan kualitas SDM guru dan pegawai secara akademik dan non akademik.
- d. Terjalannya kerjasama dengan stakeholder dan lingkungan sekitar,
- e. Antusiasme masyarakat tinggi.

2. Identitas Lembaga

Tabel 4. 1
Identitas Sekolah

1. Identitas Sekolah			
1)	Nama Sekolah	:	SDIT AS-Salaam Karanggan
2)	NPSN	:	69985829
3)	Jenjang Pendidikan	:	SD
4)	Status Sekolah	:	Swasta
5)	Alamat Sekolah	:	Jl. Caringin Kp Karanggan Muda RT 001/004
	RT / RW	:	1 / 4
	Kode Pos	:	16961
	Kelurahan	:	Karanggan
	Kecamatan	:	Kec. Gunungputri
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Bogor
	Provinsi	:	Prov. Jawa Barat
	Negara	:	
6	Posisi Geografis	:	-6
			Lintang
			106
			Bujur
2. Data Pelengkap			
7	SK Pendirian Sekolah	:	001/YPDAS/SK/III/2018
8	Tanggal SK Pendirian	:	2018-03-05
9	Status Kepemilikan	:	Yayasan
10	SK Izin Operasional	:	421.2/077/00005/DPMPSTSP/2019
11	Tgl SK Izin Operasional	:	2019-02-07
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:	Tidak ada
13	Nomor Rekening	:	2147483647
14	Nama Bank	:	BPD JABAR BANTEN...
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD JABAR BANTEN CABANG KCP CITEUREUP - CIBINONG...
16	Rekening Atas Nama	:	SDITASSALAAMKARANGGAN...
1	MBS	:	Ya

7			
1 8	Luas Tanah Milik (m2)	:	1
1 9	Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	400000
2 0	Nama Wajib Pajak	:	
2 1	NPWP	:	001368893403000
3. Kontak Sekolah			
2 0	Nomor Telepon	:	2122940767
2 1	Nomor Fax	:	
2 2	Email	:	Sdit.assalaam.karanggan2020
2 3	Website	:	http://www.sditassalaam.sch.id
4. Data Periodik			
24	Waktu Penyelenggaraan	:	Sehari penuh (6 h/m)
25	Bersedia Menerima Bos?	:	Bersedia Menerima
26	Sertifikasi ISO	:	9001:2008
27	Sumber Listrik	:	PLN & Diesel
28	Daya Listrik (watt)	:	5470
29	Akses Internet	:	Lainnya
30	Akses Internet Alternatif	:	
4. Data Lainnya			
31	Kepala Sekolah	:	Fatimatuzzachroh, S.Pd
32	Operator Pendataan	:	Nuriskan Permata Sari, S.E
33	Akreditasi	:	-
34	Kurikulum	:	Kurikulum 2013

1) Data PTK dan PD					
No	Uraian	Guru	Tendik	PTK	PD
1	Laki – Laki	6	1	5	96
2	Perempuan	16	2	12	64
TOTAL		22	3	17	160

2). Data Sarpras				
No	Uraian	Jumlah		
1	Ruang Kelas	10		
2	Ruang Kepala Sekolah	1		
3	Ruang Guru	1		
4	Ruang Tata Usaha	1		
4	Ruang Perpustakaan	1		
5	Ruang UKS	1		
6	Musholla	1		
7	Kamar Mandi Guru	2		
8	Kamar Mandi Peserta didik	5		
9	Kantin	1		
10	Halaman Sekolah	1		
11	Kantin	1		
12	Gudang	1		
TOTAL		27		
Data Peserta Didik				
No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1)	Kelas 1	L	17	29
		P	12	
2)	Kelas 2	L	6	20
		P	14	
3)	Kelas 3	L	23	40
		P	17	
4)	Kelas 4	L	32	38
		P	6	
5)	Kelas 5	L	18	33
		P	15	
Daftar Nama Guru				
NO	NAMA	Jabatan		
1.	FatimatuZachroh, S.Pd	Kepala Sekolah		
2.	Ulfah Choeriyah, S.S.	Kabag Kurikulum		
3.	Fajar El Muzady, S.M.	Bendahara		
4.	Nuriskan Permata Sari, S.E	Operator		
5.	Syahrudin, S.Sos.I.	Guru Mulok		
6.	Elly Kurnia S, S.P, M.Pd.	Guru Mulok		
7.	Farida Ulianti B.M, S.Pd.	Guru kelas 1		
8.	Finni Rayali Dewi, S.Pd.	Guru kelas 1		
9.	Raisya Putri Fellania, S.Pd.	Guru kelas 2		

10.	Euis Khairun Nisa, S.Pd.	Guru kelas 3
11.	Ari Kriswanto, S.Pd.	Guru kelas 3
12.	Destia Nurrahmawati, S.Pd.	Guru kelas 4
13.	Wulan Kartiningsih, S.Pd.	Guru kelas 4
14.	Syifanur Fauziah, S.Pd.	Guru kelas 5
15.	Windri Juli Atika, S.Pd.	Guru kelas 5
16.	Melita Septiani, S.Pd.	Guru Mulok
17.	Agus Muhyidin, S.Pd.	Guru Mulok
18.	M. Aslam Az Zumar, S.E.	Guru Mulok
19.	Chindya Eka T.P., S.Gz.	Guru Mulok
20.	Fitriyatul Maulidiyah	Guru Mulok
21.	Ade Wawan S.Pd.I	Guru Mulok
22.	Tuhfah, S.Pd.I	Guru Mulok

B. Deskripsi Temuan

1. Implementasi Pelaksanaan Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik

Untuk mengetahui program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik SDIT As-Salaam Karanggan perlu dipaparkan terlebih dahulu berdasarkan observasi, studi data dan hasil wawancara serta dokumentasi sebagaimana yang ditemukan dari lokasi penelitian. Dari hasil wawancara dengan informan, bahwa pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan, sebagaimana yang disampaikan oleh informan sebagai berikut:

Yang melatarbelakangi program bina akhlak diterapkan sekolah ini yaitu pentingnya penanaman nilai-nilai akhlak pada anak sedini mungkin sebagai fondasi untuk mencegah terjadinya krisis moral dan agama dimasa dewasanya (Bustanul Arifin, S.Sos, Kepala Yayasan, wawancara di kantor, tanggal 14 Maret 2023, Pukul 10.30 WIB.

Selanjutnya Kepala Sekolah menjelaskan latar belakang program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik yaitu:

Yang melatar belakangi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu karena perkembangan zaman mempengaruhi karakter peserta didik. Jadi diadakan program ini untuk menguatkan karakter peserta didik agar memiliki akhlak yang baik dan berqur'ani yaitu peserta didik yang bisa membaca alquran dan memahaminya, serta bermanfaat untuk masyarakat sekitar ketika kelak dewasa (Fatimatuzzachroh, S.Pd Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Terlaksananya program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik dapat terlaksana dengan baik jika ada kerja sama yang baik antar warga sekolah terutama untuk wakil urusan kurikulum dan guru yang setiap harinya berkomunikasi langsung dengan peserta didik sehingga dianggap lebih mengetahui peserta didiknya.

Pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik harus sejalan dengan visi dan tujuan program tersebut.

Visi sekolah ini yaitu mewujudkan sekolah unggulan menuju generasi cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia Misi sekolah ini yaitu 1) Membudayakan nilai-nilai islami di lingkungan sekolah, 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam akademik & non akademik, 3) meningkatkan kompetensi pendidik, 4) menjalin kerjasama, membina dan mendayagunakan warga sekolah dan masyarakat sekitar, 5) menjadikan SDIT As-Salaam sebagai sekolah percontohan (Fatimatuzzachroh, S.Pd Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Informan menjelaskan bahwa pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik harus ada di visi dan tujuan tersebut terlebih dahulu, sehingga diciptakanlah kegiatan-kegiatan

yang mendukung, seperti Tahfiz, Membiasakan sholat berjamaah di Masjid, bersalaman ketika masuk gerbang sekolah, dan menciptakan ekstra yang mendukung pula dengan memfasilitasi kegiatan tentang agama, seperti Bahasa Arab, Pidato, Sholawatan dan lain sebagainya.

Selanjutnya wakil kepala sekolah menjelaskan tujuan utama diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik sebagai berikut:

Yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik sesuai dengan tujuan sekolah ini yaitu menjalankan sholat dengan benar, mampu membaca Al Quran dengan baik dan benar, taat dan patuh kepada orangtua dan guru, hafal Al-Quran juz 28, 29, 30, mampu bersoliasiasi dengan lingkungannya, menjalankan puasa sunnah dan gemar berinfaq, memiliki budaya hidup bersih dan sehat, melaksanakan budaya 5 S (senyum, sapa, salam, sopan, santun), memiliki salah satu life skill, serta menjadikan peserta didik yang berkarakter dan qurani (Ulfah Choiriyah, SS. Wakil Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 7 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Peneliti juga menemukan bahwa penanaman pendidikan profetik kepada peserta didik dilakukan dengan adanya pembiasaan dan keteladanan, seperti pembiasaan bersalaman ketika masuk gerbang sekolah antara guru dan peserta didik di pagi hari, kemudian ketika peserta didik bertemu dengan gurunya di lingkungan sekolah, kemudian bersalaman ketika bertemu di Masjid dan setelah Sholat. Kemudian pembiasaan membaca Al-Quran dan menghafalnya sebelum masuk kelas di pagi hari melalui program tahfidz. Kemudian penerapan pendidikan profetik dilakukan dengan memberikan uswah hasanah kepada peserta didik yang dilakukan oleh guru-guru. Seperti

sholat bersama peserta didik dan siswi, baik sholat Duha, zuhur, Ashar, dan Jumat (bagi laki-laki), kemudian juga berkata yang baik saat berkomunikasi antara guru dan peserta didik, guru dan guru, berpakaian yang rapi dan bersih, saling menghormati dan toleransi (Observasi di SDIT As-Salaam Karanggen , tanggal 3 April 2023, Pukul 10.00 WIB).

Hal ini diperkuat pernyataan Kepala Sekolah mengenai penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik yaitu:

Yang diterapkan oleh para guru yaitu kejujuran dalam melakukan tugas, percaya diri, amanah dapat dipercaya jika diberi amanah, tanggung jawab, dan cerdas dalam menyelesaikan masalah khususnya di dalam kelas (Fatimatuzzachroh, S.Pd Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB)

Seperti yang dijelaskan oleh responden tentang pemberian keteladanan kepada peserta didik, adalah sebagai berikut

“dalam hal ini Alhamdulillah cenderung lebih banyak peserta didik-siswi kami mengimplementasikan atau menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan profetik tadi, tentunya pasti ada beberapa anak yang kadang melanggar tentu pasti ada. Tapi seyogyanya kami sebagai guru juga tentunya dari kami dulu menanamkan sifat-sifat yang berkaitan dengan uswatun hasanah contoh yang baik tentunya dari guru dulu kita mulai, kemudian secara tidak langsung dari perkataan kemudian kita juga *bil haal*, kalau kita tidak melalui perkataan kita juga dengan tingkah laku. Misalnya kita tanpa kita sadari, kita duduk sama anak, tiba-tiba kita makannya duduk, setidaknya anak yang makan berdiri oh guru saja duduk, masak saya tidak, tapi tidak kita tegur dengan perkataan, dengan perbuatan aja. Tentu anak mengikuti. Itu merupakan contoh yang baiklah sebagai guru, dan nantik harapannya anak-anak mengikutinya (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru, wawancara di Ruang Guru, tanggal 16 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Selain Penerapan Program Bina Akhlak dalam mendukung Pendidikan Profetik melalui pembiasaan dan keteladanan, Pendidikan

Profetik juga diterapkan pada proses pembelajaran dan evaluasinya. Seperti guru mengucapkan salam ketika masuk kelas, kemudian membaca doa sebelum belajar, dan memberi contoh yang baik saat mengajar, baik perkataan maupun mengajar. Kemudian dalam sistem evaluasinya tidak hanya mementingkan aspek kognitif saja, bahkan tiga komponen pendidikan ada nilainya. Seperti penjelasan di bawah ini:

“kalau untuk proses ke kegiatan belajar mengajar tadi seperti saya sampaikan, yang pertama guru masuk di kelas kemudian membaca doa bersama-sama peserta didik sebelum belajar, guru jangan sampai lupa membaca doa, nah kemudian tentunya terkait dengan pembelajaran guru memberikan apersepsi sebelum memasuki pembelajaran tersebut. Nah terkait perkembangan anak-anak di kelas, mengenai sikap anak-anak di kelas, suri tauladan anak-anak di kelas, nah guru memantau, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, tidak hanya di dalam kelas saja. Jadi semua guru, memantau anak-anak kita (Ade Wawan, S.Pd.I Guru, wawancara di Ruang Guru, tanggal 16 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Selanjutnya menurut Wakil kepala sekolah Bagian Kurikulum tentang karakter yang ditanamkan kepada peserta didik adalah sebagai berikut:

Pembiasaan atau nilai-nilai karakter profetik yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di SDIT As-Salaam yaitu bersikap jujur dimanapun berada, jika diberi tugas dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, dengan contoh sebagai berikut: berwudhu terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, sholat berjamaah, bebaris di depan kelas agar menumbuhkan sikap disiplin, melaksanakan sholat dhuha bersama-sama, selanjutnya berkumpul dengan masing-masing halaqah (kelompok) untuk membaca tilawati (Ulfah Choiriyah, S.Sos.I Wakil Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 7 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Adapun Implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik juga tergambar pada proses evaluasinya, sebagaimana ungkapan sebagai berikut:

“Ya, kalau untuk penilaian, kita ketiga-tiga aspek pendidikan kita gunakan. Seperti kognitif, kecerdasan anak ada nilainya sendiri, kemudian yang kita nilai lagi sikap anak, kemudian yang ketiga skill anak, itu juga ada. Dan itu datanya di bagian kurikulum, dan itu nanti bisa dilihat seperti apa (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru, wawancara di Ruang Guru, tanggal 16 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Aspek tingkah laku tidak di kesampingkan dalam proses penilaian peserta didik, ini menunjukkan bahwa sistem evaluasinya holistik dan tidak menekankan pada aspek kognitif saja. Dengan demikian peserta didik akan termotivasi untuk memperbaiki diri dan tingkah laku mereka, sehingga akan tercapai visi dari sekolah yaitu Peribadi muslim yang unggul yang memiliki akhlak karimah.

Penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik juga dirasakan oleh orang tua peserta didik.

Dengan adanya program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik ini saya sebagai orang tua sangat bersyukur karena dengan adanya program ini maka orang tua sangat terbantu bagi orang tua untuk membentuk karakter anak sejak dini (Sopiah, Orang Tua, wawancara di Rumah Orang Tua Peserta didik, tanggal 4 April 2023, Pukul 15.00 WIB)

Sinergitas orang tua dan guru SDIT As-Salaam Karanggen sangat terlihat dan berjalan efektif. Terbukti dengan tersedianya buku penghubung sebagai sarana komunikasi antar guru dan orang tua. Walaupun guru tidak 24 jam bersama peserta didik, namun dapat mengetahui kegiatan peserta didik dan apa yang tidak dilaksanakan melalui buku penghubung. Orang tua walaupun tidak bisa setiap hari bertemu langsung dengan guru, namun dapat melaporkan aktifitas/kegiatan putra/putrinya di rumah kepada guru melalui

buku penghubung. Didalam buku penghubung tertera laporan mengenai pelaksanaan ibadah sholat sunnah peserta didik, ibadah sholat wajib, akhlak peserta didik dirumah, dan juga lembar surat dari orang tua kepada guru maupun sebaliknya (Observasi di SDIT As-Salaam Karanggan , tanggal 2 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB).

Didalam buku penghubung juga terdapat buku prestasi peserta didik. Buku prestasi peserta didik berfungsi sebagai laporan orang tua terhadap progress mengaji putra-putrinya di rumah. Jadi peserta didik-siswi SDIT As-Salaam Karanggan tidak hanya mengaji di sekolah saja, bahkan mengaji di rumah pun tetap dalam pantauan orang tua dan guru.

Selanjutnya menurut wakil kepala sekolah Bagian Kurikulum tentang metode pelaksanaan program bina akhlak adalah sebagai berikut:

Metode yang digunakan pada program bina akhlak yaitu dengan metode ceramah, diskusi dan contoh nyata dari semua guru (suri tauladan). Dengan demikian semua peserta didik terlibat langsung dalam program ini. Dengan adanya materi bina akhlak dan juga disertai lagu-lagu yang berisikan materi, agar memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di rumah (Ulfah Choiriyah, S.Sos.I Wakil Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 7 Maret 2023, Pukul 11.00 WIB).

Metode pelaksanaan program bina akhlak di SDIT As-Salaam Karanggan sangat terasa manfaatnya bagi peserta didik/i dalam pembentukan karakter dan kepribadian mereka, sebab dalam kegiatan tersebut mereka langsung mempraktikkan teori-teori yang disampaikan oleh guru dalam kelas seperti tentang sholat berjama'ah, berkata yang sopan dan santun dalam bertindak dan lain-lain.

Upaya yang dilakukan Sekolah dalam menerapkan karakter profetik yaitu:

Upaya yang dilakukan sekolah agar peserta didik menerapkan karakter profetik ini secara konsisten menerapkan pola reward, misalnya terdapat reward bagi peserta didik yang melakukan puasa senin kamis, upacara dengan tertib, lalu sebaliknya jika peserta didik ada yang melanggar terdapat hukuman yaitu membaca istigfar, menghafal surat pendek, murojaah dll. Jadi bisa membangun semangat peserta didik agar bersikap karakter khususnya berkarakter profetik (Agus Muhyidin, S.Pd Kepala Sarana Prasarana, wawancara di kantor, tanggal 9 Maret 2023, Pukul 13.00 WIB)

Berdasarkan pendapat tersebut diketahui bahwa Penilaian pendidikan profetik dilaksanakan dengan keseharian peserta didik pada saat dikelas, dan diluar kelas sehingga yang mendapatkan penghargaan baik dari kedisiplinan, ataupun kebersihan kelas. Adapun tujuannya adalah memicu kesadaran peserta didik untuk mendisiplinkan diri dan menanamkan karakter dan akhlak yang baik.

Dengan demikian pengaruh yang didapatkan dari nilai-nilai karakter yang diintegrasikan ke dalam semua mata pelajaran pada proses belajar mengajar di SDIT As-Salaam Karanggan, sehingga peserta didik memahami pentingnya nilai-nilai karakter dan membuat peserta didik lebih disiplin, patuh dan taat pada aturan yang berlaku.

Berdasarkan hasil observasi di SDIT As-Salaam Karanggan tentang implementasi pendidikan karakter yang diterapkan disekolah, yaitu dengan melibatkan semua komponen baik dari pendidik. Untuk melaksanakan proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik, dalam interaksi antara

guru dan pesertawe didik berlangsung dilingkungan sekolah. Karena pendidikan karakter merupakan suatu system penanaman nilai-nilai karakter yang juga harus didukung semua pihak yang disertai dengan kesadaran, kepedulian, pemahaman, dan komitmen yang tinggi untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut (Observasi di SDIT As-Salaam Karanggan , tanggal 2 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB).

Selanjutnya menurut Wakil kepala sekolah Bagian Kepeserta didikan tentang pelaksanaan program bina akhlak adalah sebagai berikut:

Implementasi program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik yaitu dengan menerapkan sifat *sidiq* (jujur) yaitu peserta didik ketika berbicara harus berkata jujur dalam kesehariannya, *amanah* (dapat dipercaya) yaitu peserta didik ketika diberikan tugas/ materi dapat dilaksanakan dengan baik, *tabligh* (menyampaikan) yaitu peserta didik ketika pembelajaran dapat menyampaikan ilmunya kembali kepada teman-teman / saling berbagi agar ilmunya bermanfaat, lalu *fathonah* (cerdas) yaitu peserta didik dapat berfikir cerdas dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan di sekolah maupun di rumah (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah Bagian Kepeserta didikan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.00 WIB).

Selanjutnya Kepala Sekolah juga menjelaskan karakter STAF yang dibangun pada peserta didik yaitu:

Contoh karakter *sidiq* (kejujuran) yaitu peserta didik dan guru jujur dalam kehidupan sehari-hari, *amanah* (dapat dipercaya) yaitu peserta didik dan guru amanah jika diberikan tanggung jawab, *tabligh* (menyampaikan) yaitu peserta didik dan guru saling mengingatkan dalam kebaikan, *fathonah* (cerdas) yaitu peserta didik dan guru cerdas dalam bertindak (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah Bagian Kepeserta didikan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.00 WIB)

Berdasarkan wawancara dengan guru Pembina Akhlak, tujuan penerapan program bina akhlak agar nilai-nilai yang dijadikan keyakinan dan memotivasi untuk bersikap dan bertindak peserta didik SDIT As-Salaam Karanggan, beliau menyatakan bahwa:

Implementasi program bina akhlak dilaksanakan pada peserta didik SDIT Assalam kegiatannya berlangsung pada hari Kamis. Diadakan program bina akhlak untuk membentuk karakter baik pada peserta didik khususnya membangun karakter profetik pada peserta didik. Serta untuk mempersiapkan diri untuk menyiapkan masa akil balighnya dan mempersiapkan dirinya agar bisa bermanfaat dimasyarakat (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru Pembina Akhlak, wawancara di kantor, tanggal 16 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB).

Selain itu, bentuk Karakter profetik juga diterapkan di sekolah sebagaimana disampaikan oleh Ketua Yayasan:

Karakter profetik di sekolah ini yaitu shidiq / jujur yaitu ketika peserta didik jajan dikantin apakah anak nya membayar atau tidak, lalu tabligh artinya dapat menyampaikan apa-apa saja materi yang sudah diberikan oleh bapak / ibu guru nya kepada temannya, selanjutnya amanah artinya dapat dipercaya yaitu ketika dapat tugas dari bapak / ibu guru dapat dilaksanakan dengan baik, dan fathonah cerdas yaitu peserta didik pintar dan cerdas dalam membaca situasi, cerdas dalam menyimak mata pelajaran yang bapak / ibu guru sampaikan (Bustanul Arifin, S.Sos.I, Ketua Yayasan, wawancara di kantor, tanggal 14 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB).

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang berlangsung menandakan bahwa kepribadian peserta didik dibentuk dari segi karakter, peserta didik terus dilatih dan dibiasakan dalam kesehariannya, agar karakter dapat tumbuh dari dalam diri peserta didik itu sendiri.

Dalam Islam kepribadian itu terkait dengan apa yang ada dalam jiwa dan apa yang ditimbulkannya yang dilakukannya. Dengan demikian untuk membentuk kepribadian muslim, maka seseorang harus dibentuk dulu jiwa keislamannya dan tidak hanya itu, dilihat pula dia bertingkah laku. Jadi dengan demikian kepribadian muslim itu terkait dengan apa yang ada dalam jiwanya dan apa yang dia tampilkan, perbuatan yang sesuai dengan ajaran Islam. kepribadian Muslim adalah mencerminkan sikap batin (yaitu apa yang ada pada jiwa, pemikiran dan perasaan) seseorang, paralel dengan apa yang diperbuatnya (Daulay, 2014: 161-162).

Terwujudnya penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik, tidak terlepas dari adanya sarana dan prasarana. Hal ini didukung pernyataan sebagai berikut:

Sarana dan prasarana yang sekolah berikan dalam program bina akhlak ini seperti kelas, mushola, buku bacaan islami, peralatan mendukung seperti *sound sistem*, proyektor, printer, dan materi yang disediakan untuk peserta didik adalah hal penting dalam berjalannya program bina akhlak tersebut. Sekolah menyediakan papan tulis, kelas, spidol, untuk dipakai pada program bina akhlak tersebut. Tujuannya untuk mendukung program bina akhlak ini berjalan dengan lancar serta menjadikan peserta didiknya berkarakter meneladani sifat nabi dan berakhlak mulia (Agus Muhyidin, S.Pd, Kepala Sarana Prasarana, wawancara di kantor, tanggal 9 Maret 2023, Pukul 13.00 WIB).

Sarana dan prasarana dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik itu dimaksudkan agar dalam menggunakan sarana dan prasarana di sekolah bisa berjalan dengan efektif dan efisien. Sarana dan prasarana dalam mendukung karakter profetik merupakan kegiatan yang amat penting di sekolah, karena keberadaannya akan sangat

mendukung terhadap suksesnya program bina akhlak. Dalam mengelola sarana dan prasarana di sekolah dibutuhkan suatu proses sebagaimana terdapat dalam manajemen yang ada pada umumnya, yaitu mulai dari perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pemeliharaan dan pengawasan. Apa yang dibutuhkan oleh sekolah perlu direncanakan dengan cermat berkaitan dengan sarana dan prasarana yang mendukung program bina akhlak.

Lebih lanjut Kepala Sarana dan Prasarana menjelaskan

Selain peralatan yang disediakan oleh sekolah, seperti pola asuh didik oleh sekolah juga sebagai penunjang program bina akhlak ini. Peserta didik tidak hanya belajar mengenai pelajaran umum, tetapi terdapat pembiasaan-pembiasaan yang mendidik seperti berdoa sebelum belajar, sholat dhuha. Program bina akhlak selain dilakukan di kelas, bisa juga dilakukan diluar kelas. Sesuai kesepakatan para pembimbing, bagian sarana prasarana bertanggung jawab untuk membantu proses berjalannya program bina akhlak ini (Agus Muhyidin, S.Pd, Kepala Sarana Prasarana, wawancara di kantor, tanggal 9 Maret 2023, Pukul 13.00 WIB).

2. Implementasi Program Bina Akhlak Berdasarkan Standar

Operasional dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik

Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggen

Implementasi pendidikan profetik merupakan aktualisasi dari konsep yang telah dirancang. Semua yang terlaksana dari implementasi pendidikan profetik ini tidak boleh keluar dari rel konsep yang telah dirumuskan sebelumnya. Konsep dan implementasi pendidikan profetik memang tidak jauh berbeda. Justru saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Konsep

pun ditetapkan berdasarkan kemampuan dan kesanggupan seluruh elemen SDIT As-Salaam Karanggan dalam aktualisasinya.

Wakil Kepala Sekolah menjelaskan

Pelaksanaan pendidikan profetik/kenabian sudah sesuai dengan kurikulum Program bina akhlak. Hal ini sejalan dengan kurikulum yang diterapkan sekolah yaitu kurikulum 2013, Yang mana pada kurikulum 2013 terdapat KI 1 yaitu spiritual menjadi program / kegiatan yang bisa menjadikan peserta didik memiliki akhlak baik seperti baginda Nabi Muhammad SAW (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Pendidikan profetik/kenabian merupakan usaha yang berkesinambungan untuk menanamkan nilai-nilai yang baik menurut agama, adatistiadat, budaya, bangsa dan negara. Begitupun untuk penilaiannya membutuhkan proses dan waktu dalam pembinaannya, sehingga mengetahui nilai-nilai baik apa yang sudah tercapai dan apa yang belum tercapai. Proses pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pengembangan kurikulum merupakan salah satu upaya dalam mengimplemantasikan nilai karakter dalam akhlak.

Selanjutnya, Ketua Yayasan menjelaskan mengenai kurikulum yang digunakan dalam penerapan program Bina Akhlak dalam mendukung karakter profetik yaitu

Selain peralatan yang disediakan oleh sekolah, seperti pola asuh didik oleh sekolah juga sebagai penunjang program bina akhlak ini. Peserta didik tidak hanya belajar mengenai pelajaran umum, tetapi terdapat pembiasaan-pembiasaan yang mendidik seperti berdoa sebelum belajar, sholat dhuha. Program bina akhlak selain dilakukan di kelas, bisa juga dilakukan diluar kelas. Sesuai kesepakatan para pembimbing, bagian sarana prasarana bertanggung jawab untuk membantu proses berjalannya program bina akhlak ini (Bustanul Arifin, S.Sos.I, Ketua Yayasan, wawancara di kantor, tanggal 14 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB)

Sehubungan dengan pelaksanaan program Bina Akhlak dalam mendukung karakter profetik tersebut SDIT As-Salaam Karanggan menggunakan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu kurikulum 2013, dengan inovasi muatan lokal tertentu sesuai dengan kondisi dan potensi lokal daerah.

Seperti yang dikemukakan oleh Kepala Sekolah SDIT As-Salaam Karanggan:

“Kurikulum yang digunakan SDIT As-Salaam Karanggan ini adalah kurikulum 2013. Yang pada dasarnya Kurikulum 2013 kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (sekolah), namun dalam pengembangannya mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Di dalam kurikulum 2013 ini dikembangkan nilai-nilai karakter yang sesuai yang masing-masing nilai diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran ” (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB)

Dari hasil wawancara di atas telah memberikan informasi bahwa dalam melaksanakan program Bina Akhlak dalam mendukung karakter profetik, SDIT As-Salaam Karanggan menggunakan Kurikulum 2013, yang pada dasarnya merupakan kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (sekolah) dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang telah disusun oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum 2013 mempunyai prinsip bahwa peserta didik memiliki posisi sentral untuk mengembangkan kompetensinya agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Memiliki posisi sentral berarti kegiatan pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan motivator terhadap peserta didik.

3. Keberhasilan Program Bina Akhlak dapat Tercapai dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggan

Dalam setiap kegiatan pelaksanaan program, pastilah ada kaitannya dengan evaluasi dan keberhasilan suatu program. Karena tujuan utama dari evaluasi suatu program adalah untuk mengukur, menginterpretasikan, dan akhirnya untuk memutuskan hasil yang telah dicapai, apakah telah memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum. Dengan mengukur *outcome* dan membandingkannya pada hasil yang diharapkan, pengambil keputusan menjadi lebih mantap dalam memutuskan suatu program itu harus dilanjutkan, dimodifikasi, atau dihentikan sama sekali.

Kepala Sekolah SDIT As-Salaam Karanggan menjelaskan mengenai hasil dari program pendidikan karakter yang dilaksanakannya, sebagai berikut:

“Hasil dari program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan, antara lain telah membudayanya kegiatan 5S yaitu Salam, Senyum, Sapa, Sopan, dan Santun. Juga berjalannya kegiatan hidup bersih dan sehat pada semua warga sekolah sehingga sekolah tampak bersih, asri, dan nyaman. Selain itu telah berjalannya kegiatan ekstra kurikuler yang dapat menunjang prestasi sekolah ini dibidang non akademik. Semua itu adalah hasil dari program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik yang kami jalankan.” (Fatimatuzzachroh, S.Pd Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Evaluasi program merupakan evaluasi yang dilakukan untuk melihat ketercapaian/keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap inilah seorang evaluator dapat menentukan atau memberi rekomendasi kepada evaluasi apakah program itu dapat dilanjutkan, dikembangkan dengan modifikasi, atau bahkan dihentikan sama sekali.

Mengenai pelaksanaan evaluasi output program pendidikan karakter di SDIT As-Salaam Karanggen ini kepala sekolah memberi penjelasan :

“Secara keseluruhan dari diadakannya program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggen ini telah memenuhi tujuan program yang sebelumnya telah ditetapkan. Terlihat adanya dampak positif yang diperoleh peserta didik. Dengan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik menjadikan SDIT As-Salaam Karanggen menjadi nyaman, bersih, kondusif, prestasi belajar peserta didik meningkat, sopan santun dan ramah. Tingkat kedisiplinan tinggi dan tingkat pelanggaran tata tertib sangat berkurang. Ini membuktikan bahwa pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik telah berjalan dengan baik, dan tercipta kondisi masyarakat sekolah yang aman dan nyaman.” (Fatimatuzzachroh, S.Pd Kepala Sekolah, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Salah satu peserta didik SDIT As-Salaam Karanggen menyatakan:

Kami suka belajar di sekolah ini karena teman-teman dan juga para guru ramah, keadaan sekolah bersih, kegiatan sore hari sangat saya senangi terutama rebana. Dengan lingkungan sekolah yang bersih menjadikan saya suka belajar.”

Hasil wawancara di atas memberikan penjelasan bahwa secara keseluruhan pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik di sekolah telah memenuhi tujuan dari program yang direncanakan. Telah ditetapkan adanya dampak yang positif yang diperoleh khususnya peserta didik SDIT As-Salaam Karanggen. Dengan program bina akhlak dalam mendukung

karakter profetik ini menjadikan sekolah menjadi lebih nyaman, bersih, prestasi belajar peserta didik dapat meningkat, pelanggaran terhadap tata tertib sekolah sudah menurun. Dan dari evaluasi ini dikatakan bahwa pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik telah berlangsung dan berhasil dengan baik.

Sekolah sebagai suatu sistem dalam menyelenggarakan pendidikan. Artinya keberhasilan sekolah dalam mencapai tujuan tidak lepas dari kerja sama semua pihak yang terkait, termasuk orang tua peserta didik. Dalam hal program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan, orang tua juga memberi dukungan yang berarti demi pencapaian tujuan dan kebaikan bersama. Seperti yang diungkapkan oleh Ketua Yayasan SDIT As-Salaam Karanggan.

“Peran serta orang tua dalam pencapaian tujuan sekolah sangatlah penting. Karena peserta didik melakukan aktivitas belajar di sekolahnya berkisar 5 sampai 6 jam setiap harinya, selebihnya mereka menghabiskan waktunya bersama dengan keluarga dan masyarakat sekitar. Karena itu peran orang tua sangat penting dan sangat banyak pengaruhnya karena sebagian besar waktu mereka adalah bersama keluarga.” (Bustanul Arifin, S.Sos.I, Ketua Yayasan, wawancara di kantor, tanggal 14 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB

Dari hasil wawancara di atas memberikan informasi bahwa peran serta orang tua peserta didik sangat penting dalam memberikan kontribusi terhadap keberhasilan program sekolah. Karena peserta didik belajar, berkomunikasi, dan bermasyarakat di sekolah hanya kira-kira 5-6 jam tiap harinya. Selebihnya mereka kembali berkumpul dan bermasyarakat dengan keluarga dan lingkungan sekitar. Sehingga pembentukan watak dan karakter yang baling banyak adalah dari keluarga.

Tabel 4. 2
Hasil Kriteria Aspek Profetik dalam Program Bina Akhlak

No	Aspek	Kriteria	Penilaian	Keterangan
1	Siddiq	Memiliki integritas yang tinggi dan selalu jujur dalam segala hal.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Tidak pernah berdusta atau menyembunyikan kebenaran.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Mengutamakan kebenaran dalam segala tindakan dan perkataan.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Dapat dipercaya dan dapat diandalkan dalam memberikan nasihat atau informasi.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
2	Amanah	Menjaga kepercayaan orang lain dengan tidak mengkhianati kepercayaan tersebut.	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	
			Cukup	
		Bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajiban yang diberikan.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Tidak menyalahgunakan kepercayaan yang diberikan dengan keuntungan pribadi.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	

		Melaksanakan kewajiban dengan penuh tanggung jawab dan kejujuran.	Sangat baik	✓
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
3	Tabligh	Menjalankan dakwah dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati.	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	
			Cukup	
		Menyampaikan pesan agama dengan cara yang baik, sopan, dan menghormati	Sangat baik	
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Berkomunikasi dengan kebijaksanaan dan kearifan dalam menyampaikan pesan agama.	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	
			Cukup	
		Memprioritaskan upaya memperbaiki diri sendiri sebelum mengajak orang lain.	Sangat baik	
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
4	Fathonah	Mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang ajaran agama Islam.	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	
			Cukup	
		Berpikir kritis dalam memahami teks-teks agama dan mengeksplorasi maknanya.	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	
			Cukup	
		Mengintegrasikan pemahaman agama dengan konteks kehidupan sehari-hari.	Sangat baik	
			Baik	
			Kurang	
			Cukup	
		Bersikap terbuka terhadap pemikiran dan	Sangat baik	
			Baik	✓
			Kurang	

		pandangan yang berbeda, tetapi tetap berpegang pada prinsip-prinsip agama.	Cukup	
--	--	--	-------	--

Dari paparan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada dasarnya program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggen sudah terlaksana dengan baik, antara lain: penerapan pendidikan karakter dalam RPP dan silabus, pembiasaan budaya 5S, kegiatan sholat dhuhur berjamaah, kegiatan persami, kegiatan pramuka, dan sebagainya. Untuk beberapa kegiatan memang perlu untuk selalu dimonitoring pelaksanaannya agar kegiatan yang diprogramkan tetap berjalan sesuai dengan rencana. Sedangkan kegiatan pesantren kilat untuk tahun ini belum terlaksana karena menunggu datangnya bulan puasa yang akan datang, namun pelaksanaan tahun yang lalu telah berjalan dengan baik.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat dan Upaya Mengatasi Masalah Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik Peserta Didik di SDIT As-Salaam Karanggen

Pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggen melibatkan berbagai pihak tidak hanya di sekolah, tetapi juga melibatkan keluarga dan masyarakat dalam keberhasilannya. Berbagai faktor menjadi pendukung dan hambatan bagi pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggen tentu adanya. Sebagai yang dijelaskan Ketua Yayasan

yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu program yang sudah dibuat pada awal tahun ajaran, sarana prasarana memadai, sumber daya manusia (guru) yang sudah diberikan pembinaan pada waktu perekrutan pegawai yang berkomitmen pada pencapaian peserta didik berakhlak mulia (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Demikian pula yang diutarakan oleh Wakil Kepala Sekolah bagian kurikulum yang menyatakan bahwa :

“program yang sudah dibuat pada awal tahun ajaran, sarana prasarana memadai, sumber daya manusia (guru) yang sudah diberikan pembinaan pada waktu perekrutan pegawai yang berkomitmen pada pencapaian peserta didik berakhlak mulia”. (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB)

Selanjutnya Wakil Kepala Sekolah Bagian Kepeserta didikan menjelaskan faktot pendukung penerapan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan

Faktor pendukung dari pelaksanaan program bina akhlak yaitu antusias peserta didik saat program berlangsung, materi yang sudah disediakan, serta dukungan orang tua pada program-program yang dilaksanakan oleh sekolah (Fatimatuzzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB)

Selanjutnya Guru pembina akhlak menjelaskan faktot pendukung penerapan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan

Faktor pendukung yaitu guru yang berkompeten, warga sekolah yang mendukung, sarana dan prasarana yang mendukung, serta visi dan misi yang sama antara guru, warga sekolah dan orang tua (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru Pembina Akhlak, wawancara di kantor, tanggal 14 Maret 2023, Pukul 10.00 WIB).

Selanjutnya Guru pembina akhlak menjelaskan faktor pendukung penerapan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan

Faktor pendukung program bina akhlak ini yang utama sarana dan prasarana, lalu dorongan moril dari sekolah kepada guru, terdapat kerjasama yang baik sekolah dengan guru serta komunikasi yang baik dengan walimurid (Agus Muhyidin, S.Pd, Kepala Sarana Prasarana, wawancara di kantor, tanggal 9 Maret 2023, Pukul 13.00 WIB)

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah dan guru maka yang menjadi faktor pendukung implementasi program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan adalah sarana prasarana, dengan sarana prasarana yang memadai sangat membantu dalam proses seluruh kegiatan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan.

Kemudian kerja sama yang baik antara guru dan peserta didik, dengan begitu tidak terjadi kesenjangan sosial ketika menjalankan program pendidikan akhlak. Selanjutnya media, ini merupakan faktor pendukung dalam kelancaran pembelajaran dalam kelas, seperti buku-buku, al-Qur'an, hadis dan kaset.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, maka faktor penghambat implementasi program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan sebagai berikut:

Faktor penghambat pembentukan akhlak peserta didik adalah kemalasan peserta didik untuk mencontoh perilaku atau akhlak yang baik. Selain itu ada juga faktor penghambat yang lain yaitu dari orang tua, terkadang orang tua ada yang sibuk dengan urusannya sendiri sehingga pemantauan anak berkurang dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan, pergaulan (Fatimatuazzachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 30 Maret 2023, Pukul 09.30 WIB).

Selanjutnya Guru pembina akhlak menjelaskan faktor penghambat penerapan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan

Faktor penghambat pembentukan akhlak peserta didik adalah kurangnya waktu jam pelajaran, karna waktu 3 jam untuk mata pelajaran pendidikan agama islam sangatlah kurang untuk membentuk akhlak peserta didik yang baik (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru Pembina Akhlak, wawancara di kantor, tanggal 4 April 2023, Pukul 10.00 WIB)

Selanjutnya wakil kepala sekolah menjelaskan faktor penghambat penerapan program bina akhlak dalam mendukung program karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan

Faktor penghambat dari pelaksanaan program bina akhlak yaitu ada beberapa peserta didik yang lupa untuk membawa materi, lalu ketika berlangsung kegiatan tersebut ada beberapa peserta didik yang bercanda dan tidak kondusif, jadi itu merupakan pr bagi pembina program bina akhlak tersebut (FatimatuZachroh, S.Pd, Wakil Kepala Sekolah bagian Keiswaan, wawancara di kantor, tanggal 3 April 2023, Pukul 09.30 WIB)

Selain faktor di atas, nyatanya dari hasil evaluasi yang diperoleh kemauan dan semangat peserta didik-siswi dalam melaksanakan pendidikan profetik sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada salah satu guru kelas berikut:

“Terkadang faktor penghambat dalam pembentukan karakter peserta didik itu ya muncul dari peserta didik itu sendiri. Diperintah untuk melaksanakan sholat dhuha, tapi masih main-main di kelas. Saat mengikuti pembelajaran di kelas malah gurau sendiri. Saat sholat pun kadang juga masih bergurau dengan temannya. Kalau seperti itu kan kita sebagai guru juga kebingungan. Karena faktor penghambat pembentukan karakter islami itu dari dalam diri anak sendiri. Kita sebagai guru hanya bisa

berupaya semaksimal mungkin agar karakter islami anak bisa terbentuk dengan optimal di sekolah ini. Namun terkadang kita tidak bisa menafikkan kalau faktor internal anak juga sangat berpengaruh terhadap perubahan karakter anak itu sendiri. (Ade Wawan, S.Pd.I, Guru, wawancara di Ruang Guru, tanggal 4 April 2023, Pukul 11.00 WIB)

C. Pembahasan

Pendidikan karakter merupakan usaha untuk mewujudkan dan mengembangkan potensi peserta didik sesuai nilai-nilai prinsipil yang dilakukan secara sadar dan terencana. Pendidikan karakter merupakan upaya penanaman nilai dan pembangunan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia (Dirjend Pendidikan Dasar Kemdiknas, 2017)

Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dan observasi, yang peneliti lakukan secara keseluruhan, peneliti menemukan Implementasi Program Bina Akhlak dalam mendukung Pendidikan Profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan, terdapat pada sistem pendidikannya, seperti tujuan dan visinya, kemudian pembelajarannya, sistem evaluasinya, Materi yang diajarkannya, dan penerapan keteladanan yang dilakukan oleh guru-guru dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Visi dari SDIT As-Salaam Karanggan adalah “mewujudkan sekolah unggulan menuju generasi cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia” (Bustanul Arifin, S.Sos, Ketua Yayasan SDIT As-Salaam Karanggan, wawancara di kantor, tanggal 5 April 2023, Pukul 10.00 WIB). Untuk mencapai visi tersebut, terutama untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia, maka

sekolah mendesain proses kegiatan pembiasaan diri peserta didik, seperti mengadakan/mewajibkan program tahfiz bagi peserta didik dan siswinya di pagi hari. Setelah itu seluruh peserta didik dan siswi mengadakan sholat Duha berjamaah, sholat Zuhur dan Ashar berjamaah.

Dengan itu, semua peserta didik akan terbiasa melaksanakan sholat di Masjid dan giat dalam beribadah, sehingga nilai-nilai keislaman akan menginternal dalam diri peserta didik. Sebagaimana ungkapan Zakiah Darajat yang dikutip oleh Roqib dalam bukunya “Secara umum tujuan pendidikan Islam adalah pembentukan kepribadian muslim paripurna (*kaffah*) yang memiliki kemandirian, multi kecerdasan, dan kreatif-dinamis sehingga mampu memberi rahmat bagi alam (Roqib, 2018).

Strategi pembangunan karakter dapat dilakukan dengan cara: 1) sosialisasi (media cetak dan elektronik perlu berperan serta dalam sosialisasi); 2) pendidikan formal, nonformal, dan informal; 3) metode intervensi regulasi serta pelatihan dan habituasi (pembiasaan); 4) pemberdayaan, pembudayaan, dan kerjasama yang sinergis antara semua pemangku kepentingan (Mansyur, 2016: 23).

Visi tersebut membuat adanya upaya-upaya pembentukan kepribadian muslim yang *kaffah* dengan adanya kegiatan-kegiatan mendukung yang di sediakan di sekolah seperti yang tersebut di atas. Kegiatan tersebut merupakan upaya yang dilakukan untuk membentuk karakter peserta didik, yaitu melalui intervensi regulasi serta pelatihan dan pembiasaan. Kegiatan-kegiatan tersebut tentu akan membangun karakter peserta didik.

Melaksanakan sholat di masjid merupakan suatu upaya mendekatkan diri kepada Allah atas dasar keyakinan kepadanya. Sehingga mewajibkan peserta didik untuk sholat berjamaah di masjid merupakan suatu tindakan humanisasi transendensi untuk mengajak peserta didik dekat dengan Allah dan berbuat baik kepada sesama manusia.

Kemudian penerapan pendidikan profetik juga diterapkan saat proses sebelum dan ketika pembelajaran. Ketika guru masuk kelas guru mengucapkan salam sebelum pembelajaran dimulai, seorang guru juga memimpin doa sebelum belajar terlebih dahulu. Kemudian guru mengusahakan mengajar dengan ikhlas, jujur, dan mengedepankan sifat-sifat yang baik pada dirinya. Kegiatan seperti itu secara tidak langsung mentransfer nilai-nilai keislaman kepada peserta didik. Kepribadian pendidik harus merupakan refleksi dari nilai-nilai Islam.

Implementasi pembinaan akhlak yang ada disekolah dimulai dari guru harus jujur, kemudian bagaimana guru mengimplementasikan kepada peserta didik-siswi agar bersifat atau memiliki sikap jujur, kemudian fathonah, itu jelas kecerdasan anak-anak setidaknya ketika melakukan sholat sunah duha kemudian anak-anak belajar otomatis kan anak-anak itu kalau sudah rilex dan dalam pertolongan Allah, insya Allah pembelajaran anak-anak itu dilancarkan, kemudian kalau di kelas itu anak-anak baca doa dulu sebelum belajar kadang dipimpin oleh ketua kelasnya, kadang oleh gurunya sendiri

Pendidik juga seharusnya memantau peserta didik, bahkan harus mengenal peserta didik secara individu dan kolektif. Pada proses ke kegiatan

belajar mengajar, yang pertama guru masuk di kelas kemudian membaca doa bersama-sama peserta didik sebelum belajar, guru jangan sampai lupa membaca doa, nah kemudian tentunya terkait dengan pembelajaran guru memberikan apersepsi sebelum memasuki pembelajaran tersebut. Nah terkait perkembangan anak-anak di kelas, mengenai sikap anak-anak di kelas, suri tauladan anak-anak di kelas, nah guru memantau, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, tidak hanya di dalam kelas saja. Jadi semua guru, memantau anak-anak kita (Ade Wawan, S.Pd.I Guru, wawancara di Ruang Guru, tanggal 4 April 2023, Pukul 11.00 WIB).

Kemudian, pendidikan profetik juga terealisasikan dari sistem evaluasinya yang tidak hanya menekankan pada kognitif saja, akan tetapi juga aspek afektif dan psikomotoriknya. Seperti kepribadian atau tingkah laku peserta didik termasuk di dalamnya, sehingga peserta didik dituntut pintar dan memiliki akhlak yang baik. Baik akhlak kepada teman dan gurunya bahkan lingkungan sosialnya. Manusia adalah makhluk sosial, sehingga selain ia mengetahui kewajiban kepada Allah ia juga harus tau adab dan tingkah laku kepada sesama manusia. Sehingga aspek tingkah laku menjadi unsur yang sangat penting dalam sistem evaluasi. Penilaian, dilakukan berdasarkan tiga aspek, seperti kognitif, kecerdasan anak ada nilainya sendiri, kemudian yang kita nilai lagi sikap anak, kemudian yang ketiga skill anak, itu juga ada. Dan itu datanya di bagian kurikulum.

Hal tersebut menunjukkan bahwa SDIT As-Salaam Karanggen sangat mementingkan aspek tingkah laku dalam proses penilaian. Karena pada zaman sekarang ini banyak sekali anak pintar tapi tidak memiliki akhlak yang baik,

sehingga peneliti kira semua sekolah seharusnya memasukkan aspek tingkah laku dalam proses evaluasi dan penilaiannya. Evaluasi pendidikan profetik selain mengukur dan menilai tentang kualitas pemahaman, penguasaan, kecerdasan, dan keterampilan, juga mengukur dan menilai moral dan akhlak peserta didik. Akhlak yang berdimensi tauhid atau hubungan kepada Allah, hubungan kepada sesama manusia, dan hubungan dengan alam. Akhlak selain bisa dievaluasi melalui tes juga non tes seperti dari catatan harian yang memuat ibadah, pergaulan peserta didik dalam keluarga, dengan tetangga, dan masyarakat.

Pendidikan Profetik juga terealisasikan kalau dilihat dari materi yang diajarkan, seperti materi Akhlak, Fiqih, Quran Hadits, dan Tauhid. Pendidikan Islam tidak akan dinamakan sebagai pendidikan Islam kalau tidak ada unsur transendensinya (Roqib, 2018). Oleh sebab itu, pada materi pembelajaran harus dimasukkan mata pelajaran yang tersebut di atas. Mata pelajaran yang di transfer dan tingkah laku seorang guru atau uswah hasanah yang dicontohkan kepada peserta didik, sangat besar pengaruhnya terhadap pembentukan karakter peserta didik.

Sebagaimana disebutkan dalam Rekomendasi konferensi Internasional Pendidikan Islam II Menuangkan suatu pengorganisasian materi menjadi pengetahuan perennial (ilmu-ilmu abadi) meliputi: 1) Al-Quran, seperti membaca (qira'at); menghafal (*hifz*); interpretasi (tafsir), Kemudian 2) sunnah, seperti sirah Nabi, para sahabat beliau, dan umat Islam periode awal, 3) tauhid, 4) Ushul Fiqh dan Fiqh (Roqib, 2018).

Pendidikan Profetik juga terealisasikan dalam bentuk pembiasaan dan keteladanan yang dicontohkan oleh guru-guru di sekolah tersebut, baik dalam proses pembelajaran maupun di luar proses pembelajaran/lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran, seorang guru mengucapkan salam kepada peserta didik dan membaca doa sebelum belajar, dan memberikan hukuman jika perlu terhadap peserta didik yang tidak mengerjakan tugas. Tindakan seperti ini merupakan tindakan liberasi agar seorang anak terlepas dari sifat malas dan tidak bertanggung jawab. Meski lebih ditekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan, tetapi pendidikan tetap harus memberikan ruang yang cukup untuk pendisiplinan diri peserta didik dengan memberlakukan hukuman (*punishment*) bagi yang melanggar tata tertib. Jika pendidikan dinafikan dari hukuman akan mengakibatkan peserta didik menjadi salah asuh tidak mengerti unggah-ungguh atau sopan santun (Roqib, 2018).

Pendidik yang baik adalah mereka yang baik secara kepribadian dan mencontohkan nilai-nilai Islam dalam tingkah lakunya. Pendidik seyogyanya mencontohkan perilaku yang baik kepada peserta didik agar mereka mau mengikuti apa yang dilakukan, karena peserta didik akan lebih paham dengan melihat tindakan daripada perkataan. Apabila seorang guru memberikan contoh yang baik, maka secara otomatis peserta didik akan berakhlak yang baik pula. Sehingga akan timbul lingkungan yang baik dan peserta didik akan menjadi khoirul ummah. Yaitu mau beribadah kepada Allah, memerintahkan kepada kebaikan, baik dengan perkataan maupun perbuatan, dan mau mencegah suatu perbuatan yang tidak baik.

Pembiasaan bersalaman ketika masuk gerbang dan ketika berjumpa di lingkungan sekolah, akan membentuk peserta didik yang toleran, menghargai seseorang dan berperilaku baik. Kemudian dengan adanya sholat Duha berjamaah dengan para guru menjadikan anak akan semakin giat beribadah, karena mereka merasa terawasi dan termotivasi dengan apa yang mereka lihat dari gurunya. Strategi pendidikan profetik sebagaimana Nabi, dimulai keteladanan diri dan bangunan keluarga ideal (masalah). Pendidik atau guru meliputi semua unsur dan pribadi yang terlibat dalam interaksi baik dalam keluarga maupun masyarakat (Roqib, 2018). Maka dalam sekolah, seorang guru harus memberikan contoh yang baik kepada peserta didik, sehingga akan terbangun komunitas sosial yang ideal (khoirul ummah), mereka akan meniru apa yang kita lakukan, sehingga mereka akan memiliki akhlak yang baik. Dengan diterapkannya program bina dalam mendukung Pendidikan Profetik ini, maka akan membentuk pribadi yang religius, baik dari segi ilmu pengetahuan, dan tingkah lakunya. Memperbaiki karakter dan perilaku merupakan bagian sangat penting untuk pembangunan kualitas hidup dan peradaban manusia dengan cara membentuk manusia agar bisa memiliki keseimbangan sinergis, yaitu keseimbangan antara jasmani dan rohani, keseimbangan kemampuan antara pembacaan ayat-ayat qauliyah (ayat suci al-Quran) dan kauniyah (alam semesta) (Syarif, 2016). Hal ini tentu menjadi nilai plus bagi sekolah yang menerapkannya. Ditengah-tengah arus kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, akan terkikis moral anak dan rasa humanis antar seseorang, sehingga pendidikan profetik menjadi alternatif utama untuk mengembalikan manusia pada jati dirinya dan membentuk keseimbangan antara dunia dan akhirat, ilmu Agama dan ilmu pengetahuan lainnya.

Mengajarkan peserta didik tentang ilmu-ilmu agama yang menginternal pada kurikulum, kemudian dengan adanya sistem atau aturan yang dibuat oleh sekolah seperti mewajibkan peserta didik untuk ikut program tahfidz, sholat berjamaah, mengadakan pesantrenisasi di bulan Ramadhan dan mengadakan pengajian akbar di hari-hari besar Islam, maka akan akan menumbuhkan karakter religius mereka. Membuat mereka akan semakin yakin dengan agamanya, semakin giat beribadah, semakin giat melakukan perintah-perintah Allah, yang dengan demikian peserta didik akan menjadi pribadi muslim yang baik, dan menjadi khairul ummah di antara umat lainnya.

Tujuan pendidikan bangsa berkarakter religius, tidak hanya berorientasi pada proses transformasi ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) semata, melainkan juga harus diarahkan pada proses transfer nilai (*transfer of value*) religius. Dalam konteks pembelajaran, maka seorang guru tidak hanya sibuk mempersiapkan berbagai materi serta strategi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menjadi teladan yang baik bagi peserta didik, baik dalam berpikir, bertindak dan berkomunikasi. Guru harus mampu menjadi motivator yang baik, menjadi patron dalam komunikasi hubungan sosial (Syarif, 2016).

Tentu dengan adanya kegiatan keagamaan tadi, maka karakter religius kita tanamkan, kemudian kedisiplinan, gemar membaca, kemudian saling menghormati satu sama lain, sehingga mendapatkan penghargaan sekolah ramah anak, karena tidak ada kekerasan yang kami tanamkan disini, segala hukuman kami lakukan dengan penanaman nilai-nilai keislaman.” (Ade

Wawan, S.Pd.I, Guru Pembina Akhlak, wawancara di kantor, tanggal 4 April 2023, Pukul 10.00 WIB)

Tentu dalam proses mentransfer ilmu dan nilai harus dilakukan dengan proses edukasi secara terus menerus melalui langkah-langkah olah jiwa dan raga, sehingga nilai-nilai kenabian dapat menginternal pada diri individu. Sehingga ketika sudah menginternal ke dalam diri peserta didik, maka akan menjadi karakter bagi mereka. Dengan demikian maka seorang peserta didik akan dapat memahami dan menghayati kebenaran dan memebentuk mereka menjadi peribadi yang berkahlak karimah.

Selain itu juga, pendidikan profetik juga membentuk karakter disiplin peserta didik. Seperti ketika ada anak yang terlambat ke sekolah maka akan diberi hukuman sholat Duha dilapangan sebanyak 12 rakaat, kemudian ketika tidak sholat jumat berjamaah di Masjid, maka peserta didik akan diberi sanksi seperti menulis surat-surat pendek Al-Quran, kemudian dikomunikasikan kepada orang tua untuk meminta surat pernyataan bersalah. Ini merupakan tindakan liberasi yang dilakukan oleh sekolah kepada peserta didik untuk mendisiplinkan peserta didiknya.

Pendidikan tetap harus memberikan ruang yang cukup untuk pendisiplinan diri peserta didik dengan memberlakukan hukuman (*punishment*) bagi yang melanggar tata tertib. Jika pendidikan dinafikan dari hukuman akan mengakibatkan peserta didik menjadi salah asuh tidak mengerti unggah-ungguh atau sopan santun (Roqib, 2018). Hal demikian tentu memberikan nilai-nilai tentang kedisiplinan bagi peserta didik, agar

mereka mau mengakui kesalahannya dan mau bertanggung jawab atas apa yang ia lakukan.

Strategi pembangunan karakter dapat dilakukan dengan cara: 1) sosialisasi (media cetak dan elektronik perlu berperan serta dalam sosialisasi); 2) pendidikan formal, nonformal, dan informal; 3) metode intervensi regulasi serta pelatihan dan habituasi (pembiasaan); 4) pemberdayaan, pembudayaan, dan kerjasama yang sinergis antara semua pemangku kepentingan (Mansyur, 2016: 15).

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis tentang penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan, maka ditarika kesimpulan sebagai berikut:

1. Impelementasi program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik direalisasikan dalam bentuk program dan aktivitas, adapun program dan aktivitasnya terbagi kepada dua macam, antara lain: 1) Program dan aktivitas harian 2). Program dan aktivitas mingguan. Proses implementasi program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan dapat mengantarkan peserta didik berkepribadian muslim. Hal itu jelas dibuktikan dengan perilaku peserta didik setelah melaksanakan program pendidikan akhlak.
2. Implementasi program bina akhlak untuk mengetahui standar operasional dalam mendukung pendidikan karakter proferik di SDIT As-Salaam Karanggan. Kegiatannya sudah sesuai dengan standar operasional yang dibuat, sehingga program berjalan dengan lancar.
3. Keberhasilan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik terjadi peningkatan pada sikap dan prilaku peserta didik yaitu peserta didik memiliki disiplin yang tinggi, bertanggung jawab, memiliki sifat yang jujur, dapat dipercaya jika diberi

tanggungjawab, saling mengingatkan sesama teman, sholat tepat waktu, meningkatnya kegiatan tilawah dan berakhlak mulia, sesuai dengan tujuan program bina akhlak ini. Dengan pendidikan karakter profetik ini menjadikan peserta didik paham dan mengerti sifat-sifat nabi Muhammad SAW sehingga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Faktor pendukung implementasi penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggen yaitu motivasi, sarana dan prasarana, peran kepala sekolah. Dalam hal ini untuk mengoptimalkan hasil dari program penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggen peserta didik harus ada kerja sama yang baik dan tanggung jawab antara yayasan, kepala sekolah, guru, peserta didik, sarana dan prasarana. Adapun yang menjadi faktor penghambat implementasi penerapan program bina akhlak dalam mendukung karakter profetik peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggen adalah kesadaran peserta didik.

B. Implikasi

Mengacu pada tujuan penelitian tesis ini, yaitu untuk mengetahui implementasi pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam serta mengetahui standar operasional bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik, menganalisis keberhasilan program bina akhlak dalam mendukung

pendidikan karakter profetik, juga menganalisis faktor pendukung dan penghambat program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam. Maka peneliti memilih beberapa teori pendidikan akhlak islam dan teori pendidikan karakter profetik.

Pemilihan dan penggunaan beberapa teori tersebut dimaksudkan untuk lebih memahami dan dapat ,menjelaskan bahwa pendidikan akhlak adalah inti dari ajaran islam. Tujuan pendidikan akhlak adalah dalam islam adalah untuk membentuk manusia yang bermorl baik, keras kemauan,sopan dalam berbicara dan perbuatan mulia dalam tingkah laku perangai, bijaksana, sopan dan beradab, ikhlas, jujur, dan suci.

Pada pendidikan karakter merupakan suatu kewajiban karena pendidikan tidak hanya mengharuskan peserta didik menjadi cerdas akademik saja, tetapi memiliki etika yang baik, sikap santun dan menghargai agar keberadaan peserta didik di masyarakat dapat bermakna.

C. Rekomendasi

Berdasarkan pada uraian kesimpulan yang telah peneliti paparkan, maka peneliti memiliki saran-saran yang kemungkinan dapat menjadi pertimbangan bagi semua pihak dalam proses pengembangan proses pendidikan profetik sebagai pendidikan yang membangun karakter religius yang pada intinya dapat membentuk akhlak yang baik bagi peserta didik, yang diantaranya sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah SDIT As-Salaam Karanggan

Perlu adanya penerapan sistem pendidikan yang berbasis budaya profetik yang diterapkan secara holistik di sekolah, sehingga visi dari tujuan kenabian yaitu akhlak karimah akan tercapai melalui misi kenabian, yaitu dengan penanaman ketauhidan, aqidah akhlak dan ilmu-ilmu agama yang lainnya, sehingga pendidikan tidak hanya pada proses *transfer of knowledge*, tetapi *transfer of values*. Perlu adanya penerapan keteladanan yang dilakukan di lingkungan sekolah untuk mentransfer nilai-nilai, karena manusia akan lebih cepat meniru perbuatan daripada perkataan. Sehingga pada transformatif ini, diharapkan peserta didik dapat seimbang antara ilmu akhirat dan agamanya.

2. Guru-guru

Dalam pembentukan karakter religius, maka pendidikan profetik merupakan satu-satunya alternatif. Bagi para guru harus memahami bahwa dalam membentuk karakter membutuhkan keteladanan yang baik, karena pendidikan bukan hanya tentang mentransfer ilmu, akan tetapi mentransfer nilai-nilai yang baik. Keteladanan guru akan menjadi serapan baru bagi peserta didik, karena mereka akan lebih memahami perbuatan daripada perkataan, sehingga mereka akan meniru tingkah laku yang dilakukan oleh pendidik/guru. Apabila yang dicontohkan baik, maka peserta didik akan melakukan hal yang baik yang serupa dengan apa yang dicontohkan, sehingga dengan demikian akan membentuk komunitas ideal atau khaira ummah di lingkungan tersebut

3. Penelitian selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, penulis berharap dapat meneliti tentang pendidikan profetik secara menyeluruh, dan dapat menyempurnakan penelitian yang sekarang. Sehingga penelitian ini dapat menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dan seluruh tenaga kependidikan tentang pentingnya penerapan pendidikan profetik dalam membentuk karakter/akhlak peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrasyi, Athiyah al-, (2018). *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam*, terj. Bustari, Jakarta: Bulan Bintang.
- Ahmad, (2019). *Implementasi Akhlak Qur'ani*, Bandung: PT Telekomunikasi Indonesia.
- Ali, Zainuddin, (2019). *Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Al-Qur'an., 3., 110. Lihat: Kuntowijoyo, *Islam Sebagai Ilmu Epistemologi, Metodologi, dan Etika*. (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006), 87.
- Aly, Hery Noer, (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Arifuddin. (2019). Konsep Pendidikan Profetik (Melacak Visi Kenabian Dalam Pendidikan. *Jurnal Mudarrisuna Vol. 9 No. 2 July-Desember 2019*.
- Arifuddin. 2019. Konsep Pendidikan Profetik (Melacak Visi Kenabian Dalam Pendidikan). *Jurnal MUDARRISUNA Vol. 9 No. 2* .
- Arikunto, Suharsimi, (2019). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Attas, Muhammad Naquib al-, (2018). *Konsep Pendidikan Islam*, terj. Haidar bagir, Bandung: Mizan.
- Budiansyah, Yusep. (2017). Prinsip-Prinsip Manajemen Pembinaan Akhlak Siswa di SD Laboratorium UPI Cibiru”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim Vol.15 No.2*.
- Danim, Sudarwan. (2018). *Agenda Pembaruan Sistem Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daradjat, Zakiah, 2019, *Ilmu Pendidikan Islam*, Cet. X, Jakarta: Bumi Aksara.
- Dzakiey, Hamdani Bakran Adz-, (2018). *Prophetic Intelligence*, Yogyakarta: Penerbit Islamika.
- Evananda. (2019). Studi Kasus Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dolan. *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan Volume 1 Nomor 3 September 2018*,. ISSN 2615-8574 (online).
- Imam Gunawan, (2013) *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 143.
- Kesuma, Dharma, (2019). *Pendidikan Karakter Kajian Teori Dan Praktik Di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja RosadaKarya, 2015), h. 6.
- Mahjuddin. (2013). *Kuliah Akhlaq-Tasawuf*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Mahjudin, (2018). *Kuliah Akhlak-Tasawuf*, Jakarta: Penerbit Kalam Mulia.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani, (2019). *Pendidikan Karakter Prespektif Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mansur, (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mardiah, Hayatul. (2020). Upaya Guru Aqidah Akhlak Dalam Membina Karakter Siswa Sekolah MAN 4 Jakarta Selatan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Marzuki. 2019. *Pendidikan Karakter Islam*. Jakarta : Amzah.
- Masrifatin, Yuni. (2020). Konsep Pendidikan Profetik sebagai Pilar Humanisasi, *Jurnal Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan dan Teknologi*, Vol. 18 No. 2. Hlm. 8-9.
- Maulani, Rizka. 2021. Pendidikan Profetik Di Pesantren Luhur Ilmu Hadits Darus Sunnah Ciputat. *Jurnal Tarbawi*, Vol. 4, No. 2 Diakses dari <https://stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi>.
- Maulani. (2021). Pendidikan Profetik Di Pesantren Luhur Ilmu Hadits Darus Sunnah Ciputat. *Tarbawi*, Vol. 4, No. 2 - Agustus 2021 e-ISSN 2715-4777 p-ISSN 2088-5733.
- Megawangi, Ratna, (2019). *Pendidikan Karakter: Solusi Yang Tepat Untuk Membangun Bangsa*, Jakarta: Star Energi.
- Muchlas, Samni dan Hariyanto, (2019). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT.Remaja Rosdkarya.
- Nahlawi, Abdurrahman An-, (2018). *Prinsip-Prinsip dan Metode Pendidikan Islam Dalam Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Nasution, (2019). *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pamungkas, M. Imam. (2012). *Akhlak Muslim Modern*. Bandung: Marja.
- Pratiwi, Sinta Yulis (2020). Implementasi Pendidikan Profetik Dalam Membentuk Karakter Islami Peserta Didik Di Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2019/2020. Institut Agama Islam Negeri Jember
- Purwanto, (2019). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Roqib, Moh., (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: LKiS Printing Cemerlang.
- Rosyadi, Khoiron, (2019). *Pendidikan Profetik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sahlan, Asmaun. (2017). *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah; Upaya Mengembangkan PAI dari Teori ke Aksi*. Malang: UIN Maliki Press,.
- Sidjabat. (2019). Penguatan Guru Pak Untuk Pendidikan Karakter: Melihat Kontribusi Seri Selamat. *Evangelikal: Jurnal Teologi Injili dan Pembinaan Warga Jemaat* Volume 3, Nomor 1, Januari 2019: 30-48. ISSN 2548-7558 (Online).
- Sofyan Mustoip, dkk. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Sudarsono, (2019). *Etika Islam Tentang Kenakalan Remaja*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018), h. 82.
- Sugiyono, 2019, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sulaiman, Fatiyah Hasan, (2019). *Sistem Pendidikan Versi Al Ghazali*, Bandung: al-Ma'arif.
- Syahidin, (2019). *Metode Pendidikan Qur'ani teori dan aplikasi*, Jakarta: CV Misaka Galiza.
- Ulwan, Abdullah Naikhl, (2015). *Tarbiyatul Awlad Fil Islam* (Jakarta: Khatulistiwa Press).
- Umar, Bukhari. (2017). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Wibowo, Agus, (2018). *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widoyoko, Eko Putro, (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, Muri, (2018). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zubaedi. (2020). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
PROTOKOL WAWANCARA

Hari, Tanggal & Tempat Wawancara	Interviewee	Interviewer	Informasi Yang dijangkau	Media yang digunakan
Selasa, 07 Maret 2023	Ulfah Choiriyah S.S (Bagian Kurikulum)	Syifanur Fauziah	Informasi yang didapat mengenai kurikulum yang dipakai di SDIT As-Salaam Metode yang dipakai dalam program bina Akhlak. Pembiasaan nilai-nilai karakter. Tujuan utama program bina akhlak.	Lembar wawancara dan kamera
Kamis, 09 Maret 2023	Agus Muhyidin, S.Pd (PJ Sarpras)	Syifanur Fauziah	Sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah untuk program bina akhlak. Fasilitas yang mendukung untuk program bina akhlak. Faktor pendukung dan penghambat dalam sarana dan prasarana.	Lembar wawancara dan kamera
Selasa, 14 Maret 2023	Bustanul Arifin, S.Pd.I (Pengurus Yayasan)	Syifanur Fauziah	Sejarah berdirinya SDIT As-Salaam Latar belakang didirikannya SDIT As-Salaam. Visi dan misi SDIT As-Salaam. Latar belakang diterapkannya program bina akhlak.	Lembar wawancara dan kamera
Kamis, 30 Maret 2023	Fatimatuazzachroh, S.Pd (Kepala Sekolah SDIT As-Salaam Karanggan)	Syifanur Fauziah	Latar belakang program bina akhlak. Program unggulan yang diterapkan pada program bina akhlak. Metode yang digunakan dalam menerapkan nilai-nilai karakter. Tujuan program bina akhlak.	Lembar wawancara dan kamera

Kamis, 30 Maret 2023	Fatimatuazzachroh, S.Pd (Bagian Kesiswaan)	Syifanur Fauziah	Tujuan yang diharapkan pada program bina akhlak. Respon peserta didik dalam mengikuti prpgram bina akhlak. Pembiasaan karakter yang diterapkan di SDIT As-Salaam. Upaya yang dilakukan sekolah untuk membangun sinergisitas antara walimurid dengan sekolah dalam program tersebut.	
Kamis, 16 Maret 2023	Ade Wawan, S.Pd.I (Guru Program Bina Akhlak)	Syifanur Fauziah	Pelaksanaan / implementasi program Bina Akhlak. Standar operasional program bina akhlak Metode dan strategi yang digunakan dalam program bina akhlak. Jadwal pelaksanaan program bina akhlak. Faktor pendukung dan penghambat diterapkannya program bina akhlak.	Lembar wawancara dan kamera
Jum'at,	Sopiah (Orangtua murid)	Syifanur Fauziah	Dukungan orangtua dalam pelaksaan program bina akhlak. Manfaat Yang dirasakan orangtua dalam program bina akhlak. Hasil yang diraskan orangtua dalam pelaksanaan program bina akhlak, Partisipasi oarang tua Dalam program bina akhlak.	Lembar wawancara dan kamera
Selasa,	Hana Shabrina (Peserta didik)	Syifanur Fauziah	Manfaat yang diraskan diterapkannyaprogram bina akhlak. Perubahan sikap dan prilaku setelah	Lembar wawancardan kamera

			mengikuti program bina akhlak. Dengan program ini membuat peserta didik bahagia, senang belajar, dan semakin berkarakter profetik.	
--	--	--	---	--

LAMPIRAN 2

A. Borang Wawancara untuk Pengurus Yayasan SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Pengurus Yayasan			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Sejak tahun berapa SDIT As-salaam Karanggan ini berdiri (tgl/bln/thn/sejarah pendidikan)?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apa latar belakang didirikannya SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
3	Apa visi dan misi SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
4	Di bawah naungan apa SDIT As-Salaam Karanggan ini berdiri (yayasan/lembaga)?		Lembar wawancara dan kamera
5	Apa hal yang melatarbelakangi program Bina Akhlak diterapkan SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
6	Bagaimana pelaksanaan pendidikan karakter profetik dalam pembinaan akhlak SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera

7	Bagaimana perencanaan yang bapak/ibu siapkan untuk mengaplikasikan pendidikan karakter profetik dalam pembinaan akhlak di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apakah program bina akhlak sebagai cara upaya untuk mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apakah program bina akhlak di SDIT sudah memiliki karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
10	Apa saja contoh karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah,) di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera

B. Borang wawancara untuk Kepala Sekolah SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Kepala Sekolah			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Apa hal yang melatarbelakangi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apa visi misi SDIT As-Salaam dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter?		Lembar wawancara dan kamera
3	Program unggulan apa saja yang diterapkan di sekolah dalam pembentukan bina akhlak?		Lembar wawancara dan kamera
4	Bagaimana keterlibatan Ibu sebagai kepala sekolah dalam menentukan program pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
5	Metode apa saja yang digunakan pada pembiasaan bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
6	Pembiasaan atau nilai-nilai profetik seperti apa yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera

7	<p>Apa yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
8	<p>Apa saja nilai-nilai karakter profetik yang sering diterapkan oleh para guru di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
9	<p>Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah demi menunjang kegiatan bina akhlak tersebut?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
10	<p>Apakah program bina akhlak di SDIT sudah menerapkan karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah)?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
11	<p>Apa saja contoh karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah,) bagi guru maupun peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
12	<p>Apa saja faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
13	<p>Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan program bina Akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>

C. Borang wawancara untuk Wakil Kepala Sekolah SDIT As-Salaam

Karangan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Wakil Kepala Sekolah			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Apa visi misi SDIT As-Salaam dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apa yang melatar belakangi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
3	Program unggulan apa saja yang diterapkan di sekolah dalam pembentukan karakter peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
4	Bagaimana keterlibatan Bapak/Ibu sebagai wakil kepala sekolah dalam menentukan program pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
5	Metode apa saja yang digunakan pada pembiasaan bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
6	Pembiasaan atau nilai-nilai profetik seperti apa yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera

7	<p>Apa yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
8	<p>Apa saja nilai-nilai karakter profetik yang sering diterapkan oleh para guru dan peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
9	<p>Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah demi menunjang kegiatan pendidikan karakter profetik?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
10	<p>Apakah program pendidikan karakter profetik di SDIT sudah menerapkan STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah)?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
11	<p>Apa saja contoh karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah,) bagi guru maupun peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
12	<p>Apa saja yang faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>
13	<p>Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan program bina Akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?</p>		<p>Lembar wawancara dan kamera</p>

D. Borang wawancara untuk bagian Kurikulum SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Kurikulum			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Kurikulum apa yang digunakan di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
2	Bagaimana peran Ibu dalam menentukan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
3	Metode apa saja yang digunakan pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
4	Apakah pelaksanaan pendidikan profetik/kenabian sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan?		Lembar wawancara dan kamera
5	Apakah pelaksanaan pendidikan profetik/kenabian sudah sesuai dengan standar operasional prosedur kurikulum yang berlaku?		Lembar wawancara dan kamera
6	Bagaimana pengintegrasian nilai-nilai karakter ataupun pendidikan profetik dalam mata pelajaran yang ada di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera

7	Pembiasaan atau nilai-nilai karakter profetik seperti apa yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apa yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apa saja nilai-nilai karakter profetik yang sering diterapkan oleh para pendidik di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
10	apakah nilai-nilai karakter profetik sudah mencerminkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathanah)		Lembar wawancara dan kamera
11	Apa saja yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik setelah diterapkan?		Lembar wawancara dan kamera
12	Apa saja yang menjadi kendala dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik setelah diterapkan?		Lembar wawancara dan kamera
13	Bagaimana solusi dalam menyelesaikan kendala / penghambat tersebut?		Lembar wawancara dan kamera

E. Borang wawancara untuk bagian Kesiswaan SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Kesiswaan			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Apa tujuan yang diharapkan SDIT As-Salaam Karanggan pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik pada peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apakah dengan dilaksanakannya kegiatan-kegiatan tersebut dirasa kondusif dalam pembentukan karakter profetik peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
3	Bagaimana respon peserta didik terhadap kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai profetik dan membentuk karakter?		Lembar wawancara dan kamera
4	Pembiasaan apa saja yang diterapkan dalam karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
5	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah agar peserta didik selalu antusias dalam melaksanakan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera

6	Bagaimana respon orang tua terhadap kegiatan pembiasaan untuk menanamkan nilai-nilai profetik (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
7	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah untuk membangun sinergitas antar wali murid dan sekolah/guru dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apa saja faktor pendukung dari pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apa saja faktor penghambat dari pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
10	Bagaimana solusi mengatasi penghambat dari pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera

F. Borang wawancara untuk Guru Program Bina Akhlak SDIT As-Salaam

Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Guru Program Bina Akhlak			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Bagaimana penerapan / implementasi program bina Akhlak dalam mendukung pendidikan profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apa saja yang menjadi standar operasional program pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
3	Metode atau strategi apa yang digunakan guru pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
4	Pembiasaan apa saja yang diterapkan dalam karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
5	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah agar peserta didik selalu melaksanakan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera

6	kapan jadwal penerapan / implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?		Lembar wawancara dan kamera
7	Bagaimana peran orang tua pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apakah program bina akhlak sudah berhasil dalam membentuk karakter profetik peserta didik ?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apa saja upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?		Lembar wawancara dan kamera
10	Apa yang diharapkan oleh guru dari terselenggaranya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik ini?		Lembar wawancara dan kamera
11	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah untuk membangun sinergitas antar guru kelas dan orang tua dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
12	Apa faktor pendukung pada program pendidikan karakter profetik yang mencakup karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
13	Apa faktor penghambat pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik ?		Lembar wawancara dan kamera

G. Borang wawancara untuk bagian Sarana Prasarana SDIT As-Salaam

Karangan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Sarana Prasarana			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1.	Apa yang bapak ketahui tentang program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
2.	Sejauh mana sekolah ini menerapkan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
3.	Sarana dan prasarana apa saja yang difasilitasi untuk menerapkan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
4.	Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah demi menunjang kegiatan pendidikan profetik tersebut?		Lembar wawancara dan kamera
5	Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) ?		Lembar wawancara dan kamera

6	bagaimana upaya yang dilakukan sekolah agar siswa terbiasa menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)		Lembar wawancara dan kamera
7	Bagaimana upaya pembentukan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) di sekolah oleh kepala sekolah kepada guru, karyawan, dan peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apa saja faktor pendukung dalam upaya pembentukan karakter profetik peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apa saja faktor penghambat dalam upaya pembentukan karakter profetik peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera
10	Apa solusi untuk faktor penghambat tersebut?		Lembar wawancara dan kamera

H. Borang wawancara untuk Orang tua SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Sarana Prasarana			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1.	Apa yang bapak ketahui tentang program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
2.	Sejauh mana sekolah ini menerapkan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
3.	Sarana dan prasarana apa saja yang difasilitasi untuk menerapkan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?		Lembar wawancara dan kamera
4.	Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah demi menunjang kegiatan pendidikan profetik tersebut?		Lembar wawancara dan kamera
5	Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) ?		Lembar wawancara dan kamera
6	bagaimana upaya yang dilakukan sekolah agar siswa terbiasa menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)		Lembar wawancara dan kamera

7	Bagaimana upaya pembentukan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) di sekolah oleh kepala sekolah kepada guru, karyawan, dan peserta didik?		Lembar wawancara dan kamera
8	Apa saja faktor pendukung dalam upaya pembentukan karakter profetik peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera
9	Apa saja faktor penghambat dalam upaya pembentukan karakter profetik peserta didik di sekolah?		Lembar wawancara dan kamera
10	Apa solusi untuk faktor penghambat tersebut?		Lembar wawancara dan kamera

I. Borang wawancara untuk Peserta Didik SDIT As-Salaam Karanggan

Nama Interviewee : Tanggal Wawancara : Waktu Wawancara : Jabatan : Orang Tua			
No	Pertanyaan	Jawaban	Media yang digunakan
1	Bagaimana menurut Ibu dengan adanya program pendidikan profetik?		Lembar wawancara dan kamera
2	Apa urgensi program pendidikan karakter profetik bagi orang tua?		Lembar wawancara dan kamera
3	Bagaimana peran Ibu dalam menyiapkan program pendidikan karakter profetik dirumah?		Lembar wawancara dan kamera
4	Bagaimana upaya yang dilakukan Ibu dalam membiasakan anak berkarakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera
5	Bagaimana peran sekolah dalam menyiapkan program bina akhlak?		Lembar wawancara dan kamera
6	Apakah sekolah melakukan sinergi dengan Ibu dalam menerapkan program pendidikan profetik?		Lembar wawancara dan kamera
7	Bagaimana cara Bapak/Ibu menerapkan hukuman kepada anak yang telah melakukan perbuatan yang menunjukkan akhlak yang tercela?		Lembar wawancara dan kamera

8	Apakah setelah diberikan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik terdapat perubahan sikap anak yang terlihat?		Lembar wawancara dan kamera
9	Adakah kendala dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?		Lembar wawancara dan kamera

LAMPIRAN 3

HASIL WAWANCARA

A. Hasil wawancara Yayasan SDIT As-Salaam

1. SDIT As-Salaam berdiri sejak tahun 1991
2. Latar belakangnya didirikan SDIT As-Salaam yaitu.
3. Visi sekolah ini yaitu mewujudkan sekolah unggulan menuju generasi cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia.

Misi sekolah ini yaitu 1) Membudayakan nilai-nilai islami di lingkungan sekolah, 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam akademik & non akademik, 3) meningkatkan kompetensi pendidik, 4) menjalin kerjasama, membina dan mendayagunakan warga sekolah dan masyarakat sekitar, 5) menjadikan SDIT As-Salaam sebagai sekolah percontohan.

4. Dibawah naungan yayasan pendidikan dakwah dan sosial DKM As-Salaam.
5. Yang melatarbelakangi program bina akhlak diterapkan sekolah ini yaitu pentingnya penanaman nilai-nilai akhlak pada anak sedini mungkin sebagai fondasi untuk mencegah terjadinya krisis moral dan agama dimasa dewasanya..
6. Pelaksanaan pendidikan karakter profetik pada bina akhlak ini dilaksanakan seminggu sekali pada hari kamis.

7. Perencanaan yang disiapkan yaitu ketika diawal rapat kerja menyusun berbagai program-program sekolah salah satunya merencanakan program bina akhlak ini dan menentukan penanggung jawabnya.

Ya, program bina akhlak sebagai upaya untuk menanamkan karakter baik khususnya karakter profetik

Ya, dengan adanya program bina akhlak ini peserta didik dapat memiliki karakter baik, dapat meneladani sifat nabi yaitu shidiq berkata jujur, tabligh dapat menyampaikan, amanah dapat dipercaya, fathonah cerdas.

8. Karakter profetik di sekolah ini yaitu shidiq / jujur yaitu ketika peserta didik jajan dikantin apakah anak nya membayar atau tidak, lalu tabligh artinya dapat menyampaikan apa-apa saja materi yang sudah diberikan oleh bapak / ibu guru nya kepada temannya, selanjutnya amanah artinya dapat dipercaya yaitu ketika dapat tugas dari bapak / ibu guru dapat dilaksanakan dengan baik, dan fathonah cerdas yaitu peserta didik pintar dan cerdas dalam membaca situasi, cerdas dalam menyimak mata pelajaran yang bapak / ibu gurusampaikan.

B. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah

1. Yang melatar belakangi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu karena perkembangan zaman mempengaruhi karakter peserta didik. Jadi diadakan program ini untuk menguatkan karakter peserta didik agar memiliki akhlak yang baik dan berqur'ani yaitu peserta didik yang bisa membaca alquran dan memahaminya, serta bermanfaat untuk masyarakat sekitar ketika kelak dewasa.

Visi sekolah ini yaitu mewujudkan sekolah unggulan menuju generasi cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia.

2. Misi sekolah ini yaitu 1) Membudayakan nilai-nilai islami di lingkungan sekolah, 2) meningkatkan kemampuan peserta didik dalam akademik & non akademik, 3) meningkatkan kompetensi pendidik, 4) menjalin kerjasama, membina dan mendayagunakan warga sekolah dan masyarakat sekitar, 5) menjadikan SDIT As-Salaam sebagai sekolah percontohan.
3. Program unggulan yang diterapkan disekolah dalam pembentukan bina akhlak yaitu pembiasaan sholat duha, BTQ (baca tulis quran dengan metode tiawati), sholat dzuhur berjamaah.
4. Memantau semua program kegiatan bina akhlak melalui penanggung jawab yang ditunjuk, sejauh mana program ini berjalan.
5. Metode yang digunakan pada pembiasaan bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu ceramah, diskusi, pemberian tugas.
6. Pembiasaan sholat duha, BTQ (baca tulis quran),

7. Tujuan utamanya untuk membentuk karakter baik pada peserta didik khususnya karakter profetik. Agar peserta didik dapat meneladani sifat nabi.
8. Yang diterapkan oleh para guru yaitu kejujuran dalam melakukan tugas, percaya diri, amanah dapat dipercaya jika diberi amanah, tanggung jawab, dan cerdas dalam menyelesaikan masalah khususnya di dalam kelas.
9. Terdapat mushola, terdapat perpustakaan untuk buku bacaan islami, terdapat ruang kelas, sound sistem yang memadai dan sarana lainnya yang mendukung.
10. Sudah dengan contoh, sifat kejujuran yang diterapkan, sifat amanah, dapat menyampaikan dengan bijak, dan cerdas dalam segala hal.
11. Contoh karakter sidiq (kejujuran) yaitu peserta didik dan guru jujur dalam kehidupan sehari-hari, amanah (dapat dipercaya) yaitu peserta didik dan guru amanah jika diberikan tanggung jawab, tabligh (menyampaikan) yaitu peserta didik dan guru saling mengingatkan dalam kebaikan, fathonah (cerdas) yaitu peserta didik dan guru cerdas dalam bertindak.
12. Faktor pendukung yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu program yang sudah dibuat pd awal tahun ajaran, sarana prasarana memadai, sumber daya manusia (guru) yang sudah diberikan pembinaan pada waktu perekrutan pegawai yang berkomitmen pada pencapaian siswa berakhlak mulia.

13. Kendala dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu masih banyak peserta didik, masih kurang bertanggung jawab jika diberi tugas contohnya seminggu sebelum kegiatan bina akhlak mereka diberi materi, namun kenyataannya masih ada siswa yg tidak membawa. di jaman yg serba canggih dimana anak sudah terbiasa dengan handphon atau gadget sehingga membuat anak anak lebih senang dengan merasa nyaman dengan dunianya, membuat ada pergeseran karakter pada siswa dimana hal ini menjadi pr untuk kami

C. Hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum

1. Kurikulum yang digunakan oleh SDIT As-Salaam yaitu kurikulum 2013 (kurtilas).Pertama karena sekolah kami belum mendaftar kurikulum merdeka terkendala kesiapan sarana dan sumber daya manusianya.Yang kedua berkaitan dengan program bina ahklak, didalam kurtilas itu terdapat KI 1 (spiritual), KI 2 (sikap), KI 3 (pengetahuan) dan KI 4 (keterampilan).Ini semua sesuai dengan program yg kami jalankan yaitu program bina ahklak.
2. Peran sebagai kurikulum dalam menentukan program yaitu merencanakan terlebih dahulu program yang ingin diterapkan melalui proses raker sekolah (rapat kerja),Didalam rapat kerja dibahas semua program setahun kedepan,, Setalah itu menyusun program dibentuk penanggung jawabnya serta dibuatnya desaian, prota/promes nya dalam setahun untuk program bina akhlak ini.
3. Metode yang digunakan pada program bina akhlak yaitu dengan metode ceramah, diskusi dan contoh nyata dari semua guru(suri tauladan) . Dengan demikian semua siswa terlibat langsung dalam program ini.Dengan adanya materi bina akhlak dan juga disertai lagu-lagu yang berisikan materi, agar memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari hari baik disekolah maupun dirumah.
4. Ya, pelaksanaan pendidikan profetik/kenabian sudah sesuai dengan kurikulum. Program bina akhlak.Hal ini sejalan dengan kurikulum yang diterapkan sekolah yaitu kurikulum 2013,Yang mana pada kurikulum 2013

terdapat KI 1 yaitu spiritual menjadi program / kegiatan yang bisa menjadikan peserta didik memiliki akhlak baik seperti baginda Nabi Muhammad SAW.

5. Ya, pelaksanaan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik/kenabian sudah sesuai dengan standar operasional prosedur kurikulum yang diterapkan oleh sekolah. Dimana salah satu tujuan program bina akhlak menjadikan siswa didik berakhlak mulia.
6. pengintegrasian nilai-nilai karakter ataupun pendidikan profetik dalam mata pelajaran yang ada di SDIT As-Salaam yaitu ada pada mata pelajaran bahasa Arab, agama islam, tahsin, tilawah dan juga ada buku penghubung yang diisi oleh peserta didik untuk mengingatkannya perihal ibadah serta tilawahnya.
7. Pembiasaan atau nilai-nilai karakter profetik yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di SDIT As-Salaam yaitu bersikap jujur dimanapun berada, jika diberi tugas dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab, dengan contoh sebagai berikut: berwudhu terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran, sholat berjamaah, bebaris di depan kelas agar menumbuhkan sikap disiplin, melaksanakan sholat dhuha bersama-sama, selanjutnya berkumpul dengan masing-masing halaqah (kelompok) untuk membaca tilawati.
8. Yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik sesuai dengan tujuan sekolah ini yaitu menjalankan sholat dengan benar, mampu membaca Al

Quran dengan baik dan benar, taat dan patuh kepada orangtua dan guru, hafal Al-Quran juz 28, 29, 30, mampu bersoliasiasi dengan lingkungannya, menjalankan puasa sunnah dan gemar berinfaq, memiliki budaya hidup bersih dan sehat, melaksanakan budaya 5 S(senyum, sapa, salam, sopan, santun), memiliki salah satu life skill, serta menjadikan peserta didik yang berkarakter dan qurani.

9. Nilai-nilai karakter profetik yang sering diterapkan oleh para pendidik di SDIT As-Salaam yaitu meneladani sifat nabi yaitu karakter STAF, siddiq (jujur), amanah (dapat dipercaya, tabligh (menyampaikan), serta fathonah (cerdas).
10. Ya, nilai-nilai karakter profetik sudah mencerminkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathanah)
11. Yang menjadi faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu program yang sudah dibuat pd awal tahun ajaran, sarana prasarana memadai, sumber daya manusia (guru) yang sudah diberikan pembinaan pada waktu perekrutan pegawai yang berkomitmen pada pencapaian siswa berakhlak mulia.
12. kendala dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik yaitu masih banyak peserta didik,masih kurang bertanggung jawab jika diberi tugas contohnya seminggu sebelum kegiatan bina akhlak mereka diberi materi,namun kenyataannya masih ada siswa yg tidak membawa.di jaman yg serba canggih dimana anak sudah terbiasa dengan handphon atau gadget sehingga membuat anak anak lebih

senang dengan merasa nyaman dengan dunianya, membuat ada pergeseran karakter pada siswa dimana hal ini menjadi pr untuk kami.

13. Solusi dalam menyelesaikan kendalanya yaitu :

- 1) Menyusun program bina ahklak dengan sebaik baiknya yg sesuai dengan tujuan
- 2) Membentuk pengurus dan pembina yg berkompeten di bidangnya
- 3) Meminimalisir atau melarang anak membawa hp kesekolah
- 4) Bekerjasama dengan orang agar anak mempunyai jadwal belajar dan memegang hp
- 5) Memberi tauladan dari guru agar anak menjadi disiplin

D. Hasil Wawancara dengan wakil kepala sekolah bagian kesiswaan

1. Tujuan yang diharapkan sekolah pada program ini yaitu menjadikan peserta didik yang memiliki karakter baik dan berqurani sesuai dengan moto sekolah..
2. Dengan dilaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut dirasa kondusif dalam pembentukan karakter peserta didik dalam membentuk karakter peserta didik.
3. Respon peserta didik terhadap kegiatan yang diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai profetik dan membentuk karakter sangat antusias dan senang, terlebih lagi jika materi yang disampaikan sangat menarik.
4. Pembiasaan apa saja yang diterapkan dalam karakter profetik, sidiq (jujur) yaitu peserta didik ketika berbicara harus berkata jujur dalam kesehariannya, amanah (dapat dipercaya) yaitu peserta didik ketika diberikan tugas/ materi dapat dilaksanakan dengan baik, tabligh (menyampaikan) yaitu peserta didik ketika pembelajaran dapat menyampaikan ilmunya kembali kepada teman-teman / saling berbagi agar ilmunya bermanfaat, lalu fathonah (cerdas) yaitu peserta didik dapat berfikir cerdas dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan di sekolah maupun di rumah.
5. Yang dilakukan sekolah agar peserta didik selalui antusias dalam melaksanakan program sekolah dengan cara menyampaikan materi dengan kreatif dan aktif, terdapat tanya jawab, bernyanyi, dan diskusi.

6. Respon orangtua terhadap program bina akhlak sangat antusias dan senang karena program ini bermanfaat untuk penguatan karakter peserta didik.
7. Upaya yang dilakukan sekolah untuk membangun sinergisitas antar wali murid dan sekolah / guru yaitu dengan cara pertemuan wali murid, pertemuan komite dengan sekolah, untuk membahas evaluasi agar ke depannya dapat berjalan dengan lebih baik lagi.
8. Faktor pendukung dari pelaksanaan program bina akhlak yaitu antusias peserta didik saat program berlangsung, materi yang sudah disediakan, serta dukungan orangtua pada program-program yang dilaksanakan oleh sekolah.
9. Faktor penghambat dari pelaksanaan program bina akhlak yaitu ada beberapa peserta didik yang lupa untuk membawa materi, lalu ketika berlangsung kegiatan tersebut ada beberapa peserta didik yang bercanda dan tidak kondusif, jadi itu merupakan pr bagi pembina program bina akhlak tersebut.
10. Solusi untuk mengatasi faktor penghambat dari pelaksanaa program bina akhlak yaitu adanya kerjasama antara guru pembina dengan peserta didik

E. Hasil wawancara dengan guru pembina bina akhlak

1. Implementasi program bina akhlak dilaksanakan pada peserta didik sdit assalamkegiatannya berlangsung pada hari kamis. Diadakan program bina akhlak untuk membentuk karakter baik pada peserta didik khususnya membangun karakter profetik pada peserta didik. Serta untuk mempersiapkan diri untuk menyiapkan masa akil balighnya dan mempersiapkan dirinya agar bisa bermanfaat dimasyarakat.
2. Standar operasional program pendidikan karakter profetik ini yaitu terdapat modul atau materi yang disiapkan bagaimana bisa mendidik agar menjadi peserta didik yang berkarakter. .
3. Metode atau strategi yang digunakan dalam program bina akhlak yaitu ceramah, diskusi dan pemberian tugas yang berkaitan dengan bina akhlak.
4. Pembiasaan yang diterapkan dalam karakter profetik diantaranya berdoa sebelum belajar, memberikan salam, jika diberikan tugas dikerjakan dengan baik,berkata jujur/tidak bohong,.
5. Upaya yang dilakukan sekolah agar peserta didik selalu melaksanakan karakter STAF yaitu dengan cara memberikan pemahaman kepada peerta didik,misalnya memberikan contoh yang baik di setiap kegiatan yg dilaksanakan di sekolah,berkata harus jujur,diberi tugas dukerjakan dengan penuh tanggung jawab.
6. Penerapan jadwal implementasi program bina ahklak dilaksanakan setiap hari kamis,pukul13.30sd14.30

7. Peran orang tua sangat mendukung
8. Program bina akhlak berhasil membuat peserta didik memiliki akhlak yang baik sesuai yang dilaksanakan di sekolah.
9. Yang dilakukan untuk mengatasi kendala yaitu dengan merefleksi kegiatan bina akhlak sehingga kendalanya bisa teratasi, lalu melakukan pembinaan kepada guru agar lebih baik dalam menjalankan program bina akhlak.
10. Menjadikan peserta didik yang berakhlak mulia, sesuai dengan contoh akhlak nabi Muhammad SAW.
11. Dengan cara sebulan sekali mengadakan pertemuan wali murid, guru, jamiiah membahas program bina akhlak sehingga bisa berhasil.
12. Faktor pendukung yaitu guru yang berkompeten, warga sekolah yang mendukung, sarana dan prasarana yang mendukung, serta visi dan misi yang sama antara guru, warga sekolah dan orangtua.
13. Faktor penghambat antara lain waktu yang kurang, program yang begitu banyak, terkadang tidak semua peserta hadir dalam program bina akhlak tersebut.

F. Hasil wawancara dengan sarana prasarana

1. Program bina akhlak seperti halnya budi pekerti, karena kita berada di sekolah islam terpadu maka itu sebagai prioritas utama selain mata pelajaran yang diajarkan.
2. Sejak sekolah ini didirikan dengan adanya moto sekolah ini yaitu berkarakter dan qurani artinya menjadikan alquran itu sebagai pedoman serta bisa meneladani sifat nabi yang mulia.
3. Sarana dan prasarana yang sekolah berikan dalam program bina akhlak ini seperti kelas, mushola, buku bacaan islami, peralatan mendukung seperti saound sistem, proyektor, printer,dan materi yang disediakan untuk peserta didik adalah hal penting dalam berjalannya program bina akhlak tersebut.
4. Sekolah menyediakan papan tulis, kelas, spidol, untuk dipakai pada program bina akhlak tersebut. Tujuannya untuk mendukung program bina akhlak ini berjalan dengan lancar serta menjadikan peserta didiknya berkarakter meneladani sifat nabi dan berakhlak mulia.
5. Selain peralatan yang disediakan oleh sekolah, seperti pola asuh didik oleh sekolah juga sebagai penunjang program bina akhlak ini. Peserta didik tidak hanya belajar mengenai pelajaran umum, tetapi terdapat pembiasaan-pembiasaan yang mendidik seperti berdoa sebelum belajar, sholat dhuha. Program bina akhlak selain dilakukan dikelas, bisa juga dilakukan diluar kelas. Sesuai kesepakatan para pembimbing, bagian

sarana prasarana bertanggung jawab untuk membantu proses berjalannya program bina akhlak ini.

6. Upaya yang dilakukan sekolah agar siswa menerapkan karakter profetik ini secara konsisten menerapkan pola reward, misalnya terdapat reward bagi peserta didik yang melakukan puasa senin kamis, upacara dengan tertib, lalu sebaliknya jika peserta didik ada yang melanggar terdapat hukuman yaitu membaca istigfar, menghafal surat pendek, murojaah dll. Jadi bisa membangun semangat peserta didik agar bersikap karakter khususnya berkarakter profetik.
7. Pembentukan karakter profetik tidak hanya kepada peserta didiknya, tetapi guru dan semua warga sekolah mendapat pembinaan bina akhlak secara berkesinambungan melalui kegiatan pembinaan setiap bulan., mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan pada program ini harus sudah dikuasai, terdapat skala prioritas sekolah yang akan diberikan kepada peserta didiknya. Guru diberikan bekal terlebih dahulu agar peserta didik dapat menangkap apa yang disampaikan dengan baik dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-harinya.
8. Faktor pendukung program bina akhlak ini yang utama sarana dan prasarana, lalu dorongan moril dari sekolah kepada guru, terdapat kerjasama yang baik sekolah dengan guru serta komunikasi yang baik dengan walimurid.

9. Faktor penghambat program bina akhlak ini yaitu keterbatasan sarana prasarana sekolah karena sekolah mempunyai keterbatasan seperti ruangan kelas, mushola, jadi harus bergantian
10. Solusi untuk dapat lebih baik pada program ini yaitu diadakannya evaluasi-evaluasi , serta adanya kerja sama antara kepala sekolah, guru , dan komite / walimurid . Ketika terdapat kendala bisa dibicarakan bersama-sama. Juga komunikasi antara sekolah, guru, dan walimurid harus bersinergi dalam menerapkan program-program sekolah khususnya program bina akhlak ini, Yang pada tujuannya yaitu menjadikan peserta didik yang memiliki karakter profetik / meneladai sifat nabi Muhammad SAW,

G. Hasil wawancara dengan sarana prasarana

1. Program bina akhlak itu kegiatan keislaman yang mengajarkan budi pekerti kepada siswa untuk menumbuhkan sikap aklakul karimah pada siswa dengan basis sekolah ini sekolah terpadu islami
2. Selama sekolah ini didirikan sekolah SDIT As-Salaam selalui menerapkan pendidikan karakter kepada siswa mulai dari peserta didik hingga sisw alulus dari sekolahan ini
3. Sekolah selalu memberikan sarana dan prasarana yang terbaik, salah satunya saya sebagai seseorang yang bertanggung jawab dibagian sarana dan prasarana untuk memajukan program bina aklak fasilitas yang disediakan disekolahan ini yaitu kelas, mushola, buku bacaan islami, peralatan mendukung seperti saound sistem, proyektor, printer
4. Fasilitas yang telah disediakan sekolah yaitu kelas, mushola, buku bacaan islami, peralatan mendukung seperti saound sistem, proyektor, printer, papan tulis dan spidol.
5. Untuk menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) agar terwujudnya program bina akhlak setiap guru dan pembina pendidik berusaha mempersiapkan fasilitas sesuai dengan kebutuhan.
6. Sekolah memberikan beberapa motiasi kepada siswa dan menceritakan kisah nabi yang berhubungan dengan sifat STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) sehingga peserta didik dapat mengambil hikmah dari cerita tersebut dan menerapkanya dalam kehidupan sehari-hari.

7. Sebagai bagian sarana prasarana saya melihat kepala sekolah selalu melakukan evaluasi dengan adanya program bina akhlak ini sehingga tidak hanya siswa yang dibekali pendidikan karakter melalui program bina akhlak ini para gurupun di fasilitasi kepala sekolah agar terbentuk karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)
8. Faktor pendukung dalam pembentukan akhlak adalah orangtua, lingkungan, adanya kedisiplinan waktu dalam segi kegiatan ataupun hal yang berkaitan dengan sekolah dan juga adanya minat atau bakat yang terpendam dari dalam diri siswa masing-masing.
9. Faktor penghambat pembentukan akhlak siswa adalah kurangnya waktu jam pelajaran, karna waktu 3 jam untuk mata pelajaran pendidikan agama islam sangatlah kurang untuk membentuk akhlak siswa yang baik.
10. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi faktor penghambat yaitu memberikan waktu tambahan untuk pendidikan agama islam diluar jam yang sudah ditetapkan ya salah satunya dengan menerapkan program bina akhlak sehingga siswa dapat maksimal menerima pembelajaran budi pekerti

H. Hasil wawancara dengan sarana prasarana

1. Program bina akhlak merupakan salah satu kegiatan sekolah yang mempunyai tujuan untuk mewujudkan sikap batin peserta didik untuk melahirkan semua perbuatan yang bernilai baik.
2. Program bina akhlak sudah lama diterapkan disekolah ini yaitu sejak berdirinya sekolah ini tujuan utama nya yaitu mebentuk karakter peserta didik dengan sikap sopan snatun dan memiliki budi perkerti disetiap jiwa peserta didik.
3. Untuk memfasilitasi kegiatan program bina akhlak supaya terwujudnya pendidikan karakter profetik sekolah memberikan fasilitas terbaiknya untuk melancarkan dan mensukseskan program bina aklak ini salah satunya yaitu menyediakan sound sistem dan buku keagamaan.
4. Fasilitas yang telah disediakan sekolah yaitu kelas, mushola, buku bacaan islami, peralatan mendukung seperti saound sistem, proyektor, printer, papan tulis dan spidol.
5. Untuk menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah) agar terwujudnya program bina akhlak setiap guru dan pembina pendidik berusaha mempersiapkan fasilitas sesuai dengan kebutuhan. Setiap guru melist kebutuhanya dan memberikanya kepada bagian sarana dan prasarana untuk menyiapkan alat yang dibutuhkan sehingga pendidikan akarkter tertanam dalam jiwa peserta didik.

6. Sekolah memberikan beberapa motivasi kepada siswa dan menceritakan kisah nabi yang berhubungan dengan akhlakul kariman dari yang dasar dan contoh-contoh kecil untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Sebagai bagian sarana prasarana saya melihat kepala sekolah selalu melakukan evaluasi dengan adanya program bina akhlak ini sehingga tidak hanya siswa yang dibekali pendidikan karakter melalui program bina akhlak ini para gurupun di fasilitasi kepala sekolah agar terbentuk karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)
8. Faktor pendukung dalam pembentukan akhlak siswa adalah guru terkait memotivasi peserta didik, adanya media, sarana dan prasarana, guru sebagai pembimbing, kemauan dan kesadaran dari siswa sendiri.
9. Faktor penghambat pembentukan akhlak siswa adalah kemalasan peserta didik untuk mencontoh perilaku atau akhlak yang baik. Selain itu ada juga faktor penghambat yang lain yaitu dari orang tua, terkadang orang tua ada yang sibuk dengan urusannya sendiri sehingga pemantauan anak berkurang dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan, pergaulan
10. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi faktor penghambat diatas yaitu memotivasi peserta didik supaya selalu semangat dalam keadaan apapun sesuai dengan yang dicontohkan oleh Rasulullah SAW dan memberikan pengarahan kepada orang tua untuk membina anaknya dan lebih memperhatikan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik

I. Hasil wawancara dengan orangtua

1. Sangat setuju dengan adanya program bina ahklak yang dilaksanakan di sekolah ini,sangat membantu kami membina ahklak dirumah.
2. Sangat urgensi karena di zaman sekarang ini pengaruh lingkungan sangat kuat, sehingga
3. Mengajarkan anak untuk disiplin, taat pada orangtua, jujur dimanapun berada rendah hati serta sopan dan santun.
4. Memberikan contoh yang baik pada anak,memberikan reward kalau anak berbuat baik,menegur jika anak berbuat salah.
5. Sangat bagus,karena semua kegiatan sudah terprogram dan dilaksanakan dengan baik
6. Ya,karena kami selaku orang tua selalu diberi hasil perkembangan anak secara berkala
7. Menegur dengan baik baik,memberi contoh yang baik
8. Sangat terlihat hasilnya pada anak saya,dalam mengerjakan sholat tidak harus disuruh,tilawah quran sudah lancar,sopan santun dalam berbicara
9. Kendala yang ada,pada pengaruh hp,sehingga suka lupa waktu

J. Hasil wawancara dengan orangtua

1. Dengan adanya program pendidikan profetik anak saya menjadi lebih sopan dalam bersikap terhadap orang yang lebih tua
2. Dengan adanya program ini saya sebagai orang tua sangat bersyukur karena dengan adanya program ini maka orang tua sangat terbantu bagi orang tua untuk membentuk karakter anak sejak dini
3. Saya akan memfasilitasi anak dan memberikan arahan kepada anak untuk mempersiapkan program ini sehingga anak saya siap untuk belajar di kelas
4. Dirumah saya akan berikan contoh budi pekerti baik seperti sopan santun, mengajarkan berbicara yang baik dan lembut kepada orang tua dan menceritakan sedikit tauladan dan kebaikan Rasullulah SAW.
5. Sekolah memiliki peran utama sebagai pendukung dan penyedia fasilitas agar kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar sehingga peserta didik dapat menerapkan apa yang diajarkan oleh gurunya dan dapat memiliki karakter yang baik.
6. Iya sebelum dilaksanakannya kegiatan ini maka sekolah mengumpulkan wali siswa untuk mensosialisasikan apa saja yang dibutuhkan dalam mendukung program ini dan memberikan pendampingan kepada wali siswa untuk memotivasi siswanya.
7. Jika anak saya melakukan hal yang tidak baik maka saya akan memberikan teguran dan memberikan sanksi misalnya menahan uang jajan mereka.

8. Ada anak saya lebih sopan jika bertemu dan senang menyapa jika bertemu dengan orang baru

K. Hasil wawancara dengan orangtua

1. Dengan adanya program pendidikan profetik anak saya menjadi lebih baik tetapi terkadang juga ia lupa dan selayaknya anak-anak yang susah diatur
2. Dengan adanya program ini saya sebagai orang tua sangat bersyukur karena dengan adanya program ini maka orang tua sangat terbantu bagi orang tua untuk membentuk karakter anak sejak dini dan memberikan pengaruh positif untuk membentuk karakter anak
3. Saya akan memberikan dukungan kepada sekolah bila perlu memberikan iuran untuk menyiapkan fasilitas yang dibutuhkan
4. Untuk mendukung sikap profetik saya akan memberikan motivasi kepada anak saya
5. Sekolah memiliki peran utama sebagai pendukung dan penyedia fasilitas agar kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar sehingga peserta didik dapat menerapkan apa yang diajarkan oleh gurunya dan dapat memiliki karakter yang baik.
6. Iya sebelum dilaksanakannya kegiatan ini maka sekolah mengumpulkan wali siswa untuk mensosialisasikan apa saja yang dibutuhkan dalam mendukung program ini dan memberikan pendampingan kepada wali siswa untuk memotivasi siswanya.

7. Jika anak saya melakukan hal yang tidak baik maka saya akan memberikan sanksi sesuai dengan kesalahan yang ia lakukan
8. Ada sedikit perubahan pada anak saya setelah diasakannya program bina akhlak anak saya lebih rajin untuk berangkat sekolah

L. Hasil wawancara dengan peserta didik

1. Pendidikan profetik itu pendidikan yang disampaikan oleh guru seperti contoh-contoh perilaku nabi yang terpuji
2. Setuju, Senang karena pada saat pembelajaran tidak membosankan dan sesekali diputarkan video tentang contoh-contoh sikap terpuji
3. Guru disekolah kami sudah menerapkan akhlak terpuji dan sesekali menasihati para murid
4. Perhatian kepada setiap siswanya
5. Memberi senyum, sapa dan salam ketika bertemu guru dan memberi nasihat agar selalu menjaga kebersihan seperti membuang sampah pada tempatnya
6. Sudah
7. Selalu jujur pada orang tua, meminta maaf dan selalu meyapa jika bertemu guru
8. Menghormati guru dan orang tua

M. Hasil wawancara dengan peserta didik

1. Setuju
2. Pendidikan profetik itu pendidikan yang disampaikan oleh guru seperti contoh-contoh perilaku nabi yang terpuji
3. Senang karena pada saat pembelajaran tidak membosankan dan sesekali diputarkan video tentang contoh-contoh sikap terpuji
4. Guru disekolah kami sudah menerapkan akhlak terpuji dan sesekali menasihati para murid
5. Perhatian kepada setiap siswanya
6. Memberi senyum, sapa dan salam ketika bertemu guru dan memberi nasihat agar selalu menjaga kebersihan seperti membuang sampah pada tempatnya
7. Sudah
8. Selalu jujur pada orang tua, meminta maaf dan selalu meyapa jika bertemu guru
9. Menghormati guru dan orang tua

N. Hasil wawancara dengan peserta didik

1. Sangat Setuju
2. Pendidikan profetik itu kegiatan pembelajaran dengan contoh-contoh perilaku nabi yang terpuji
3. Senang karena saya menyukai pembelajaran pendidikan profetik dan pada saat pembelajarapun menyenangkan
4. Guru disekolah kami sudah menerapkan akhlak terpuji dengan memberikan arahan kepada kami apa yang boleh dilakukan atau tidak
5. Selalu baik kepada setiap siswa dan sangat lembut
6. Memberi senyum, sapa dan salam ketika bertemu guru dan harus menjadi anak yang jujur
7. Sudah
8. Selalu jujur pada orang tua, meminta maaf jika melakukan kesalahan
9. Menghormati guru dan orang tua dan tidak berkata kasar

LAMPIRAN 4

**REDUKSI, PENYAJIAN DATA DAN KESIMPULAN HASIL
WAWANCARA KEPALA SEKOLAH**

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Apa hal yang melatar belakangi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik peserta didik?	Untuk menguatkan karakter peserta didik agar memiliki akhlak yang baik dan berqurani	Penguatan karakter peserta didik yang qurani
2.	Apa visi misi SDIT As-Salaam dalam mewujudkan peserta didik yang berkarakter?	<p>VISI: Mewujudkan sekolah unggulan menuju generasi cerdas mandiri dan berakhlak mulia</p> <p>MISI: 1. Membudayakan nilai-nilai islami di lingkungan sekolah.</p> <p>2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam akademik & non akademik</p> <p>3. Meningkatkan kompetensi peserta didik.</p> <p>4. Menjalin kerjasama, membina dan mendaya gunakan warga sekolah dan masyarakat sekitar.</p> <p>5. Menjadikan SDIT As, salam sebagai sekolah percontohan</p>	<p>*Terwujudnya generasi yang qurani</p> <p>*Menjadikan sekolah SDIT As salam sebagai sekolah percontohan</p>
3.	Program unggulan apa saja yang diterapkan di sekolah dalam pembentukan bina akhlak?	Program unggulan yang diterapkan yaitu pembiasaan sholat duha, BTQ dengan metode tilawat, Sholat zuhur berjamaah	Program unggulan berjalan dengan baik

4.	Bagaimana keterlibatan Ibu sebagai kepala sekolah dalam menentukan program pendidikan karakter profetik?	Memantau semua program kegiatan bina ahklak melalui penanggung jawab yang ditunjuk	Semua kegiatan dipantau melalui penanggung jawab bina ahklak
5.	Metode apa saja yang digunakan pada pembiasaan bina ahklak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?	Ceramah,Diskusi dan pemberian tugas	Kolaborasi berbagai metode
6.	Pembiasaan atau nilai-nilai profetik seperti apa yang diterapkan dan ditanamkan kepada peserta didik di sekolah?	Pembiasaan Sholat duha,BTQ(baca tulis quran)	Pembiasaan dilaksanakan secara rutin
7.	Apa yang diharapkan dan tujuan utama dari diterapkannya program bina ahklak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?	Tujuan utamanya untuk membentuk karakter baik pada peserta didik khususnya	Pembentukan karakter baik pada persrta didk
8.	Apa saja nilai-nilai karakter profetik yang sering diterapkan oleh para guru di SDIT As-Salaam Karanggan?	Yaitu kejujuran dalam melaksanakan tugas.percaya diri,amanah dan dapat diercaya jika diberi amanah,tanggung jawab,dan cerdas dalam menyelesaikan masalah	Penerapan nilai nilai Karakter profetik dalam setiap kegiatan

9.	Apa saja fasilitas atau sarana yang telah disediakan sekolah demi menunjang kegiatan bina akhlak tersebut?	Mushola, Perpustakaan, Buku buku islami, Ruang kelas, Sound sistem yang memadai	Pasilitas dan sarana sudah tersedia
10.	Apakah program bina akhlak di SDIT sudah menerapkan karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah)?	Sudah, yaitu sifat kejujuran, amanah, bijak, dan cerdas	Mengedepankan sifat STAF
11.	Apa saja contoh karakter STAF (Shidiq, tabligh, amanah, dan fathonah,) bagi guru maupun peserta didik di SDIT As-Salaam Karanggan?	Contoh karakter STAF yaitu siddiq menerapkan kejujuran, tabligh yaitu dapat menyampaikan, amanah yaitu bertanggungjawab dalam melaksanakan tugas, fathonah cerdas dalam bertindak.	Penerapan karakter profetik (STAF) sudah berjalan dengan baik.
12.	Apa saja faktor pendukung dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?	Program yang sudah dibuat pada awal tahun, sumber daya manusia yang profesional, sarana dan prasarana yang memadai.	Guru-guru dapat membuat administrasi kelas bersama-sama
13.	Apa saja yang menjadi faktor penghambat dalam penerapan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?	Peserta didik yang masih kurang disiplin, kebiasaan menggunakan handphone/ gadget sehingga kurang fokus.	Penggunaan gadget yang berlebihan, lalu masih kurangnya disiplin peserta didik.

REDUKSI, PENYAJIAN DATA DAN KESIMPULAN HASIL

WAWANCARA GURU PEMBINA PROGRAM BINA AKHLAK

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana penerapan / implementasi program bina Akhlak dalam mendukung pendidikan profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?	Implementasi program bina akhlak dilaksanakan setiap hari kamis sesuai dengan program yang sudah ditentukan sesuai jadwal di awal tahun.	Kegiatan dilaksanakan secara <i>continue</i> setiap hari kamis.
2.	Apa saja yang menjadi standar operasional program pendidikan karakter profetik?	Terdapat modul / materi yang sudah disiapkan. Guru / pembina program bina akhlak yang sudah mendapat pendidikan tentang bina akhlak.	Program bina akhlak sudah sesuai dengan SOP.
3.	Metode atau strategi apa yang digunakan guru pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?	Metode atau strategi yang digunakan dalam program bina akhlak yaitu ceramah, diskusi, dan pemberian tugas yang berkaitan dengan bina akhlak.	Dalam program bina akhlak menggunakan berbagai macam metode dan strategi sesuai dengan materi.
4.	Pembiasaan apa saja yang diterapkan dalam karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Pembiasaan yang diterapkan dalam program bina akhlak untuk mendukung pendidikan karakter profetik diantaranya ,berdoa sebelum belajar,memberikan salam kepada orang yg ditemuinyaberkata jujur,melaksanakan tugas dengan tanggung jawab	Pembiasaan yg dilaksanakan di sekolah sudah berjalan dengan baik

5.	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah agar peserta didik selalu melaksanakan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Dengan cara memberikan pemahaman kepada peserta didik serta tauladan atau contoh yang baik dari bapak dan ibu guru disekolah	Keteladana daribapak dan ibu guru sangat penting agar peserta didik dapat berahlak baik
6.	kapan jadwal penerapan / implementasi program bina akhlak dalam mendukung pendidikan profetik di SDIT As-Salaam Karanggan?	Penerapan jadwal implementasi program bina akhlak dilaksanakan setiap hari kamis pukul 13,30 sd 14,30	Jadwal kegiatan bina akhlak sudah sesuai dengan program
7.	Bagaimana peran orang tua pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?	Orang tua sangat mendukung dengan program bina akhlak yang dilaksanakan di SDIT As salam.	Peran orang tua sangat mendukung
8.	Apakah program bina akhlak sudah berhasil dalam membentuk karakter profetik peserta didik ?	Program bina akhlak berhasil membuat peserta didik memiliki akhlak yang baik sesuai yang di harapkan	Program bina akhlak sudah berhasil membentuk peserta didik berahlak mulia
9.	Apa saja upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut?	Dengan merefleksi semua kegiatan bina akhlak, sehingga ditemukan jalan keluar bila ada kendala	Semua kegiatan bina akhlak dilakukan refleksi secara berkala
10.	Apa yang diharapkan oleh guru dari terselenggaranya program bina akhlak dalam	Menjadikan peserta didik yang berahlak mulia sesuai dengan contoh akhlak Nabi Muhamad SAW	Peserta didik diharapkan mempunyai akhlak yang baik

	mendukung pendidikan karakter profetik ini?		
11.	Bagaimana upaya yang dilakukan sekolah untuk membangun sinergitas antar guru kelas dan orang tua dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Melakukan pertemuan secara rutin antara guru, orang tua. Dan pihak sekolah	Diadakannya pertemuan rutin antara guru dan orang tua
12.	Apa faktor pendukung pada program pendidikan karakter profetik yang mencakup karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Guru yang berkompeten, warga sekolah yang mendukung serta visi dan misi yang sama	Dukungan dari semua pihak yang menjadikan program bina akhlak berjalan dengan baik
13.	Apa faktor penghambat pada program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik?	Faktor penghambat antara lain, waktu yang kurang, program yang banyak serta tidak semua peserta didik hadir.	Perlunya menyesuaikan antara program dan waktu pelaksanaan

REDUKSI, PENYAJIAN DATA DAN KESIMPULAN HASIL

WAWANCARA ORANGTUA

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1.	Bagaimana menurut Ibu dengan adanya program pendidikan profetik?	Orangtua sangat setuju dengan program bina akhlak untuk mendukung pendidikan karakter profetik.	Orangtua mendukung program bina akhlak.
2.	Apa urgensi program pendidikan karakter profetik bagi orang tua?	Sangat urgensi karena pengaruh lingkungan yang sangat kuat sehingga diperlukan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik untuk membentengi peserta didik dari pengaruh yang kurang baik.	Sangat diperlukan pendidikan karakter profetik.
3.	Bagaimana peran Ibu dalam menyiapkan program pendidikan karakter profetik dirumah?	Mengajarkan kepada anak untuk sholat tepat waktu, jujur, taat pada orangtua, bertanggung jawab.	Mengedepankan suri tauladan Nabi Muhammad SAW.
4.	Bagaimana upaya yang dilakukan Ibu dalam membiasakan anak berkarakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Memberikan contoh yang baik kemudian memberikan reward jika anak berbuat baik serta menegur jika anak berbuat kesalahan.	Memberikan contoh yang baik sesuai dengan akhlak Nabi.
5.	Bagaimana peran sekolah dalam menyiapkan program bina akhlak?	Program sekolah sudah sangat bagus karena semua kegiatan sudah terprogramkan dan dilaksanakan dengan baik.	Program dilaksanakan dengan baik.

6.	Apakah sekolah melakukan sinergi dengan Ibu dalam menerapkan program pendidikan profetik?	Ya, karena orangtua selalu diberikan hasil perkembangan anak secara berkala.	Hasil perkembangan anak diberikan secara berkala kepada orangtua.
7.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menerapkan hukuman kepada anak yang telah melakukan perbuatan yang menunjukkan akhlak yang tercela?	Menegur dengan baik kepada anak yang melakukan kesalahan dan memberikan contoh yang baik.	Pemberian contoh yang baik kepada anak.
8.	Apakah setelah diberikan program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik terdapat perubahan sikap anak yang terlihat?	Sangat terlihat hasilnya, seperti contoh anak saya tidak harus disuruh untuk sholat, tilawati quran dikerjakan secara rutin, serta anak berkelakuan sopan dan santun dalam kehidupan sehari-hari.	Program bina akhlak dalam mendukung pendidikan karakter profetik sangat dirasakan manfaatnya.
9.	Adakah kendala dalam menerapkan karakter STAF (siddiq, tabligh, amanah, fathonah)?	Penggunaan gadget membuat anak lupa waktu.	Penggunaan hp yang berlebihan.

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI



Ket : Wawancara pihak Yayasan



Ket : Wawancara pihak Yayasan



Ket : Wawancara Kepala Sekolah



Ket: Wawancara Kepala Sekolah



Keterangan : Wawancara Kurikulum



Keterangan : Wawancara Kurikulum



Keterangan : Wawancara Sarpras



Keterangan : Wawancara Sarpras



Keterangan : Wawancara Peserta didik
Pembina



Keterangan : Wawancara Guru



Keterangan : Wawancara Guru Pembina



Keterangan : Wawancara Peserta didik



Keterangan : Wawancara Guru Pembina



Keterangan :Observasi Bina Akhlak



Keterangan : Observasi Bina Akhlak



Keterangan : Observasi Bina Akhlak

LAMPIRAN 6



**DESAIN PEMBELAJARAN BINA AKHLAK
SEMESTER GENAP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AS-SALAAM
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

No	Bulan	Materi	Pokok Bahasan	Pembuat Materi	Teknis/Pelaksanaan	Tanggal Aplikasi
1	Januari	AKHLAQ	Pembukaan Hak sesama muslim dan Akhlaq kepada Allah Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	19 Januari 2023
2	Januari	FIQIH	Pembukaan Bab Mukallaf dan Baligh Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	26 Januari 2023
3	Februari	SEJARAH	Qoshoshul Qur'an Kisah Lukmanul Hakim Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	02 Februari 2023
4	Februari	FIQIH	Pembukaan Bab Wudlu Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	09 Februari 2023
5	Februari	AQIDAH	Pembukaan Mutiara Indah Sifat wajib bagi Allah dan aqid iman Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	16 Februari 2023
6	Februari	FIQIH	Pembukaan Bab Wudlu lanjutan dan praktik wudhu Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	23 Februari 2023
7	Maret	AKHLAQ	Pembukaan Intisari surat Al-Qur'an (At-Tiin, Al-Insyiroh, Ad-Dhuha) Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	17 Maret 2022
8	Maret	FIQIH	Pembukaan Bab Sholat lanjutan Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	2 Maret 2023

9	Maret	SEJARAH	Pembukaan Kisah orang-orang sholeh Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	16 Maret 2023
10	April	FIQIH	Pembukaan Bab Mengurus jenazah dan sholat jenazah Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	06 April 2023
11	April	AKHLAQ	Pembukaan Kewajiban hati dan maksiat (hati, lisan, mata) Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	13 April 2023
12	Mei	FIQIH	Pembukaan Sholat jamak dan qoshor Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	4 Mei 2023
13	Mei	FIQIH	Pembukaan Bab Tayamum Penugasan	Tuhfah, S. Ag	PTM bersama kelompok masing-masing	19 Mei 2023

Menyetujui
Kepala Sekolah

Gunungputri, Januari 2023
Guru Bina Akhlak

Fatimazzachroh, S.Pd
NIK: 032.012.085

Tuhfah,S.Ag
NIK: 032.05.041



**DESAIN PEMBELAJARAN BINA AKHLAK KELAS
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AS-SALAAM
TAHUN PELAJARAN 2022-2023**

No	Bulan	Materi	Pokok Bahasan	Teknis/Pelaksanaan	Tanggal Aplikasi
1	Agustus	AQIDAH	Pembukaan Agama paling benar Kewajiban seorang muslim terhadap agama Islam Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	4 Agustus 2022
2	Agustus	AKHLAQ	Ayat tentang akhlaq Pembagian akhlaq Contoh-contoh akhlaq Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	11 Agustus 2022
3	Agustus	FIQIH IBADAH	Thoharoh, Hadts, dan Najis Macam-macam air Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	18 Agustus 2022
4	Agustus	SEJARAH	Mengenal 4 pahlawan- pahlawan Islam (Thariq Bin Ziyad, Shalahudin Al-Ayubi, Muhammad Al-Fatih, Umar Bin Abdul Aziz) Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	25 Agustus 2022
5	September	AQIDAH	Islam, Iman, Ihsan Tauhid Rububiyah dan Tauhid Uluhiyah Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	01 September 2022
6	September	AKHLAQ	Adab berpakaian Adab berbicara Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	08 September 2022
7	September	FIQIH IBADAH	Macam-macam najis Cara menghilangkan najis Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	15 September 2022
8	Oktober	SEJARAH	Qoshoshul Qur'an Kisah Lukmanul Hakim Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	29 September 2022
9	Oktober	AQIDAH	Sifat wajib bagi Allah Sifat Mustahil bagi Allah Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	06 Oktober 2022
10	Oktober	AKHLAQ	Sopan santun Jujur Taat Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	13 Oktober 2023
11	Oktober	FIQIH IBADAH	Mandi wajib Mandi sunat Tata cara mandi wajib Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	20 Oktober 2023
12	Oktober	SEJARAH	Kisah Nabi Adam Alaihissalaam Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	29 Oktober 2022
13	November	AQIDAH	Ayat sajadah Nama-nama lain Al-Qur'an Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	03 November 2022
14	November	AKHLAQ	18 Akhlaq kepada Allah Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	10 November 2022

15	November	FIQIH IBADAH	Sebab tayamum Syarat sah tayamum Tata cara bertayamum Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	17 November 2022
16	November	SEJARAH	Kisah Ashhabul Kahfi Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	24 November 2022
17	Desember	AQIDAH	Intisari surat Al-Qur'an (At- Tiin, Al-Insyiroh, Ad-Dhuha) Penugasan	PTM bersama kelompok masing- masing	01 Desember 2022

Menyetujui
Kepala Sekolah

Gunungputri, Juli 2022
Guru Bina Akhlak

Fatimazzachroh, S.Pd
NIK: 032.012.085

Tuhfah, S.Ag
NIK: 032.05.041

LAMPIRAN 7
Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 287/B.04.02/2023
Lampiran : -
Perihal : *Izin Penelitian*

25 Rajab 1444 H
16 Februari 2023 M

Yang terhormat,
Kepala SDIT As – Salaam Karanggan
Jln. Caringin, Jln. Karanggan Muda, No. RT,01/04
Karanggan, Kec. Gunungputri, Kab, Bogor.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa kami :

N a m a : **Syifanur Fauziah**
NIM : 2109087003
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2022/2023

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:
"Implementasi Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik di SDIT As – Salaam Karanggan".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Direktur
Kaprodin Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)

LAMPIRAN 8
Surat Keterangan Penelitian



SD ISLAM TERPADU AS-SALAAM KARANGGAN

Jl. Caringin, Kp. Karanggan Muda, RT 01/04, Desa Karanggan,
 Kecamatan Gunungputri, Kabupaten Bogor, W 0812 2169 3999
 Email: sd1.asalaam.karanggan@gmail.com http://sd1asalaam.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor Surat: 069/SDIT/As-Ka/SK/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah:

Nama	: Fatimatuzzachroh, S.Pd
Jabatan	: Kepala Sekolah
Nama Sekolah	: SDIT As-Salaam Karanggan

Dengan ini menyatakan bahwa data guru:

Nama	: Syifimur Fauziah, S.Pd
NIM	: 2109087003
Tempat tanggal Lahir	: Bogor, 15 Juli 1998
jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Pekerjaan	: Guru

Menyatakan bahwa nama tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di SDIT As-Salaam Karanggan dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul "Implementasi Program Bina Akhlak Dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik". Demikian surat keterangan ini di buat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunungputri, 30 Maret 2023
 Kepala Sekolah



Fatimatuzzachroh, S.Pd

LAMPIRAN 9



DISIPLIN PESERTA DIDIK SDIT AS-SALAAM KARANGGAN

I. DISIPLIN UMUM

1. Datang tepat waktu sesuai jadwal yang ditentukan
2. Masuk kelas tepat waktu
3. Mengikuti semua kegiatan sekolah
4. Tidak jajan di luar sekolah ketika jam sekolah
5. Tidak membawa alat komunikasi /HP
6. Tidak membawa mainan dan alat elektronik apapun ke sekolah

II. DISIPLIN PAKAIAN

1. Memakai seragam dan topi sesuai dengan jadwal
2. Memakai ikat pinggang berwarna hitam berlogo As-Salaam
3. Tidak memakai perhiasan
4. Tidak memakai atribut selain atribut sekolah
5. Memakai sepatu hitam dengan model yang biasa dan kaos kaki
6. Tidak memakai sepatu sandal
7. Memakai seragam secara rapi dan sopan
8. Tidak memakai pakaian jeans dan berpakaian ketat di sekolah
9. Tidak memakai kerudung berbahan kaos (kecuali seragam)
10. Menggunakan tas yang tidak bergambar pornografi

III. DISIPLIN ETIKA/KESOPANAN

1. Mengucapkan salam sambil bersalaman ketika bertemu guru/teman
2. Mengucap salam ketika masuk kelas/kantor

1. Menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekitar
2. Membuang sampah pada tempatnya

V. DISIPLIN IBADAH

1. Mengikuti sholat berjama'ah dengan khusyu'
2. Membawa peralatan sholat (peci, mukena, dan sajadah)
3. Menggunakan pakaian yang menutupi aurat
4. Melaksanakan ibadah puasa sunnah (Senin-Kamis)

VI. DISIPLIN BAHASA

1. Berbicara dengan santun
2. Menggunakan bahasa yang sopan

VII. DISIPLIN PERIZINAN

1. Tidak meninggalkan kelas tanpa seizin guru
2. Tidak meninggalkan sekolah tanpa seizin kabag kesiswaan
3. Peserta didik wajib memakai tanda perizinan jika keluar kelas pada saat KBM
4. Jika Peserta didik sakit lebih dari dua hari harus menyertakan surat izin dokter

VIII. KESALAHAN YANG HARUS DIHINDARI

1. Berkelahi
2. Mengambil hak milik orang lain
3. Membuat kegaduhan
4. Mengejek orang lain
5. Bertingkah laku tidak sopan

IX. BAGI SISWA YANG MELANGGAR TATA TERTIB DIATAS AKAN MENDAPATKAN SANKSI :

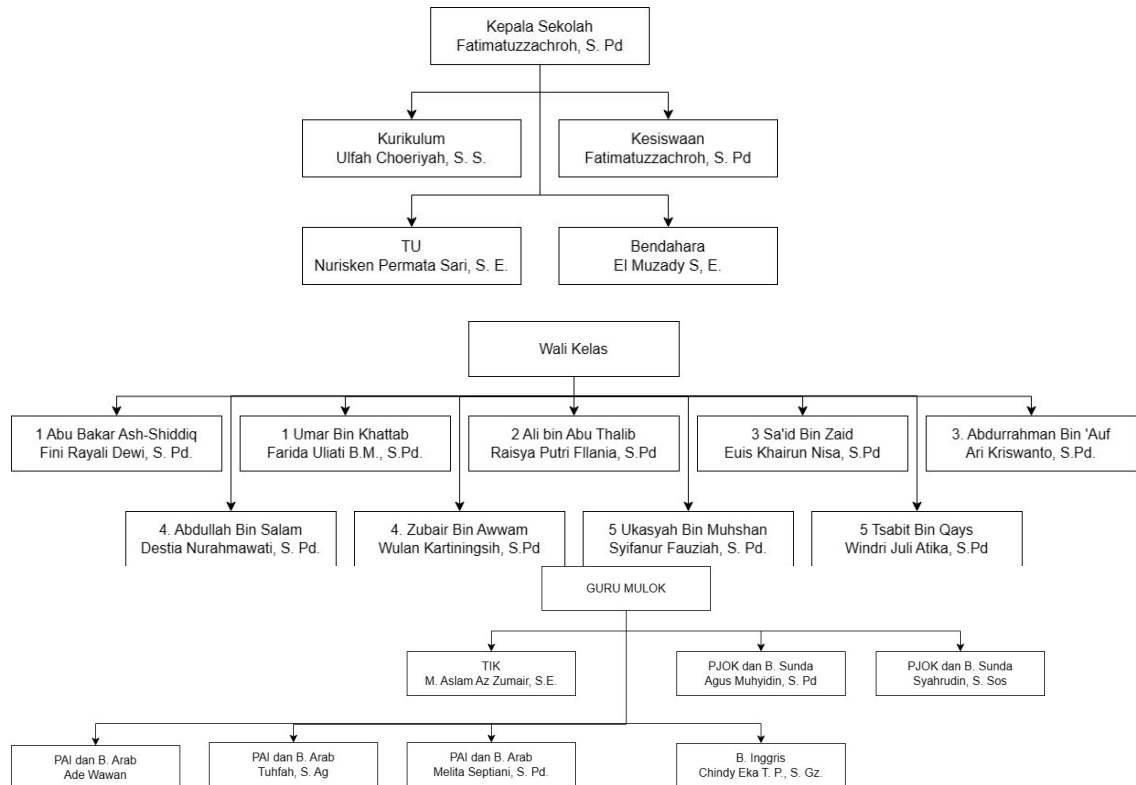
1. Teguran
2. Peringatan
3. Pemanggilan orang tua
4. Skorsing
5. Dikeluarkan dari sekolah

Gunungputri, 11 Maret 2023
Kepala SDIT As-Salaam Karanggan

(Fatimatuzzachroh, S.Pd.)

LAMPIRAN 10

Struktur Organisasi Sekolah



LAMPIRAN 11 MATERI BINA AKHLAQ



**MATERI BINA AKHLAQ
SDITAS-SALAAM
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

AQIDAH**AGAMA YANG PALING BENAR ISLAM**

Qur'an surat Al-Maidah ayat 3

الْيَوْمَ أَكْمَلْتُ لَكُمْ دِينَكُمْ وَأَتَمَمْتُ عَلَيْكُمْ نِعْمَتِي وَرَضِيْتُ لَكُمُ الْإِسْلَامَ دِينًا

Artinya: “Pada hari ini telah Aku sempurnakan untukmu agamamu, telah Aku cukupkan kepadamu nikmat-Ku dan Kuridhoi Islam sebagai agama bagimu”.

(QS. Al-Maidah:3)

Qur'an surat Ali Imron ayat 19

إِنَّ الدِّينَ عِنْدَ اللَّهِ الْإِسْلَامُ

Artinya: “Sesungguhnya agama yang diridhoi Allah hanyalah Islam”. (QS.

Ali Imron :19)

Islam adalah agama yang dibawa Nabi Muhammad shallallahu alaihi wasallam yang merupakan satu-satunya agama yang diterima oleh Allah. Seluruh kebaikan terkandung dalam agama Islam. Agama Islam akan selalu baik, murni, dan sesuai di manapun, untuk siapapun sampai akhir zaman nanti.

KEWAJIBAN SEORANG MUSLIM TERHADAP AGAMA ISLAM

Menuntut ilmu itu wajib hukumnya bagi seorang muslim. Agar bisa menjalankan ajaran agama dengan benar.



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

AKHLAQ

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَعْقَالِقِ

Artinya: "Sesungguhnya aku (Muhammad) diutus untuk menyempurnakan akhlaq yang mulia."

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ

Artinya: "Sungguh pada diri Rasulullah itu terdapat suri tauladan yang baik."

Akhlaq terbagi menjadi 2

1. Akhlaq terpuji disebut akhlaqul mahmudah atau akhlaqul karimah
Contoh: bangun tidur lalu berdoa, membereskan tempat tidur, sholat subuh di masjid bagi laki-laki, mengucapkan salam kepada orangtua sambil mencium tangan mereka ketika hendak berangkat sekolah dan sebagainya.
2. Akhlaq tercela disebut akhlaqul madzmumah
Contoh: mencuri, berbohong, membantah perintah orangtua, suka berkelahi, membenci teman, berkata tidak sopan dan sebagainya.

Yang termasuk akhlaqul mahmudah/akhlaqul karimah

Taqwa	: menjalankan perintah Allah dan menjauhi larangan Allah
Ikhtiar	: bekerja keras dan berdoa untuk mencapai tujuan.
Tawakkal	: berserah diri kepada Allah setelah berusaha dan berdoa.
Sabar/tabah	: menahan diri dari berkeluh kesah.
Ikhlas	: dalam melakukan sesuatu jiwanya selalu terbuka dan menerima, semua hanya karena Allah.
Qana'ah	: menerima apa adanya semua yang ada
Istiqomah	: dalam beramal selalu semangat, fokus, terus menerus teguh pendirian dan pantang menyerah.
Shidiq	: selalu menjaga ucapan dengan berkata benar
Ihsan	: selalu berbuat kebaikan
Tawadhu	: sopan dan rendah hati
Dermawan	: selalu memberikan hal yang bermanfaat untuk oranglain
Taubat	: membersihkan hati dari segala dosa
Jujur	: berkata dan berbuat sesuai kenyataan

Yang termasuk akhlaqul madzmumah

Kafir	: mengingkari perintah Allah
Musyrik	: orang yang menyekutukan Allah
Munafiq	: orang yang bermuka dua cirinya bila berkata ia dusta, bila ber-
	janji ia ingkar, bile diberi Amanah ia khianat.
Takabur	: sombong/congkak
Riya	: suka pamer ingin dilihat orang lain
Sum'ah	: suka pamer ingin didengar orang lain
Dengki	: suka iri hati
Malas	: berat untuk mengerjakan sesuatu, dan berhenti untuk
menun-	taskan pekerjaan.
Pelit/kikir	: enggan untuk memberi
Ghibah	: membicarakan keburukan oranglain
Fitnah	: membicarakan keburukan orang lain tapi tidak terbukti
Su'udzon	: berprasangka buruk



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

FIQIH IBADAH

- **Thoharoh** adalah bersuci dari hadats dan najis menurut aturan-aturan yang ditentukan agama Islam misalnya: berwudhu, tayamum, istinja, mandi
- **Hadats** adalah perbuatan atau kejadian yang terjadi pada diri kita yang membuat kita tidak suci misalnya: buang air besar/kecil, haidh, nifas, junub
- **Najis** adalah sesuatu yang jika menempel/mengenai diri kita membuat kita tidak sah beribadah misalnya: kotoran hewan, kotoran manusia, air kencing

MACAM-MACAM AIR

1. **AIR MUTLAK (air suci mensucikan)** boleh untuk bersuci seperti:
 - 1) Air hujan
 - 2) Air laut
 - 3) Air sumur
 - 4) Air mata air
 - 5) Air sungai
 - 6) Air salju
 - 7) Air embun

2. **AIR SUCI TAPI TIDAK MENSUCIKAN** seperti:
 - 1) Air yang berubah sifatnya karena bercampur dengan benda yang suci (kopi, teh, susu, sirup dll)
 - 2) Air tumbuh-tumbuhan (air kelapa, air jeruk, air semangka dll)
 - 3) Air musta'mal yaitu air bekas yang masih suci. Seperti air bekas wudhu/mandi yg belum terkena najis

3. **AIR MUTANAJIS** (air yang terkena najis). Jika mengubah rasa, warna, atau aromanya, maka hukumnya najis tidak boleh dipakai untuk bersuci.

4. **AIR MAKRUH** yaitu air yang sangat panas atau sangat dingin karena dapat menimbulkan efek yang berbahaya bagi pemakainya. Seperti air *musyammis* air musyammis adalah air yang disimpan di sebuah logam/kuningan lalu terkena panas matahari. Air ini suci tapi makruh jika dipakai bersuci.

Air yang jumlahnya 2 kullah. (ukuran volumenya sekitar 60cmx60cmx60cm
Atau setara dengan 270 liter

Maka air tidak najis dan bisa di gunakan bersuci



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEJARAH ISLAM

Mengenal 4 Pahlawan Islam

1. Thariq Bin Ziyad

Thariq Bin Ziyad penakluk Andalusia (Spanyol). Seorang jendral dari dinasti Umayyah yang memimpin penaklukan muslim atas wilayah Al-Andalus (Spanyol, Portugal, Andorra, Gibraltar, dan sekitarnya) pada tahun 711 Masehi. Terkenal dengan taktik mengobarkan semangat pasukan Islam. Setelah tiba dipantai beliau memerintahkan membakar semua kapal. Tidak ada pilihan lain selain maju menghadapi pasukan musuh dan menang. 12.000 pasukan Thariq melawan 100.000 pasukan Raja Redorick. Pasukan muslim akhirnya meraih kemenangan atas kerajaan Visigoth , dimana rajanya Redorick terbunuh tanggal 19 Juli 711 M dalam pertempuran Guadalete.

2. Shalahudin Al-Ayubi

Shalahudin Al Ayubi berasal dari bangsa Kurdi. Ayahnya Najmuddin Ayyub dan pamannya Asaduddin Syirkuh hijrah meninggalkan kampung halamannya dekat Danau Fan dan pindah ke daerah Tikrit (Iraq). Shalahudin lahir di benteng Tikrit Iraq tahun 532 H/1138M, Ketika ayahnya menjadi penguasa Seljuk di Tikrit. Dikenal sebagai seorang pemimpin yang sederhana, pemurah, rendah hati, dan pemberani. Panglima Islam dari Iraq yang berhasil menaklukkan kota Jerusalem/Palestina dari pasukan salib.

3. Muhammad Al-Fatih

Muhammad Al-Fatih lahir di Edirne Turki, 30 Maret 1432M. Muhammad Al-Fatih sang penakluk adalah Khalifah Turki Utsmani ke 7 yang berkuasa pada tahun 1444-1446 dan 1451-1481, Beliau dikenal karena berhasil menaklukkan Konstantinopel/Istanbul di bawah kekuasaan Romawi pada pertempuran dahsyat 29 Mei 1453M.

“Kota Konstantinopel akan jatuh ke tangan Islam, pemimpin yang menaklukkannya adalah sebaik-baik pemimpin, dan pasukan yang berada di bawah komandonya adalah sebaik-baik pasukan (H.R.Ahmad)

4. Umar Bin Abdul Aziz

Umar Bin Khottob adalah kakek buyutnya. Umar Bin Abdul Aziz seorang sultan yang sangat sederhana, cerdas, adil, dan tegas. Lahir di Madinah Arab Saudi tanggal 02 November 682M. Dalam pemerintahan sekitar 2,5 tahun mampu menjadikan Islam sebagai rahmatilil alamin. Contoh teladan pemerintahan Islam yang luar biasa baiknya. Adalah salah satu Khalifah yang memimpin Dinasti Umayyah pada tahun 717-720 M.

Catatan: sebagai tambahan materi ditayangkan juga film salah satu pahlawan



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

AKHLAQ

I. ADAB BERBICARA

- a. Berbicara apabila diperlukan dan yang baik-baik saja
- b. Berfikir sebelum berbicara
- c. Berbicara dengan suara yang jelas
- d. Berhadapan dengan lawan bicaranya
- e. Melunakkan suara ketika berbicara
- f. Tidak berdusta dalam berbicara
- g. Menyimak dengan baik saat orang lain berbicara
- h. Tidak boleh ghibah yaitu membicarakan, menggunjing keadaan seseorang tentang kesalahannya atau hal-hal yang tidak disukainya
- i. Tidak boleh namimah yaitu mendengarkan ucapan orang lain kemudian disebar dalam rangka membuat kebencian, permusuhan dan kerusakan di antara mereka

II. ADAB BERGAUL DENGAN LAWAN JENIS

- a. Tidak boleh berkhalwat yaitu berdua-duaan tanpa disertai orang lain, karena yang ketiganya adalah syetan
- b. Menundukkan pandangan yaitu menghindari pandangan langsung apabila tidak ada kepentingan
- c. Menjaga auratnya dengan berpakaian sesuai syariat Islam
- d. Menghindari berikhtilat yaitu berkumpul/bercampurnya antar perempuan dan laki-laki apabila tidak ada kepentingan
- e. Menjaga kehormatan diri dengan bergaul dengan orang-orang sholeh

III. ADAB TERHADAP ORANG SAKIT

- a. Menengok dengan niat ikhlas dan tujuan baik
- b. Memperhatikan waktu kunjungan sehingga tidak memberatkan orang yang sakit
- c. Menanyakan keadaan yang sakit
- d. Memberikan simpati, semangat, nasihat, kesabaran dan tawakal kepada Allah subhaanahu wata 'aalaa
- e. Mendoakan agar segera sembuh

*“Allohumma robbannaasi adzhibil ba’sa isyfi anta
sysyaafi laa syifaa a illa syifaa uka syifaa an laa yughoodiru
saqomaa”*

- f. Berusaha membantu meringankan biaya pengobatan



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

AKHLAQ

A. ADAB BERBICARA

1. Berbicara apabila diperlukan dan yang baik-baik saja
2. Berfikir sebelum berbicara
3. Berbicara dengan suara yang jelas
4. Berhadapan dengan lawan bicaranya
5. Melunakkan suara ketika berbicara
6. Tidak berdusta dalam berbicara
7. Menyimak dengan baik saat orang lain berbicara
8. Tidak boleh ghibah yaitu membicarakan, menggunjing keadaan seseorang tentang kesalahannya atau hal-hal yang tidak disukainya
9. Tidak boleh namimah yaitu mendengarkan ucapan orang lain kemudian disebarkan dalam rangka membuat kebencian, permusuhan dan kerusakan di antara mereka

B. ADAB BERGAUL DENGAN LAWAN JENIS

1. Tidak boleh berkhawat yaitu berdua-duaan tanpa disertai orang lain, karena yang ketiganya adalah syetan
2. Menundukkan pandangan yaitu menghindari pandangan langsung apabila tidak ada kepentingan
3. Menjaga auratnya dengan berpakaian sesuai syariat Islam
4. Menghindari berikhtilat yaitu berkumpul/bercampurnya antar perempuan dan laki-laki apabila tidak ada kepentingan
5. Menjaga kehormatan diri dengan bergaul dengan orang-orang sholeh

C. ADAB TERHADAP ORANG SAKIT

1. Menengok dengan niat ikhlas dan tujuan baik
2. Memperhatikan waktu kunjungan sehingga tidak memberatkan orang yang sakit
3. Menanyakan keadaan yang sakit
4. Memberikan simpati, semangat, nasihat, kesabaran dan tawakal kepada Allah subhaanahu wata 'aalaa
5. Mendoakan agar segera sembuh

“Allohumma robbannaasi adzhibil ba’sa isyfi anta sysyaafi laa syifaa a illa syifaa uka syifaa an laa yughoodiru saqomaa”

6. Berusaha membantu meringankan biaya pengobatan



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

FIQIH

A. MACAM-MACAM NAJIS

1. Najis Mukhoffafah (ringan)

Misal: air kencing bayi laki-laki yang belum berumur dua tahun dan belum makan sesuatu selain ASI. Cara membersihkannya: mencipratkan / membasuh air ke tempat najis sampai 3x.

2. Najis Mutawasithoh (sedang)

Misal: darah, nanah, kotoran hewan, kotoran manusia, air kencing, makanan/minuman yang dimuntahkan, bangkai dan lain-lain. Cara membersihkannya: membasuh dengan air sampai sifat-sifat najis itu hilang (bau, rasa, bentuk fisik, dan warnanya).

3. Najis Mugholadzoh (berat)

Misal: anjing, babi, dan segala yang berasal dari keduanya. Cara membersihkannya dicuci sebanyak 7x dan terakhir kali dicampur dengan tanah.

Bangkai itu najis kecuali bangkai ikan (hewan laut) belalang, serta hewan yang darahnya tidak mengalir seperti lebah, lalat, semut.

B. CARA MENGHILANGKAN NAJIS

1. Kotoran dan kencing manusia

Kita harus membasuhnya dengan menggunakan air yang mengalir sampai najis benar-benar hilang. Sampai tuntas tanpa ada bekas yang melekat.

2. Bejana yang dijilat anjing

Berdasarkan hadits yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori dan Imam Muslim, dari Abu Hurairah beliau berkata bahwa Rasulullah Shallaallu ‘alaihi wasallam bersabda “Cara menyucikan bejana di antara kalian apabila dijilat anjing adalah dicuci sebanyak 7x dan awalnya dengan tanah. (Muttafaqun ‘alaih)

3. Mensucikan bangkai

Bangkai itu najis tapi kulitnya masih bisa disucikan dengan disamak. Kulit itu bisa dipakai tapi tidak boleh dimakan.

4. Mensucikan tanah

Membuang benda najisnya kemudian menyiram tanah atau tempat tersebut dengan air sampai hilang sifat najisnya.

5. Mensucikan makanan

Bersihkan/buang makanan yang terkena najis yang tidak terkena najis tetap suci dan halal.

6. Mensucikan air terkena najis

Misal bak mandi. Buanglah benda najisnya tuangkan air sampai hilang sifat najisnya atau sekalian dikuras sampai bersih dan diganti air yang suci.



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SEJARAH

KHULAFATUR RASYIDIN

adalah 4 khalifah pertama pengganti kepemimpinan Nabi Muhammad shallallaahu ‘alaihi wasallam. Mereka adalah sahabat-sahabat terdekat Rasulullah dan termasuk Assaabiquunal Awwaluun.

4. ABU BAKAR ASH-SHIDDIQ

Gelar *Ash-Shiddiq* (selalu membenarkan). Sosok paling jujur dan benar. Julukan ini diperolehnya karena beliau senantiasa membenarkan segala ucapan, perbuatan, dan risalah yang dibawa Nabi Muhammad shallallaahu ‘alaihi wasallam. Putrinya yang bernama Siti Aisyah merupakan istri nabi Muhammad shallallaahu ‘alaihi wasallam. Mendampingi Rasulullah berdakwah selama hidupnya. Sebelum memeluk Islam, Abu bakar adalah seorang pedagang yang kaya raya. Sesudah memeluk Islam seluruh hartanya ia keluarkan untuk kepentingan dakwah dan kesejahteraan umat Islam.

5. UMAR BIN KHATTAB

Diberi gelar *Singa Padang pasir dan Al-Faruq* (pembeda yang benar dan salah) karena ketegasan dan keberaniannya dalam membela Islam. Masuk Islam karena mendengar adik perempuannya membaca Al-Qur’an. Sayyidinaa Umar Bin Khattab mendatangi Rasulullah di

Darul Arqam di Safa. Di sanalah Sayyidina Umar mengikrarkan diri beriman kepada Allah dan Rasul-Nya.

6. UTSMAN BIN AFFAN

Seorang sahabat Nabi berasal dari keturunan bangsa saudagar yang kaya raya. Utsman merupakan sahabat karib Abu Bakar, lewat Abu Bakar, beliau bertemu dengan Nabi Muhammad shallallaahu ‘alaihi wasallam dan masuk Islam. Di zaman kekhalifahannya Al-Qur’an dibukukan sehingga disebut Mushaf Utsmani. Susunannya persisi seperti sekarang. Beliau diberi gelar *Dzun Nurain*, (orang yang memiliki dua cahaya) karena menikahi kedua putri Rasulullah Ruqayyah dan Ummu Kultsum. Utsman juga dikenang sebagai khalifah yang memperbaiki dan memperluas Masjidil Haram di Mekkah dan Masjid Nabawi di Madinah.

7. ALI BIN ABI THALIB

Ali Bin Abi Thalib adalah orang pertama yang masuk Islam dari golongan anak-anak. Saat itu usianya baru menginjak 7 tahun. Ali diketahui sangat dekat dengan Nabi Muhammad shallallaahu ‘alaihi wasallam yang tak lain adalah sepupunya sendiri. Ia kerap mengikuti ke manapun Muhammad pergi dan meniru kata-kata serta tindakannya. Ali Bin Abi Thalib dikenal atas kerendahan hatinya, kecerdasan, kesalehan dan pengetahuannya yang mendalam tentang Al-Quran. Dia adalah seorang sarjana besar Islam dan sastra Arab, dan mempelopori bidang tata Bahasa Arab.



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

AQIDAH

NAMA-NAMA LAIN AL-QUR'AN

- | | |
|-----------------|---|
| 1. Al- Kitab | artinya Kitab |
| 2. Al-Furqon | artinya Pembeda antara yang benar dan salah |
| 3. Adz-Dzikr | artinya Pemberi peringatan |
| 4. Asy-Syifa | artinya Obat/penyembuh |
| 5. Al-Huda | artinya Petunjuk |
| 6. An-Nur | artinya cahaya |
| 7. At-Tanzil | artinya Yang diturunkan |
| 8. Al-Hikmah | artinya Kebijaksanaan |
| 9. Al-Mauidzah | artinya Pelajaran/nasihat |
| 10. Al-Hukm | artinya Peraturan/hukum |
| 11. Ar-Rohmat | artinya Karunia |
| 12. Ar-Ruh | artinya Ruh |
| 13. Al-Bayan | artinya Penerang/penjelas |
| 14. Al-Kalam | artinya Ucapan/firman |
| 15. Al-Busyro | artinya Kabar gembira |
| 16. Al-Basha'ir | artinya Pedoman |
| 17. Al-Balagh | artinya Penyampaian/berita |
| 18. Al-Qaul | artinya Perkataan/ucapan |
| 19. | |

INTISARI SURAT AL-QUR'AN

1. An-Naas (Manusia)

Perintah untuk memohon perlindungan kepada Allah dari segala bisikan tersembunyi yang berasal dari bangsa jin dan manusia.

2. Al-Falaq (Waktu subuh)
Perintah untuk memohon perlindungan kepada Allah dari segala kejahatan, di antaranya kejahatan malam, para tukang sihir, dan kejahatan orang dengki apabila ia dengki.
3. Al-Ikhlash (Ke Esaan Allah)
Perintah memurnikan ke Esaan Allah, bahwa Allah adalah maha Esa, tidak beranak dan juga tidak diperanakkan, serta tidak ada seorangpun yang serupa dengan-Nya.
4. Al-Lahab (Gejolak api)
Bencana yang akan menimpa Abu lahab dan istrinya yang telah membangkang dan menolak ajaran yang dibawa Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam.
5. An-Nashr (Pertolongan)
Kemenangan yang akan diraih oleh Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa sallam dalam penaklukan Kota Makkah, dan berbondong-bondongnya manusia masuk agama Islam.



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

AKHLAQ

A. Hak Antara Muslim yang Satu dengan yang Lain

1. Menjawab salam
2. Memenuhi undangan jika kita diundang
3. Memberikan nasihat apabila ia meminta nasihat
4. Apabila ia bersin lalu memuji Allah (baca hamdallah) maka doakanlah dengan membaca yarhamukallah/yarhamukillah
5. Menjenguk ketika sakit
6. Meringankan beban ketika mendapat musibah
7. Melakukan takziah

B. 18 Akhlaq kepada Allah

1. Ikhlas kepada Allah dalam beramal dengan cara menjaga ibadah agar tidak terjerumus dalam kesyirikan
2. Mensyukuri nikmat yang diberikan oleh Allah
3. Mengagungkan dan memuliakan Allah
4. Mencintai Allah melebihi dari yang lainnya
5. Merasakan pengawasan Allah baik pada saat sepi ataupun ramai
6. Menumbuhkan rasa takut, cemas, dan penuh harap kepada Allah
7. Segera minta ampun atas segala dosa
8. Selalu berdoa, bersikap merendah dihadapan Allah
9. Tidak putus asa dan berharap ampunan-Nya
10. Meyakini kekuasaan Allah untuk memberikan manfaat, mudhorot, menghidupkan dan mematikan
11. Berprasangka baik terhadap Allah
12. Bersabar atas semua taqdir Allah
13. Merenungi rahmat Allah yang telah dilimpahkan-Nya
14. Pasrah, patuh, dan tunduk kepada Allah
15. Malu dan waspada kepada Allah untuk berbuat maksiat
16. Memikirkan betapa kerasnya adzab Allah
17. Taqwa mentaati perintah Allah dan berusaha menjauhi larangan Allah
18. Meyakini janji Allah yang pasti akan ditepati dan ancaman yang pasti dipenuhi

C. Sikap Manusia Terhadap alam

Sudah seharusnya manusia menjaga keseimbangan alam, karena alam yang indah dengan segala kemanfatannya bukan hanya untuk dinikmati oleh kita yang hidup sekarang ini, akan tetapi juga untuk generasi mendatang.

D. SIFAT-SIFAT NABI MUHAMMAD SAW

1. Siddiq (Jujur)
2. Amanah (Dapat Dipercaya)
3. Tabligh (Menyampaikan)
4. Fathonah (Cerdas)



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

FIQIH

A. MUKALLAF

Mukallaf adalah orang yang terkena beban kewajiban dalam agama Islam. Mereka adalah orang yang baligh, berakal/tidak gila, dan telah mendengar pokok dakwah Islam (yaitu dua kalimat syahadat) dalam bahasa yang ia pahami.

Kewajiban mukallaf:

1. Mukallaf non muslim:
 - Masuk Islam
 - Tetap taat dalam keislaman (tidak murtad)
 - Melaksanakan kewajiban dan menjauhi perkara haram
2. Mukallaf muslim:
 - Tetap taat dalam keislaman (tidak murtad)
 - Melaksanakan kewajiban dan menjauhi perkara haram

C. BALIGH

Tanda-tanda baligh bagi anak laki-laki, salah satu dari 2 tanda:

1. Mimpi keluar air mani, atau
2. Genap berumur 15 tahun hijriyah

Tanda-tanda baligh bagi anak perempuan, salah satu dari 3

tanda:

1. Mimpi keluar air mani, atau
2. Keluar darah haidh, atau
3. Genap berumur 15 tahun hijriyah

Tanda-tanda air mani:

- ✓ Berwarna putih dan keruh
- ✓ Keluarnya memancar, sedikit demi sedikit
- ✓ Merasakan nikmat ketika keluar, kemudian syahwatnya menurun
- ✓ Berbau adonan ketika basah dan berbau putih telur ketika kering

CATATAN

- Meskipun anak sudah **keluar bau badan, tumbuh jakun, suara membesar, tumbuh rambut di anggota tertentu, badan membesar** dan lain-lain, tapi belum muncul salah satu tanda-tanda baligh, maka anak tersebut **belum dikatakan berusia baligh**.
- Anak perempuan dimungkinkan keluar darah haidh untuk pertama kalinya ketika dia sudah beumur kira-kira **9 tahun hijriyah atau 9 tahun hijriyah kurang 15 hari**.
- Kalau anak perempuan berumur 8 tahun atau 7 tahun sudah pernah keluar darah dari qubulnya, maka darah ini bukan darah haidh tapi **darah istihadhoh**
- Darah istihadhoh adalah darah yang keluar dari qubulnya seorang wanita yang bukan darah haidh, nifas, dan wiladah.

Hal-hal yang menyebabkan MANDI WAJIB

- 1) Keluarnya air mani/ junub
- 2) Suci dari haidh dan nifas
- 3) Keluar darah saat melahirkan/wiladah
- 4) Orang kafir (jika terjadi padanya hal-hal yang mengharuskan mandi di waktu kafirnya) ketika masuk Islam
- 5) Sembuh dari gila (jika terjadi padanya hal-hal yang mengharuskan mandi) ketika gila
- 6) Meninggak dunia

Mandi menurut bahasa adalah mengguyurkan air pada sesuatu

Mandi menurut istilah adalah meratakan air ke seluruh badan disertai niat

Niat mandi karena keluar mani

Nawaitul ghusla lirof'il hadatsil akbari fardhollillaahi ta'aalaa

Niat mandi suci dari haidh *Nawaitul ghusla lirof'il hadatsil haidhi fardhollillaahi ta'aalaa*



MATERI BINA AKHLAK SDITAS-SALAAM TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Aqidah Akhlaq

A. Kewajiban Hati

Di antara kewajiban hati adalah:

1. Beriman kepada Allah Subhaanahu wa ta'aalaa
2. Beriman kepada rasul-Nya
3. Beriman kepada apa yang dibawa oleh nabi Muhammad Shallaallaahu 'alaihi wasallam
4. Ikhlas. Beramal hanya karena Allah Ta'ala
5. Sabar dalam menjalankan kewajiban, sabar dalam meninggalkan yang diharamkan, dan sabar dalam menghadapi musibah
6. Membenci kepada syetan dan tipu dayanya
7. Membenci kepada perbuatan dosa dan pelakunya
8. Cinta kepada Allah, Rosul-Nya, dan para sahabat Nabi, keluarga Nabi, dan orang-orang sholeh
9. Rendah hati dan tidak sombong
10. Menyesal atas perbuatan dosa dan bertaubat
11. Tawakkal berserah diri kepada Allah
12. Muroqqobah lillahi ta'ala merasa dekat dan slalu diawasi oleh Allah
13. Bersyukur atas nikmat-Nya

B. Maksiat Hati

Di antara maksiat hati adalah:

1. Riya, melakukan amal kebaikan karena mengharap pujian manusia. Riya termasuk dosa besar dan dapat menghapus pahala.
2. Ujub, menganggap bahwa ibadah yang dia lakukan dari dirinya sendiri, bukan dari pertolongan Allah
3. Ragu-ragu akan adanya Allah Subhaanahu wa ta'aalaa
4. Putus asa dari rahmat Allah dan merasa aman dari siksa-Nya
5. Takabbur, menolak kebenaran dari orang lain dan merendhkannya

6. Iri, adalah benci kepada muslim lain yang sedang mendapatkan nikmat
7. Dengki, menyembunyikan permusuhan dalam hati
8. Buruk sangka kepada Allah
9. Benci kepada Nabi Muhammad, para sahabat, keluarga Nabi dan orang-orang sholeh
10. Bangga ketika berbuat maksiat atau ketika ada orang yang bermaksiat

D. Maksiat Lisan

1. Ghibah adalah membicarakan saudaranya dengan sesuatu yang tidak disukai
2. Namimah adalah mengadu domba dari seseorang kepada orang lain
3. Berbohong (bersakso bohong, bersumpah bohong, berkata dan berbuat bohong)
4. Mencaci maki Allah, Nabi Muhammad, para sahabat, keluarga Nabi dan orang-orang sholeh
5. Mengingkari janji
6. Menghina orang Islam
7. Menyakiti orang lain dengan lisannya

E. Maksiat Mata

1. Laki-laki memandangi perempuan yang bukan mahrom
2. Perempuan memandangi laki-laki yang bukan mahrom
3. Memandangi muslim lain dengan pandangan hina
4. Melihat gambar/film yang diharamkan
5. Melihat kemungkaran jika dia tidak mengingkari dalam hatinya
6. Melihat isi rumah orang lain tanpa izin dari pemiliknya



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 287/B.04.02/2023 25 Rajab 1444 H
Lampiran : - 16 Februari 2023 M
Perihal : **Izin Penelitian**

Yang terhormat,

Kepala SDIT As – Salaam Karanggan

Jln. Caringin, Jln. Karanggan Muda, No. RT,01/04
Karanggan. Kec, Gunungputri. Kab, Bogor.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
mahasiswa kami :

N a m a : **Syifanur Fauziah**
NIM : 2109087003
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2022/2023

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

***"Implementasi Program Bina Akhlak dalam Mendukung Pendidikan
Karakter Profetik di SDIT As – Salaam Karanggan"***

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufig wal hidayah,

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

a.n. Direktur
Kaprosdi Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)



SD ISLAM TERPADU AS-SALAAM KARANGGAN

Jl. Caringin, Kp. Karanggan Muda, RT 01/04, Desa Karanggan,
Kecamatan Gunungputri, Kabupaten Bogor, ☎ 0812 2169 3959
Email: sdit.assalaam.karanggan@gmail.com <http://sditassalaam.sch.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor Surat: 069/SDIT/As-Ka/SK/III/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah:

Nama : Fatimatuzzachroh, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDIT As-Salaam Karanggan

Dengan ini menyatakan bahwa data guru:

Nama : Syifanur Fauziah, S.Pd
NIM : 2109087003
Tempat tanggal Lahir : Bogor, 15 Juli 1998
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Pekerjaan : Guru

Menyatakan bahwa nama tersebut di atas benar telah melakukan penelitian di SDIT As-Salaam Karanggan dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul "Implementasi Program Bina Akhlak Dalam Mendukung Pendidikan Karakter Profetik". Demikian surat keterangan ini di buat digunakan sebagaimana mestinya.

Gunungputri, 30 Maret 2023
Kepala Sekolah



Fatimatuzzachroh, S.Pd

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Syifanur Fauziah

NIM : 2109087003

Kelas/Angkatan : 4C / X

Program Studi : Pendidikan Dasar

Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA

Dengan ini menyatakan **MEMILIH JURUSAN IPA/MTK/BHS INDO/IPS/PKN**

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui dan digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 04 Juni 2023



Syifanur Fauziah

LAMPIRAN 13**RIWAYAT HIDUP**

Syifanur Fauziah, lahir di Bogor, 15 Juli 1998. Pendidikan dasar diselesaikan di SD Negeri Pajeleran 01 Cibinong pada tahun 2010 di Cibinong Bogor. Kemudian melanjutkan SMP dan SMA di Pondok Pesantren Modern La Tansa Lebak Banten yang lulus pada tahun 2016. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta pada tahun 2020.

Tahun 2021 melanjutkan pendidikan di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta pada Program Studi (PENDAS) Pendidikan Dasar.

Berkarir sebagai guru swasta semenjak tahun 2020 di SDIT As-Salaam Karanggun Gunungputri Bogor, sampai dengan sekarang.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS BENIME
TERHADAP SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN DAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV SDN PEJATEN TIMUR 05**

TESIS

**Disampaikan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Magister Pendidikan**

Oleh

Sri Agustina

2109087070



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2023**

ABSTRAK

Sri Agustina, Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar Yang Menyenangkan Dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Juni 2023.

Tesis ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05 Pada Mata Pelajaran IPS. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan pada kelas IV A dan IV B SDN Pejaten Timur 05 yang berjumlah 62 siswa.

Metode yang digunakan adalah Metode Quasi Experimental Design, pada metode ini mempunyai dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang di mana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan instrumen. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*.

Temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa media audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh untuk meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas IV. Pada penelitian ini media pembelajaran audio visual berbasis Benime mempunyai implikasi yang signifikan yaitu membuat siswa lebih aktif dan berani berkomunikasi dengan baik serta meningkatnya keterampilan berpikir kritis, siswa memberikan pendapat pribadi terhadap contoh permasalahan yang diberikan oleh guru ketika pemberian materi berlangsung di kelas.

Kata Kunci: Media Audio Visual Benime, Suasana Belajar yang Menyenangkan, Keterampilan Berpikir Kritis

ABSTRACT

Sri Agustina, The Influence of Benime-Based Audio-Visual Learning Media on Enjoyable Learning Atmosphere and Critical Thinking Skills in IPS Subjects of Class IV Students of SDN Pejaten Timur 05. Thesis. Basic Education Study Program, Postgraduate School Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. December 2022.

This thesis aims to determine the effect of the Use of Learning Media on a Fun Learning Atmosphere and Critical Thinking Skills of Grade IV Students at SDN Pejaten Timur 05 in Social Studies Subjects. Sampling in this study was conducted in classes IV A and IV B of SDN Pejaten Timur 05, which consisted of 64 students.

The method used is Quasi-Experimental Design Method, in this method, it has two groups, namely the experimental group and the control group where this design has a control group but does not fully function to control external variables that can affect the implementation of the instrument. The design used in this study was the Pre-test Post-test Control Group Design.

The findings of this study reveal that Benime-based audiovisual media influences enhancing a pleasant learning environment and students' critical thinking skills in fourth-grade Social Studies (IPS) education. In this research, the audiovisual learning media based on Benime has significant implications, such as making students more active and confident in communication, as well as improving their critical thinking skills. Students provide personal opinions regarding the given examples of problems by the teacher during classroom instruction.

Keywords: Benime Audio Visual Media, Fun Learning Atmosphere, Critical Thinking Skills

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS
BENIME TERHADAP SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN
DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN
IPS SISWA KELAS IV SDN PEJATEN TIMUR 05

TESIS

Oleh:

Sri Agustina

NIM 2109087070

PEMBIMBING	TANDA TANGAN	TANGGAL
Purnama Syae Purrohman, Ph.D.		27 Juni 2023
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd.		04 Juli 2023

Jakarta, 04 Juli 2023
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA



Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS BENIME
TERHADAP SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN DAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA
KELAS IV SDN PEJATEN TIMUR 05

TESIS

Oleh

SRI AGUSTINA
2109087070

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Tanggal 25 Juli 2023

Komisi Penguji Tesis

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
(Ketua Penguji)

Tanda Tangan

Tanggal

22/7/23

2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Sekretaris Penguji)

25/8 2023

3. Purnama Syae Purrohman, M.Pd.,
Ph.D.
(Anggota Penguji, Pembimbing 1)

25/8 2023

4. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Anggota Penguji, Pembimbing 2)

25/8 2023

5. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
(Anggota Penguji 1)

24/10/2023

6. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
(Anggota Penguji 2)

25/8 2023

Jakarta, 22-11-2023
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puji Syukur bagi Allah yang telah menurunkan Al- Quran kepada hamba- Nya, kitab yang tiada di dalamnya selain kebenaran. Dialah yang mensyariatkan Islam beserta metode dan pilar-pilarnya yang kukuh, agama yang menjadi petunjuk bagi orang-orang yang memahaminya, kedamaian bagi orang yang mengulasnya, dan cahaya bagi orang yang melangkah dengannya.

Dialah pula yang tak pernah berhenti melimpahkan rahmat dan ridha kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun tesis yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar Yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05”. Shalawat beriring salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, tabi’in, dan para pengikut beliau yang setia menjalankan ajaran-ajarannya hingga akhir zaman.


Ucapan terima kasih, saya sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan kepada penulis baik semasa penulis berkuliah:

1. Bapak Purnama Syae Purrohman, Ph.D., Dosen pembimbing I yang selalu memberikan saran konstruktif dalam membimbing penelitian.
2. Ibu Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd., Dosen Pembimbing II sekaligus ketua Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang selalu membimbing, mendukung dan mengarahkan peneliti, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini serta telah menyetujui permohonan izin untuk menyusun tesis.

3. Bapak Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd., selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan ujian tesis.
4. Bapak Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M. Hum., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
5. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang telah mendidik dan membimbing peneliti dengan ketulusan, profesionalisme, dan dedikasi yang tinggi.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini sebagai karya tulis sangat jauh dari sempurna. Peneliti terus melakukan perbaikan terhadap penelitian ini karena peneliti sangat menyadari kelemahan peneliti sebagai manusia. Oleh karena itu, peneliti selalu mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Namun, dengan kerendahan hati peneliti sangat berharap agar tesis ini dapat bermanfaat untuk semua pihak yang menggeluti di bidang pendidikan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan jalan terbaik dan memberikan ridho-Nya. Amin.

Jakarta, Juni 2023



Sri Agustina

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Kegunaan/Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	13
d. Fungsi Media Pembelajaran	14
e. Manfaat Media Pembelajaran	15
f. Kekurangan dan Kelebihan Media pembelajaran	16
g. Pengertian Media Audio Visual	17
h. Pengertian Media Audio Visual Berbasis Benime	19
i. Pengertian Media Microsoft PowerPoint	20
2. Suasana Belajar yang Menyenangkan	22
a. Pengertian Belajar	22
b. Tujuan Belajar	24
c. Prinsip Belajar	26
d. Ciri-Ciri Belajar	26
e. Pengertian Suasana Belajar	27
f. Suasana Belajar yang Menyenangkan	27
g. Indikator Suasana Belajar yang Menyenangkan	32
h. Ciri-Ciri Suasana Belajar yang Menyenangkan	33

3. Keterampilan Berpikir Kritis	33
a. Berpikir	33
b. Kritis	34
c. Keterampilan Berpikir Kritis	34
d. Indikator Keterampilan Berpikir kritis	38
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	61
D. Hipotesis Penelitian	62
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Tujuan Penelitian	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	63
1. Tempat Penelitian	63
2. Waktu Penelitian	65
C. Metode Penelitian	65
D. Populasi dan Sampel	66
1. Populasi Penelitian	66
a. Populasi Target	67
b. Populasi Terjangkau	67
2. Sampel Penelitian	68
a. Teknik Pengambilan Sampel	68
b. Ukuran Sampel	68
c. Proses Perlakuan	69
d. Kontrol Validitas.....	70
1) Kontrol Validitas Internal	70
2) Kontrol Validitas Eksternal	71
E. Teknik Pengumpulan Data	72
1. Angket	72
2. Tes	73
F. Instrumen Penelitian	73
1. Variabel Bebas (Media Pembelajaran Audio Visual Benime)	73
a. Definisi Konseptual	73
b. Definisi Operasional	74
2. Variabel Terikat (Suasana Belajar yang Menyenangkan)	74
a. Definisi Konseptual	74
b. Definisi Operasional	75
c. Kisi-Kisi	76
d. Validasi Instrumen Penelitian	77
1) Uji Validitas Instrumen	77
2) Uji Reliabilitas Instrumen	78
3. Variabel Terikat (Keterampilan Berpikir Kritis)	79
a. Definisi Konseptual	79
b. Definisi Operasional	79
c. Kisi-Kisi	80

d. Validasi Instrumen Penelitian	80
1) Uji Validitas Instrumen	81
2) Uji Reliabilitas Instrumen	83
G. Teknik Analisis Data	84
1. Uji Normalitas	84
2. Uji Homogenitas	87
3. Hipotesis Statistik	87
a. Pengujian Hipotesis Statistik Penelitian	87

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 89

A. Deskripsi Data	89
1. Data Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan (Media Audio Visual Benime)	90
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan	90
b. Keterampilan Berpikir Kritis	91
2. Data Siswa Kontrol Sebelum Perlakuan (Media Microsoft Powerpoint) ...	91
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan	91
b. Keterampilan Berpikir Kritis	92
3. Perbandingan Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kedua Kelompok Sebelum Perlakuan	93
4. Data Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (Media Audio Visual Benime)	94
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan	94
b. Keterampilan Berpikir Kritis	95
5. Data Siswa Kelas Kontrol Setelah Perlakuan (Media Microsoft Powerpoint)	96
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan	96
b. Keterampilan Berpikir Kritis	97
6. Perbandingan Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kedua Kelompok Setelah Perlakuan	98
B. Uji Persyaratan Analisis	99
1. Uji Normalitas	100
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	100
b. Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	101
2. Uji Homogenitas	102
a. Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	102
b. Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	102
C. Uji Hipotesis	103
1. Pengujian Hipotesis	103
a. Hipotesis 1	103
b. Hipotesis 2	105
D. Pembahasan Hasil Penelitian	106

1. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan	106
2. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis	107
E. Keterbatasan Penelitian	108
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN IMPLIKASI	110
A. Kesimpulan	110
B. Implikasi	110
C. Saran	111
1. Bagi Guru	111
2. Bagi Siswa	112
3. Bagi Sekolah	112
4. Bagi Orangtua Siswa	112
5. Bagi Peneliti Lain	112
DAFTAR PUSTAKA	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Keterampilan Berpikir kritis	38
Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan	39
Tabel 3.1 Aktivitas penelitian	65
Tabel 3.2 Desain Penelitian	66
Tabel 3.3 Jumlah Populasi Terjangkau	67
Tabel 3.4 Sebaran Jumlah Sampel	69
Tabel 3.5 Skala Penelitian	73
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Suasana Belajar Yang Menyenangkan	76
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berpikir Kritis	80
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Instrumen	84
Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan dengan Uji Liliefors	100
Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Tes Keterampilan Berpikir Kritis dengan Uji Liliefors	101
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	102

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	103
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1	104
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	61
Gambar 3.1 Lokasi SDN pejaten Timur 05	64
Gambar 3.2 Kerangka Populasi dan Sampel	69
Gambar 4.1 Histogram Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen (Pre-Angket)	90
Gambar 4.2 Histogram Keterampilan berpikir Kritis Kelas Eksperimen (Pre-test)	91
Gambar 4.3 Histogram Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Kontrol (Pre-Angket)	92
Gambar 4.4 Histogram Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Kontrol (Pre-test)	93
Gambar 4.5 Rata-Rata Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Pre-angket/test)	94
Gambar 4.6 Histogram Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen (Post-Angket)	95
Gambar 4.7 Histogram Keterampilan berpikir Kritis Kelas Eksperimen (Post-test)	96
Gambar 4.8 Histogram Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Kontrol (Post-Angket)	97
Gambar 4.9 Histogram Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Kontrol (Post-test)	98
Gambar 4.10 Rata-Rata Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Post-test/angket)	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen penelitian sebelum uji coba	123
Lampiran 2 Instrumen penelitian setelah uji coba	139
Lampiran 3 Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)	144
Lampiran 4 Hasil uji coba instrumen	168
Lampiran 5 Hasil penelitian	176
Lampiran 6 Dokumentasi penelitian	183
Lampiran 7 Surat-surat izin penelitian	185
Lampiran 8 Surat Pernyataan	189
Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup	190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan sebuah negara tidak terlepas dari pendidikan yang menjadi pondasi utama, dengan pendidikan menjadikan manusia berpotensi dan memiliki ilmu pengetahuan yang luas serta dengan pendidikan yang baik maka ilmu pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dengan baik pula dengan potensi yang dimiliki setiap manusia, di dalam dunia pendidikan tidak hanya membicarakan tentang mengajar, akan tetapi mendidik karakter anak bangsa yang nantinya akan menjadi generasi penerus, khususnya di Indonesia ketika tahun 2045 akan menyambut Indonesia emas yang di mana banyak pemuda-pemudi selain usianya yang produktif, namun diharuskan mempunyai potensi yang produktif pula sehingga dapat berguna bagi diri sendiri dan orang lain. Melalui pendidikanlah hal tersebut akan diupayakan tercapai, membina anak bangsa yang akan mengabdikan di masyarakat dan negara.

Berkaitan dengan hal ini, Allah SWT., berfirman dalam Q.S. An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَا تِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

ud'u ilā sabīli rabbika bil-ḥikmati wal-mau'izatil-ḥasanati wa jādil-hum billatī hiya aḥsan, inna rabbaka huwa a'lamu biman ḍalla 'an sabīlihī wa huwa a'lamu bil-muhtadīn.

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Allah memerintahkan umat nabi Muhammad SAW untuk mengikuti jalan yang benar dengan cara yang disyariatkan oleh Islam. Bagi siapapun yang ingin mendapatkan ilmu yang luas, maka dari itu menuntutlah ilmu dengan pendidikan yang bijak, benar, dan pengajaran yang baik.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan seiring berjalannya waktu. Perkembangan semakin canggih pasti akan berpengaruh besar pada beberapa perspektif kehidupan manusia. Salah satunya adalah aspek di bidang pendidikan. Lengkapnya sarana dan prasarana pun sudah mulai terlihat di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guru dapat mengaplikasikan berbagai metode atau model pembelajaran yang menarik di kelas dan bisa memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran. Teknologi dapat menyajikan peluang baru untuk pemodelan, simulasi, dan/menciptakan kembali lingkungan yang kompleks dimana siswa cenderung menemukan jati diri mereka (Bryer & Seigler, 2012).

Kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembangunan disegala bidang (Antarnusa & Ristantiya, 2021; Mashudi, 2019; Widiensyah, 2018). Hingga kini pendidikan masih diyakini sebagai wadah dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan

mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan guna menjawab perubahan zaman. Kualitas sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara ataupun daerah akan menunjukkan kualitas kehidupan masyarakatnya (Harahap, 2019). Negara akan dikatakan telah maju apabila telah memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lainnya. Salah satu upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia dapat dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas individu melalui proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017; Sujana, 2019). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bersifat menyeluruh, dimana dalam pelaksanaannya mencakup berbagai aspek, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga dalam pengukuran tingkat keberhasilannya selain dilihat dari segi kuantitas juga dari kualitas yang telah dilakukan di sekolah-sekolah (Betwan, 2019; Julaeha, 2019; Phafiandita et al., 2022; Umami, 2018). Pembelajaran yang aktif ditandai adanya rangkaian kegiatan terencana yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosi (Betria, 2021). Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Belajar juga dapat membuat peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu. Menurut Suyono, belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono, 2013).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada berbagai jenjang pendidikan yakni mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan utama pembelajaran IPS di SD adalah menanamkan kesadaran akan posisi individu, baik dalam kapasitasnya

sebagai pribadi maupun sebagai anggota komunitas (Kristin, 2021; Setiawan & Mulyati, 2020; Setyowati & Fimansyah, 2018). Pembelajaran IPS bersifat strategis, yang berarti bahwa keberhasilan pembelajaran IPS di SD akan mengantarkan siswa pada situasi sadar budaya (Arrasyid, 2018; Dura & Mawardi, 2019; Wahid, 2018). Pada jenjang sekolah dasar pembelajaran IPS dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan dan menumbuhkan pengetahuan, kesadaran, dan sikap sebagai warga negara yang bertanggung jawab, menuntut pengelolaan pembelajaran secara dinamis dengan mendekati siswa kepada realitas objektif kehidupannya (Dewi et al., 2019; Makmunah et al., 2019). Untuk mencapai tujuan tersebut proses pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif agar fungsi strategis pelajaran ini dapat terpenuhi.

Pada proses belajar di sekolah, peranan guru sangat penting, karena guru sangat berpengaruh dalam perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa. Namun, proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari masalah yang sampai saat ini masih belum bisa diatasi sepenuhnya, seperti masalah-masalah pada pembelajaran IPS di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN Pejaten Timur 05 menurut ibu Lindawati “Siswa kesulitan mempelajari IPS karena terlalu banyak materi berbentuk teks sehingga siswa merasa bosan dalam belajar dan proses serta suasana pembelajaran pun kurang menyenangkan”. Hal ini disebabkan karena pembelajaran IPS di kelas masih berpusat pada guru yang tidak menggunakan media untuk menarik perhatian siswa dalam belajar, siswa juga hanya mendengarkan penjelasan dari guru, membaca teks yang begitu banyak, kemudian menghafalkan

materi, dalam proses pembelajaran, guru kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran sehingga siswa tidak berperan aktif di kelas.

Keadaan kelas dapat mempengaruhi tingkat berpikir kritis siswa seperti menganalisis, mengkritik, mencari solusi atau pertimbangan dalam memecahkan masalah. Permasalahan yang muncul khususnya pada pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor seperti pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat sehingga suasana belajar menjadi monoton atau kurang menyenangkan kemudian jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak pada rendahnya berpikir kritis dan kompetensi pengetahuan siswa, permasalahan tersebut menjadi perlu dibahas karena keterampilan berpikir kritis adalah elemen yang sangat penting karena akan berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari untuk mengambil keputusan, memecahkan permasalahan yang dihadapi, dan kemampuan berkomunikasi. Keterampilan berpikir kritis juga menjadi sebuah *soft skill* baik di masa kini dan di masa depan nanti.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi ajar (Fatmawati et al., 2021; Setiawati et al., 2019; Suriyanti & Thoharudin, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperjelas berbagai konsep abstrak yang disajikan dalam materi ajar (Agustien et al., 2018; Permatasari et al., 2019; Yuanta, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPS yakni media audio visual berbasis Benime.

Aplikasi Benime pada dasarnya merupakan aplikasi untuk membuat Video animasi, pembelajaran berbasis Benime merupakan video animasi kartun sederhana yang dapat di buat melalui gadget, *hand phone*, serta laptop yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah di rancang dan di sesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, cocok untuk anak sekolah dasar agar mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang di sampaikan. Menurut Faris (dalam Sadirman, 2011) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi. Benime juga merupakan sebuah aplikasi Whiteboard Animation Creator yang di kembangkan oleh Benzveen tercantum dalam katagori seni dan desain. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Benime yaitu mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi Benime ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (Chairiyah, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05”.

B. Identifikasi Masalah

1. Suasana belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Pejaten Timur 05 kurang menyenangkan.
2. Keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV di SDN Pejaten Timur 05 rendah.
3. Siswa kesulitan mempelajari IPS karena terlalu banyak materi berbentuk teks.
4. Siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi monoton.
5. Rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa di kelas IV SDN Pejaten Timur 05 disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat.
6. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan suasana belajar kurang menyenangkan di kelas IV SDN Pejaten Timur 05.

C. Pembatasan Masalah

Memperhatikan identifikasi masalah dalam penelitian ini. Maka dari itu, masalah penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian masalah ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh positif suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran *audio visual berbasis benime* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05?

2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *audio visual berbasis benime* terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Pejatehin Timur 05?

E. Kegunaan/Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPS sebagai alat bantu yang menarik untuk para siswa.
- b. Menjadi referensi teoritis bagi penelitian yang melakukannya pada bidang pendidikan.
- c. Memberikan sumbangan terhadap pengembangan strategi dalam mengajar terutama dalam menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi benime untuk memberikan variasi dalam strategi pengajaran di kelas.
- d. Memperkaya pengetahuan tentang media pembelajaran, motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPS di SD.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Guru:

Untuk memberikan masukan kepada guru-guru di sekolah yang diteliti dan guru-guru di sekolah lain umumnya untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai bahan penyampaian informasi yang menarik kepada siswa.

b. Bagi Siswa:

Untuk menciptakan pembelajaran bermakna, menjadikan siswa lebih semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah:

Sebagai bentuk peningkatan kualitas dan mutu pendidikan agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

d. Bagi peneliti:

Sebagai bahan kajian tentang penggunaan media pembelajaran dan manfaatnya secara langsung untuk menuntaskan masalah pembelajaran IPS di SD secara efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan.

e. Bagi Peneliti Lain:

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis bagi siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Azhar Arsyad, 2011). Selanjutnya, menurut Schram media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Rudi Susilana dan Cipi Riyana, 2008). Kemudian, menurut Santoso media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang menyebarkan ide atau gagasan itu sampai pada penerima (Hiryanto, dkk., 2013). Selain itu, menurut Rumampak media diartikan sebagai bentuk peralatan yang biasanya dipakai untuk memindahkan informasi antara orang-orang (Ahmad Susanto, 2014).

Jadi, media pembelajaran adalah alat untuk penyampaian pesan atau informasi kepada target yang dituju dan juga media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas dari guru kepada siswa dalam hal penyampaian materi.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yuhdi Munadi, 2012). Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Arus informasi yang semakin cepat harus diatasi sebaik mungkin oleh guru agar informasi dapat diterima dengan baik oleh siswanya (Sanjaya, 2016). Kemudian, media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Daryanto, 2013). Selanjutnya, media pembelajaran berfungsi sebagai penyalur pesan antara peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai pendukung pemahaman peserta didik terhadap materi ajar yang ingin dikuasai (Ambarsari dan Hartono, 2017).

Berdasarkan pengertian media menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebuah perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, dapat dilihat secara nyata yang salah satu kegunaannya pada dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, efektif, dan efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Kalisifikasi dan pengelompokan media pembelajaran ini sangat beragam dan berbeda beda antar ahli. Untuk lebih jelasnya simak berikut ini jenis-jenis media pembelajaran menurut para ahli dan contohnya:

- 1) Media auditif, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja (radio, kaset rekorder).
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam (film, bingkai, foto, gambar, atau lukisan).
- 3) Media audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. (Djamarah, 2002).
- 4) Media Grafis (media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
- 5) Media Proyeksi Diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video) (Sadiman, 2008).

Media dibagi dalam dua jenis yaitu 1) Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara 2) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette. (Syaiful Bahri Djamarah, 2006).

Media pembelajaran sangat beragam, seorang guru dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, karena di abad 21 ini teknologi sudah semakin canggih, maka dari itu seorang guru harus mengajar menyesuaikan perkembangan zaman agar siswa pun merasa nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dapat memilih dan memilih jenis media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gearlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media, dia antaranya:

- 1) *Ciri Fiksatif (Fixative Property)*
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.
- 2) *Ciri Manipulatif (Manipulative Property)*
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.
- 3) *Ciri Distributif (Distributive Property)*
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dalam hal ini distribusi media tidak hanya terbatas pada suatu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi

juga dalam media, misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat di sebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut (Levie & Lents, 1982)

adalah:

- 1) Fungsi atensi: media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- 2) Fungsi kognitif: media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 3) Fungsi afektif: Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 4) Fungsi kompensatoris: media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Jadi, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, salah satunya fungsi atensi sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, mengarahkan siswa untuk lebih konsentrasi dalam belajar. Kemudian fungsi kognitif dari media pembelajaran membantu siswa mengingat melalui simbol atau

gambar-gambar yang ditampilkan oleh guru. Selanjutnya, fungsi afektif dari media pembelajaran dapat menggugah atau meningkatkan semangat siswa dari segi psikologis yang berkaitan dengan emosi dan sikap siswa di kelas baik kepada guru maupun teman sebayanya di kelas. Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai fungsi kompensatoris yaitu dapat mengakomodir siswa yang kurang cepat dalam memahami pembelajaran yang disajikan secara monoton.

e. **Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam dunia pendidikan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, dengan adanya media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi pada siswa, memudahkan siswa menyerap pembelajaran yang sulit dipahami melalui penyampaian materi secara lisan yang dilakukan oleh guru. Dengan adanya media, siswa dapat belajar dengan baik melalui penglihatan maupun pendengaran secara langsung objek yang akan dipelajari. Media memiliki manfaat yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran.

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik mencirikan manfaat media pendidikan, di antaranya:

- a) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Adapun menurut Dr. Azhar Arsyad, manfaat media pembelajaran, di antaranya:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Jadi, banyak sekali manfaat yang didapatkan dari media pembelajaran khususnya untuk proses pembelajaran di kelas terutama pelajaran yang identik dengan teks dan metode mengajar kurang menarik sehingga siswa merasa bosan di kelas setiap harinya. Selain bermanfaat untuk memudahkan guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan cara yang menarik dan menyesuaikan perkembangan zaman, guru juga terlatih untuk menggunakan media pembelajaran sebagai tanda kreatifitas seorang guru.

f. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran

Menurut (Haryoko, 2011) beberapa kelebihan media audio visual berupa media adalah:

- a) Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- b) Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar.
- c) Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik.

- d) Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
- e) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar.
- f) Portable dan mudah di distribusikan.

Meskipun banyak kelebihanannya namun media ini juga mempunyai kelemahan yang perlu diperhatikan yaitu:

- a) Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- b) Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
- c) Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- d) Mudah tergoda untuk menayangkan video yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu (Hurmali Tarcy, 2013).

Pengadaan media pembelajaran yang mempunyai fungsi dan manfaat dalam proses belajar mengajar tentunya mempunyai kekurangan dalam pengadaannya seperti membutuhkan dana yang tidak terbilang sedikit, tergantung kepada energi listrik yang tidak bisa dipastikan akan terus menyala sepanjang waktu. Akan tetapi guru yang kreatif dapat mensiasati hal tersebut dengan strategi yang menarik dan harus mempunyai rencana berikutnya dalam rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, banyak sekali kelebihan dari media pembelajaran salah satunya agar tidak membuat siswa jenuh sehingga semangat dalam belajar.

g. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual yaitu sebagai media yang memiliki kemampuan untuk (dapat dilihat sekaligus dapat didengar), misalnya film bersuara, video, televisi, sound slide. Dalam suatu proses belajar

mengajar dan media pengajaran, kedua aspek tersebut saling berkaitan (Arsyad, 2013). Media berbasis audio-visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat) (Hanum Hanifa Sukma dan Norma Evitriana, 2019). Kemudian, Media pembelajaran Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. (Ghofur & Youhanita, 2020).

Media audio visual berfungsi sebagai media penyalur pesan dengan menyajikan unsur gambar dan suara sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan jelas. proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal (Martin Kahfi, dkk., 2021).

Media pembelajaran audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya dapat membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara, merangsang minat dan perhatian siswa dengan gambar dan warna yang kongkrit dan aspek suara, programnya mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan dan penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil, sedangkan kelemahannya antara lain memerlukan

waktu yang relatif panjang untuk pembuatannya, serta memerlukan biaya yang relatif besar dan menyajikan gambar yang gerakannya terbatas. (Riyana, C., 2007).

Jadi, perkembangan zaman yang semakin pesat dan teknologi sudah semakin meningkat, maka pendidikan sebagai salah satu tonggak kemajuan sebuah negara pun harus sangat diperhatikan khususnya kreatifitas guru dalam mengajar dan cara pemberian materi kepada siswa. Media audio visual sangat cocok diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena media audio visual adalah media instruksional modern disesuaikan dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi).

h. Pengertian Media Audio Visual Berbasis Benime

Video animasi pembelajaran berbasis Benime merupakan aplikasi pembuat video animasi kartun sederhana yang dapat di buat melalui *gadget*, *hp*, serta laptop, yang diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah di rancang dan di sesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar terutama tingkat rendah agar mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang diberikan. Menurut Faris (Sadirman, 2011) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi.

Benime merupakan sebuah aplikasi Whiteboard Animation Creator yang di kembangkan oleh Benzveen tercantum dalam katagori seni dan desain. Program aplikasi ini bersifat online yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh Benime ini ialah mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa Sekolah Dasar. Ada beberapa pilihan animasi yang sudah ada di aplikasi Benime ini sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu (Chairiyah, 2021).

Jadi, aplikasi benime dapat digunakan sebagai alat pembuatan media pembelajaran audio visual, dengan aplikasi benime seorang guru dapat dengan mudah membuat sebuah video dengan animasi-animasi, gambar, dan banyak pilihan lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut. Aplikasi benime tidak rumit untuk digunakan oleh guru yang baru mendalami teknologi.

i. Pengertian Media Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi untuk merancang slide persentasi. Hasil rancangan tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk media komunikasi, seperti layar monitor, Proyektor LCD (*Liquid Crystall Display*), dan internet. Dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang terdapat di Microsoft Powerpoint yang tersedia dapat digunakan untuk membuat dan mempresentasikan

rencana kerja, laporan kerja, makalah, seminar (Ratna Dewi, 2015). Microsoft Powerpoint merupakan bagian dari Microsoft Office yang dikembangkan oleh perusahaan Microsoft sejak tahun 1987. Microsoft PowerPoint versi 1.0 dirilis dan komputer yang didukungnya adalah Apple Macintosh. Pada waktu itu, PowerPoint masih menggunakan warna hitam putih, dapat membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead projector* (OHP). Setahun kemudian muncul Powerpoint dengan dukungan beragam warna dan perkembangan terbaru microsoft power point saat ini adalah Microsoft PowerPoint 2021.

Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk menciptakan bahan presentasi yang komunikatif dan kreatif. Dengan kata lain, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting, dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan afektif, efisien, dan menarik (Benny A. Pribadi., 2011). Kemudian, aplikasi Power Point digunakan untuk mengemas materi dengan ringkas, efektif dan mengaplikasikan animasi yang sangat lengkap (Srimaya, 2017).

Microsoft Power Point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft, disamping Microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang (Rusman dkk., 2013). Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah,

karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman, dkk., 2013).

Di dunia komputer, program presentasi juga dapat menggunakan aplikasi lain seperti visme, sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi karena di dalam aplikasi tersebut terdapat template yang bisa digunakan untuk presentasi, banyak gambar-gambar, vektor, dan font. Selain itu, zoho show juga dapat digunakan untuk presentasi, akan tetapi aplikasi ini hanya dapat digunakan dengan perangkat yang terhubung dengan internet. Selanjutnya, aplikasi Slidebean dapat digunakan untuk melakukan presentasi, aplikasi ini sangat mudah digunakan dan tidak memakan banyak waktu dalam pembuatan materi presentasi, akan tetapi aplikasi tersebut berbayar dengan harga USD \$10 per bulan. Kemudian, aplikasi Emaze adalah aplikasi yang dirancang khusus bagi para pengguna yang ingin membuat presentasi dengan waktu yang singkat. Terdapat berbagai macam tampilan template baik 2D dan 3D. Selain dalam bentuk Slide kita juga dapat membuat presentasi dalam bentuk Video. Akan tetapi aplikasi Emaze dapat diakses menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet, karena merupakan aplikasi presentasi berbasis online.

2. Suasana Belajar yang Menyenangkan

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses yang dialami peserta didik dimana guru memiliki peran penting dalam pelaksanaannya walaupun tidak

dipungkiri terdapat berbagai hal lain yang dapat mempengaruhinya (Slamet Asari, dkk., 2021). Menurut Thursan Hakim, belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan kemampuan lainnya (Ahdar dan Wardana, 2019). Belajar dimaknai sebagai proses aktif untuk membangun pemahaman dari informasi dan pengalaman oleh si pembelajar (Elvi Zahara, 2016).

Belajar merupakan sebuah proses untuk menggapai berbagai jenis kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Sugihartono, dkk., 2007). Sedangkan menurut (Slameto, 2013) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemudian (Djamarah, 2011) mengungkapkan bahwa belajar adalah kesatuan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku berupa kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik dimana perubahan tersebut terjadi karena hasil pengalamannya sendiri.

Pendapat lain mengatakan bahwa belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Manusia melakukan perubahan-

perubahan yang menyebabkan tingkah lakunya berkembang (Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 2013). Sementara itu, (Syah, 2013) mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharudin, dkk., 2007). Sedangkan menurut (Daryanto, 2009) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. (Muhammad Fathurrohman, 2015) mengatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, serta pengetahuan yang baru.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang dialami oleh seseorang untuk menjadi manusia yang terus ingin berkembang, baik dalam segi meningkatkan pengetahuan, keterampilan, maupun perubahan sikap ke arah yang lebih baik, dengan belajar kita dapat mengetahui tindakan dan perkataan yang dapat dilakukan atau ucapkan.

b. Tujuan Belajar

Menurut (Sadirman dalam Ahdar dan Wardana, 2019) secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

- 1) Untuk memperoleh pengetahuan hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.
- 2) Menanamkan konsep dan keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.
- 3) Membentuk Sikap Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan mengarahkan berpikir.

Jadi, belajar mempunyai tujuan utama, yaitu untuk meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, karena meningkatnya pengetahuan seseorang adalah tanda bahwa ia belajar, kemampuan berpikir akan menjadi lebih tajam dan kritis. Kemudian, tujuan belajar dapat meningkatkan keterampilan seseorang yang berkaitan dengan penghayatan, cara berpikir atau melihat dari sudut pandang yang berbeda, menjadi seseorang yang kreatif dan dapat menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep. Selain itu, tujuan belajar untuk meningkatkan aspek afektif yang berhubungan dengan sikap, penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya terhadap lingkungan sekitarnya.

c. Prinsip Belajar

Secara umum ada tiga prinsip dalam belajar menurut (Agus Suprijono, 2010):

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri: sebagai hasil tindakan rasional instrument yaitu perubahan yang disadari, berkesinambungan dengan perilaku lain, fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup dan positif atau berakumulasi, aktif atau tetap, mencakup keseluruhan potensi manusia.
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena disorong kebutuhan dan tujuanyang ingin dicapai. Belajar adalh proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

d. Ciri-Ciri Belajar

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan yang dimasukkan dalam ciri-ciri belajar, yaitu: Perubahan yang terjadi secara sadar, perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah, dan perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. (Slameto, 2011).

Jadi, perubahan yang positif terhadap seseorang menjadi ciri bahwa seseorang tersebut belajar, baik perubahan secara sadar maupun tidak sadar. Perubahan terjadi pada beberapa aspek, seperti aspek pengetahuan siswa meningkat, siswa menjadi lebih kritis, siswa dapat menemukan masalah yang terjadi di lingkungannya dan dapat menemukan solusi. Kemudian meningkatnya aspek psikomotorik, yaitu

keterampilan siswa meningkat. Setelah itu, meningkatnya aspek afektif yang menjadi sebuah sorotan seseorang dalam kehidupan sehari-hari, hal tersebut dapat dilihat dari tingkah laku siswa.

e. Pengertian Suasana Belajar

Suasana menurut KBBI adalah keadaan sekitar dalam lingkungan atau keadaan suatu peristiwa. Sedangkan, suasana belajar adalah kondisi suatu peristiwa atau keadaan yang di mana di dalamnya terdapat aktivitas pengembangan potensi diri dan meningkatkan pengetahuan. Jadi, suasana belajar adalah situasi di mana terdapat seseorang yang melakukan aktifitas belajar yang menghasilkan peningkatan terhadap beberapa aspek diantaranya meningkatnya aspek kognitif, aspek, psikomotorik, dan aspek afektif.

f. Suasana Belajar yang Menyenangkan

Pada abad 21 siswa dituntut untuk mempunyai suasana yang nyaman dan senang dalam sistem dan proses pembelajaran ini, akan berkonsekuensi bagi terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu bagian penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah model pembelajaran yang dipilih dan dilaksanakan oleh pendidik yaitu dosen atau guru (Sumaryati, 2020). Guru merupakan kunci utama dalam hidupnya proses pembelajaran di kelas, maka dari itu, hendaknya bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan beberapa aspek keterampilan abad 21. Keberhasilan mengajar tergantung pada bagaimana proses itu pembelajaran terjadi (Azizah, dkk., 2019).

Kemudian, pembelajaran menyenangkan adalah penyajian pembelajaran dalam bentuk permainan yang kreatif yang dikemas dalam Suasana yang menggembirakan (Elvi Zahara, 2016).

Buku "*Choice Theory in the Classroom*" yang ditulis oleh William Glasser membahas tentang penerapan teori pilihan dalam konteks pendidikan. Salah satu topik yang dibahas adalah teori suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Glasser, 1986 suasana belajar yang menyenangkan harus memenuhi kebutuhan dasar manusia seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun, untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, guru juga harus mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

- 1) Keterlibatan siswa - Siswa harus merasa terlibat dalam proses belajar dan memiliki rasa tanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru harus menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa untuk merasa nyaman dan percaya diri dalam mengeksplorasi dan belajar.
- 2) Pembelajaran yang bermakna - Pembelajaran harus memiliki relevansi dan makna bagi siswa. Guru harus mempertimbangkan kepentingan dan kebutuhan individu siswa dalam merencanakan dan menyajikan materi pembelajaran.
- 3) Pembelajaran yang interaktif - Siswa harus terlibat dalam pembelajaran melalui diskusi, kolaborasi, dan kegiatan interaktif lainnya. Pembelajaran tidak boleh hanya bersifat pasif dan monoton.
- 4) Pemberian umpan balik yang konstruktif - Guru harus memberikan umpan balik yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman mereka. Umpan balik harus bersifat konstruktif dan bermanfaat bagi siswa.
- 5) Fokus pada proses, bukan hasil - Suasana belajar yang menyenangkan harus fokus pada proses pembelajaran dan bukan hanya pada hasil akhirnya. Siswa harus diberi kesempatan untuk belajar dari kesalahan mereka dan memperbaiki keterampilan mereka secara bertahap.

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif bagi

siswa. Hal ini akan membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Edward Thorndik dalam (Ika Maryani dan Laila Fatmawati, 2015) Mengemukakan teori asosiasi, adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik secara langsung maka proses pembelajaran akan berhasil secara efektif. Pola ineraksi itu dilakukan melalui stimulus dan respon (S-R). Teori tersebut dikembangkan berdasarkan hasil eksperimen Edward Thorndike, yang kemudian dikenal dengan teori asosiasi. Jadi, prinsip dasar proses pembelajaran yang dianut oleh Edward Thorndike adalah asosiasi, yang juga dikenal dengan teori Stimulus-Respon (S-R). Menurut Edward Thorndike, proses pembelajaran, lebih khusus lagi proses belajar peserta didik terjadi secara perlahan atau inkremental/bertahap, bukan secara tiba-tiba. Kemudian, Edward Thorndike mengemukakan hukum dalam proses pembelajaran, yaitu hukum efek (*The Law of Effect*), di mana intensitas hubungan antara stimulus (S) dan respon (R) selama proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh konsekuensi dari hubungan yang terjadi. Jika akibat dari hubungan S-R itu dirasa menyenangkan, maka perilaku peserta didik akan mengalami penguatan. Sebaliknya, jika akibat hubungan S-R dirasa tidak menyenangkan, maka perilaku peserta didik akan melemah.

Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh saat belajar

sehingga curah waktu perhatiannya (*time on task*) tinggi. Lebih lanjut, dapat juga dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dengan berbagai metode yang diterapkan, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa tidak merasa bosan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal. Dengan bermain anak-anak akan berusaha untuk memiliki keinginan dan mencapai keinginannya (Syofiani, dkk., 2018).

Meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, seorang guru harus mempunyai strategi terbaru menyesuaikan dengan perkembangan zaman membuatnya lebih menarik agar memberikan kesan yang baik dan memberikan kenyamanan kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi kondusif, menyenangkan, dan siswa menjadi semangat dalam belajar. Hal tersebut guna mengoptimalkan siswa agar mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. (Artadana, Marhaeni & Suarni, 2015).

Suasana belajar yang menyenangkan adalah suatu hal yang sangat penting, karena jika siswa merasa senang, riang, gembira, maka gairah belajar dan kemampuan berpikir kritisnya akan meningkat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menyenangkan berasal dari

kata senang yang berarti puas, lega, gembira, dan riang. Pembelajaran dianggap menyenangkan jika di dalamnya tercipta kondisi yang nyaman dan dapat membangkitkan gairah belajar (Kusmarmi, 2013). Sedangkan menurut (Slamet Asari, dkk., 2021) Menyenangkan adalah suasana belajar-mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*"time on task"*) tinggi. Jika pembelajaran hanya aktif dan menyenangkan tetapi tidak efektif, maka pembelajaran tersebut seperti bermain biasa. Kemudian, pembelajaran yang menyenangkan digambarkan sebagai sebuah situasi belajar yang di dalamnya terjalin hubungan yang harmonis antara pendidik dan peserta didik serta terciptanya komunikasi yang saling mendukung satu sama lain (Saptawulan, 2012).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan adalah keadaan kelas yang di dalamnya terdapat aktivitas kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatian siswa secara penuh saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak merasa bosan dan mempunyai semangat belajar yang tinggi. Siswa pun terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena suasana kelas yang kondusif dan menarik. Jika siswa merasa senang, riang, gembira, maka gairah belajar dan kemampuan berpikir kritisnya akan meningkat, selain untuk meningkatkan kognitif siswa, suasana belajar yang menyenangkan juga akan menjadikan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa di kelas.

g. Indikator Suasana Belajar yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan yaitu di mana suasana kelas tidak terasa menegangkan, membuat aman dan nyaman, siswa di kelas tidak ragu dalam melakukan sesuatu, dalam artian tidak takut salah. Kemudian, siswa di kelas terlihat bersemangat dan antusias dalam beraktivitas dan belajar di kelas.

Di sisi lain, suasana pembelajaran yang menyenangkan memberikan hal positif kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Adam Dikorda dalam (Zulfia, 2012). Berikut adalah indikator suasana belajar yang menyenangkan:

1. Adanya upaya siswa untuk merealisasikan kemauan belajar yaitu dengan berani mencoba, melakukan sesuatu dan bertanya.
2. Siswa berani mengemukakan pendapat dan mempertanyakan ide siswa lain.
3. Siswa aktif dalam pembelajaran dengan memberikan perhatian yang sangat besar terhadap tugas yang diberikan guru.

Sedangkan menurut (Zulfia, 2012) indikator suasana belajar yang menyenangkan adalah:

- 1) Perhatian penuh/tercurah/terfokus, konsentrasi tinggi, antusias, serius, semangat, menarik minat, lupa waktu.
- 2) Berani mencoba/melakukan sesuatu, mempertanyakan sesuatu, tidak merasa takut melakukan sesuatu, bebas mencari obyek.
- 3) Ekspresi wajah membahagiakan, bernyanyi, bertepuk tangan, senang, ceria/gembira, terlibat dengan asyik.

h. Ciri-Ciri Suasana Belajar yang Menyenangkan

Terdapat beberapa ciri suasana belajar yang menyenangkan menurut Rose dan Nocholl dalam (Jalal Makmur Asmani, 2011):

- 1) Menciptakan lingkungan tanpa stress (rileks).
- 2) Materi yang diberikan relevan tingkat perkembangan anak.
- 3) Belajar secara emosional, seperti adanya humor dan dukungan semangat.
- 4) Melibatkan semua indera dan otak kiri (analitis) maupun kanan (sosial).
- 5) Menantang peserta didik dan mengekspresikan apa yang sedang dipelajari.

Berikut gambaran secara garis besar mengenai suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah (Restu, 2017):

- 1) Siswa terlibat dalam berbagai kegiatan yang mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka dengan penekanan pada belajar melalui berbuat.
- 2) Guru menggunakan berbagai alat bantu dan cara membangkitkan semangat, termasuk menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar untuk menjadikan pembelajaran menarik, menyenangkan, dan cocok bagi siswa.
- 3) Guru mengatur kelas dengan memajang buku-buku dan bahan belajar yang lebih menarik dan menyediakan pojok baca. Guru menerapkan cara mengajar yang lebih kooperatif.
- 4) Interaktif, termasuk cara belajar kelompok.
- 5) Guru mendorong siswa untuk menemukan caranya sendiri dalam pemecahan suatu masalah, untuk mengungkapkan gagasannya, dan melibatkan siswa dalam menciptakan lingkungan sekolahnya.

3. Keterampilan Berpikir Kritis

a. Berpikir

Berpikir menurut KBBI adalah seseorang yang menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang, dalam ingatan. Sedangkan, menurut Barell, berpikir merupakan salah satu rangkaian kecakapan hidup yang perlu

dikembangkan melalui proses pendidikan karena dapat menentukan keberhasilan hidup seseorang (Sarwanto, dkk., 2021).

Jadi, berpikir adalah kegiatan yang menjadi penentu bahwa adanya keberadaan manusia, karena itulah yang menjadi penentu manusia dengan makhluk lainnya. Seperti gagasan yang diutarakan oleh Rene Descartes seorang filsuf ternama Perancis yaitu “COGITU Ergo Sum” yang mempunyai makna “Aku Berpikir Maka Aku Ada”, ungkapan tersebut dimaksudkan untuk membuktikan bahwa satu-satunya hal yang pasti di dunia ini adalah keberadaan manusia itu sendiri.

b. Kritis

Menurut KBBI, kritis adalah keadaan yang paling menentukan berhasil atau gagalnya suatu usaha, bersifat tidak lekas percaya, bersifat selalu berusaha menemukan kesalahan atau kekeliruan dan tajam dalam penganalisaan. Sikap kritis biasanya mempunyai sikap terbuka, mempunyai analisa yang tajam terhadap situasi dan kondisi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

c. Keterampilan Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan yang dinyatakan sebagai keterampilan abad ke-21, keterampilan hidup, atau keterampilan berpikir tingkat tinggi (Sümeyye., 2021). Kemudian, berpikir kritis juga adalah sebuah pemikiran yang masuk akal dan reflektif, berfokus pada seseorang yang dapat memutuskan apa yang harus dipercaya atau dilakukan. Artinya berpikir kritis berasal dari

pengalaman sehari-hari dan kemudian diimplementasikan dalam bentuk penyelidikan, penyelidikan, pemeriksaan bukti, eksplorasi alternatif, argumentasi, pengujian kesimpulan, memikirkan kembali asumsi, dan merefleksikan seluruh proses (Spector, 2019). Selain itu, berpikir kritis merupakan salah satu pembahasan utama dalam pendidikan modern saat ini yang harus diajarkan. Tujuan berpikir kritis dalam kaitannya dengan pengajaran literasi digital adalah untuk meningkatkan tingkat berpikir siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk siap memecahkan setiap tantangan yang mungkin mereka hadapi di era modern (Haryanto, dkk., 2022). Berpikir kritis juga adalah proses berpikir yang lebih tinggi dan disiplin, yang melibatkan penggunaan keterampilan kognitif seperti konseptualisasi, interpretasi, analisis, sintesis, dan evaluasi untuk sampai pada penilaian yang valid dan tidak bias. Ini dijelaskan secara rinci di bagian selanjutnya (Ali Mohammed, 2021).

Scriven dan Paul juga mengakui bahwa berpikir kritis adalah proses disiplin intelektual untuk secara aktif dan terampil mengonsep, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan/atau mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh, pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi, sebagai panduan untuk keyakinan dan tindakan (Ragupathi, dkk., 2022).

Maka dengan itu, keterampilan berpikir kritis sangat mempengaruhi prestasi akademik, pemikiran reflektif, keterampilan interpersonal, dan keterampilan memecahkan masalah (Deal, 2004;

Ghanizadeh, 2016; Kanbay & Okanli, 2017). Kemudian menurut facione, berpikir kritis yang ideal adalah memiliki kebiasaan ingin tahu, berwawasan luas, berpikir sesuai logika, mempunyai pikiran terbuka, fleksibel, adil dalam mengevaluasi, jujur dalam menghadapi bias pribadi, bijaksana dalam membuat penilaian, selalu membuat pertimbangan, jelas tentang masalah, tertib dalam hal-hal yang kompleks, rajin dalam mencari informasi yang relevan, masuk akal dalam pemilihan kriteria, fokus dalam penyelidikan, dan gigih dalam mencari hasil yang setepat subjek dan keadaan izin penyelidikan (Remya V R, dkk., 2022). Sedangkan menurut Kuhn & Weinstock, berpikir kritis dipahami sebagai rasionalitas dan refleksi seseorang untuk berpikir dan berproses dan dapat mencakup pengembangan keterampilan metakognitif (Luis Alberto, dkk., 2020).

Keterampilan berpikir kritis merupakan keadaan yang dapat menimbulkan kemampuan menganalisa, mengkritik, dan membuat kesimpulan berdasarkan pertimbangan yang saksama (Trianto, 2010). Siswa dapat menyelesaikan permasalahan, membuat keputusannya sendiri, dan kreatif berdasarkan kriteria berpikir dari pemahaman dari bernalar kritis (Isjoni dan Rif, 2008). Kemudian, keterampilan berpikir kritis juga dapat mempengaruhi keterlibatan seorang guru dan siswanya dalam proses pembelajaran, dengan itu terciptalah pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang dipelajarinya (Rafiuddin, 2016). Begitupun berpikir kritis adalah bagaimana berlatih atau memasukkan penilaian atau evaluasi yang

cermat, seperti menilai kelayakan suatu gagasan atau produk (Bobby DePorter & Mike Hernacki, 2000). Keterampilan berpikir kritis juga adalah keterampilan untuk meninjau dan menganalisis informasi tertentu, mengidentifikasi bukti yang mendukung, mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi, menerapkan berbagai strategi untuk menyimpulkan berdasarkan standar penilaian. kemampuan ini berfungsi untuk mengambil sebuah keputusan yang logis terhadap sesuatu yang dipercayai dan yang dilakukan (Sumantri, 2015).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang yang dapat berpikir logis, realistis, terampil dalam membuat konsep, menerapkan teori, menganalisis data atau dapat memecahkan masalah, mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari atau dihasilkan oleh pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berpikir kritis juga dapat membantu seseorang dalam mengambil sebuah keputusan yang rasional terhadap sesuatu yang dipercayai dan yang dilakukan, karena dengan hal tersebut siswa dapat memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar atau yang siswa tersebut hadapi. Maka dari itu, keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk siswa karena, memberikan ketajaman dalam menganalisis kejadian-kejadian, baik yang dialami siswa maupun peristiwa yang terjadi pada masalah yang diberikan sebagai bahan materi pembelajaran dari guru. Siswa yang mempunyai keterampilan berpikir kritis akan menjadi pribadi yang dapat menghargai kejujuran, dapat saling

menghargai sebuah pendapat dan dapat memahami dari sudut pandang yang berbeda.

d. Indikator Keterampilan Berpikir kritis

Menurut Yuyun, berikut beberapa indikator keterampilan berpikir kritis dikelompokkan menjadi 5 bagian (Rante, 2008).

Tabel 2.1. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir Kritis	Sub Berpikir Kritis
1. Memberikan penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	1. Memfokuskan pertanyaan 2. Menganalisis argumen 3. Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan dan tantangan.
2. Membangun keterampilan dasar (<i>Basic support</i>)	1. Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber 2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
3. Kesimpulan (<i>inference</i>)	1. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi 2. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi 3. Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut (<i>advance clarification</i>)	1. Mendefinisikan istilah 2. Mengidentifikasi asumsi
5. Strategi dan taktik (<i>Strategic and tactic</i>)	1. Memutuskan suatu tindakan 2. Berinteraksi dengan orang lain

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2. Penelitian yang Relevan

No	Judul	Tahun	Peneliti	Abstrak	Relevansi	Perbedaan
1	Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran IPS	2022	Chica Awaliyah, Leni Nadiah, Muh Husen Arifin, dan Yona Wahyuningsih.	IPS adalah salah satu mata pelajaran yang awalnya dikenalkan pada saat kita menduduki sekolah dasar (SD). IPS juga dikenal sebagai mata pelajaran yang membosankan karena pada pelajarannya biasanya guru akan menyampaikannya kepada murid dengan metode ceramah. Mungkin itu salah	Pertama , Penelitian dari judul ini mempunyai relevansi dalam penggunaan media audio visual sebagai alat untuk meningkatkan semangat belajar siswa di kelas agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Kedua , Penelitian ini sama-sama diterapkan pada pembelajaran IPS.	Penelitian relavan yang diambil menggunakan metode study literatur atau mencari menggunakan mengumpulkan referensi teori yang relevan dari kasus-kasus dan permasalahan yang ditemukan. Sedangkan, metode yang diteliti oleh peneliti adalah <i>quasi experiment</i> yang mempunyai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang di

			<p>satu cara yang membosankan dan bisa membuat murid mengantuk dengan metode seperti itu. Tujuan penelitian ini adalah kita menjadi tahu manfaat media audio visual sebagai sumber pembelajaran IPS. Media audio visual ini merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dengan mendengar dan melihat melalui suara dan juga gambar lalu diamati. Metode</p>	<p>Ketiga, penelitian ini mempunyai variabel bebas yang sama dengan yang diteliti oleh peneliti, yaitu Media audio visual.</p>	<p>mana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan instrumen.</p>
--	--	--	---	---	--

				<p>yang digunakan adalah study literatur atau mencari menggunakan mengumpulkan referensi teori yang relevan dari kasus-kasus dan permasalahan yang ditemukan. Study literatur secara umum merupakan suatu cara untuk menyelesaikan suatu persoalan dengan mencari dan menelusuri sumber-sumber tulisan yang sudah</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				ada atau yang pernah dibuat sebelumnya.		
2	Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar.	2019	Irfan Hilman, Alifia Febrianti, dan Nursari Aulia.	Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dikenalkan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Bahan kajian dalam IPS SD diantaranya meliputi keadaan suatu wilayah, perekonomian, dan perkembangan masyarakat Indonesia yang terjadi sejak masa lalu hingga masa kini. Media pembelajaran audio	Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan karena mempunyai persamaan dengan yang diteliti oleh peneliti yaitu variabel bebas menggunakan media audio visual untuk meningkatkan variabel terikatnya dan diterapkan pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar.	Perbedaannya adalah metode yang digunakan yaitu <i>literature review</i> terkait penggunaan media audio visual menurut para ahli dan buku, sebagai acuan atau referensi, serta mencari data informasi dari berbagai sumber. Sedangkan, metode yang diteliti oleh peneliti adalah quasi eksperimen yang mempunyai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

				<p>visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Metode yang</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>digunakan adalah literature review terkait penggunaan media audio visual menurut para ahli dan buku sebagai acuan atau referensi, serta mencari data informasi dari berbagai sumber. Berdasarkan review yang dilakukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan media</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>pembelajaran audio visual.</p> <p>Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran audio visual dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				pelajaran IPS di sekolah dasar.		
3	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas	2021	Chairiyah	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis Benime pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SD yang layak di gunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang	Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan karena mempunyai persamaan dalam menggunakan media audio visual berbasis benime dan diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.	Perbedaannya adalah level kelas, sekolah, dan muatan pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian berbeda. Kemudian, metode yang digunakan adalah pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) . Sedangkan, peneliti

	<p>III SDN 101893 Bangun Rejo</p>			<p>mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Akan tetapi pada penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap ke tiga yaitu tahap pengembangan (development). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 101893 Bangun Rejo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket lembar validasi. Subjek dalam</p>		<p>menggunakan metode <i>quasi experiment</i>.</p>
--	---------------------------------------	--	--	--	--	--

				<p>penelitian ini adalah 3 validator diantaranya yaitu 1 dosen ahli dan 2 guru SD.</p> <p>Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli media dan ahli materi dari penelitian ini sebagai berikut, berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran video animasi berbasis Benime dari validator menunjukkan rata-rata total 82,8% dan hasil validator ahli materi dari ke2</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>validator menunjukkan rata-rata total 82% dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis Benime menunjukkan kriteria “Sangat Layak”. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis Benime yang dikembangkan berkualitas baik dan layak digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

4	<p>Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 Pertanggunghan</p>	2022	<p>Adelia Puspita dan Nurmairina</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis penerapan media audio visual dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 101966 Pertanggunghan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan model penelitian kualitatif. Sedangkan sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi,</p>	<p>Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan yang relevan karena mempunyai persamaan dalam menggunakan media audio visual agar pembelajaran di kelas lebih menarik mudah dipahami, suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan siswa pun merasa senang, tidak bosan, semangat dan antusias dalam proses pembelajaran serta siswa dapat fokus pada materi yang dibahas atau disampaikan oleh guru.</p>	<p>Perbedaan dari penelitian ini adalah metode yang digunakan adalah penelitian lapangan model penelitian kualitatif yang mempunyai sifat deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, observasi, dokumentasi. Sedangkan yang diteliti oleh peneliti menggunakan metode quasi experiment. Selain itu, lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti pun berbeda.</p>
---	---	------	--------------------------------------	--	---	--

				<p>dokumentasi. Sedangkan teknik penjamin keabsahan data penelitian ini, yaitu triangulasi sumber, teknik dan waktu. Kemudian untuk analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penerapan media audio visual dalam IPS di SD</p>	<p>Kemudian, mempunyai persamaan diterapkan pada kelas IV Sekolah Dasar.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

				<p>Negeri 101966 Pertanggunghan sudah dilakukan cukup baik dan dinilai cukup efektif dimana penerapan media pembelajaran mencapai KKM sebesar 97% dimana siswa dapat menangkap pembelajaran secara inklusif. Hal tersebut terbukti dilihat dari pembelajaran lebih menarik mudah dipahami, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan sikap sikap siswa pun menjadi berubah</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>menjadi senang, tidak bosan, semangat dan antusias dalam proses pembelajaran serta perhatian siswa terpusat kepada topik yang dibahas dalam pembelajaran dan membangkitkan pemahaman siswa yang tertuang dalam nilai hasil ulangan harian, serta siswa sudah mampu menyebutkan serta mencontohkan kembali pembelajaran dengan tepat.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

5	Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal	2022	Putri Amelia Adhari, Belva Saskia Permana, Ilham Maulana Aditia, Muh. Husen Arifin, dan Yona Wahyuningsih	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dinilai terlalu banyak membaca dan materi dalam proses belajarnya. Oleh karena itu terkadang peserta didik khususnya anak-anak Sekolah Dasar (SD) merasa bosan jika harus mendengarkan gurunya menggunakan metode ceramah selama menyampaikan materi	Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan karena mempunyai persamaan membahas tentang pembelajaran yang menyenangkan di kelas dan diterapkan pada mata pelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar.	Pertama, Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas awal. Kedua, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi literatur. Sedangkan peneliti menggunakan metode kuantitatif (<i>Quasi Experiment</i>).
---	--	------	---	--	---	---

				<p>tersebut. Terkadang hal itu memicu sikap peserta didik yang enggak untuk memperhatikan sehingga akhirnya ilmu yang diberikan tidak sampai dan tidak dapat diterima dengan baik. Karenanya, metode baru harus diterapkan salah satunya adalah dengan metode belajar menyenangkan. Metode ini merupakan salah satu cara mengajar dimana seorang</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				<p>guru dengan kreativitas dan kompetensi yang dimilikinya mampu menciptakan suasana mengajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya sehingga mereka tertarik untuk menyimak materi pembelajaran tersebut. Dengan demikian, hasil akhir dari pembelajaran yaitu ilmu tersampaikan dan materi dimengerti oleh peserta didik akan terlaksana dengan baik</p>		
--	--	--	--	---	--	--

6	Enhancing Pre-Service Elementary Teachers' Self-Efficacy and Critical Thinking using Problem-Based Learning	2020	Anip Dwi Saputro, Sri Atun, dan Insih Wilujeng	Self-efficacy and critical thinking represent two vital components for university graduates in the 21st century learning. However, several studies reported that these two important outcome predictors were unsatisfactory. This study aimed at investigating the effects of problem-based learning (PBL) on pre-service teachers' self-efficacy and critical thinking. A quasi-	Penelitian relevan yang terakhir ini mempunyai persamaan pada variabel terikat yaitu berpikir kritis. Serta mempunyai persamaan dalam menggunakan metode yaitu kuantitatif (quasi experiment) . Maka, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti.	Variabel bebas yang digunakan oleh penelitian ini adalah PBL. Sedangkan, peneliti menggunakan media audio visual.

				<p>experimental nonequivalent pretest-posttest control group design was utilized. A total of 44 pre-service elementary school teachers (aged 19-22) at a private university in Indonesia were assigned as experimental (n = 22) and control (n = 22) groups. The experimental group learning received PBL, while the control group learning with traditional college instruction. The Self-Efficacy Scale</p>		
--	--	--	--	---	--	--

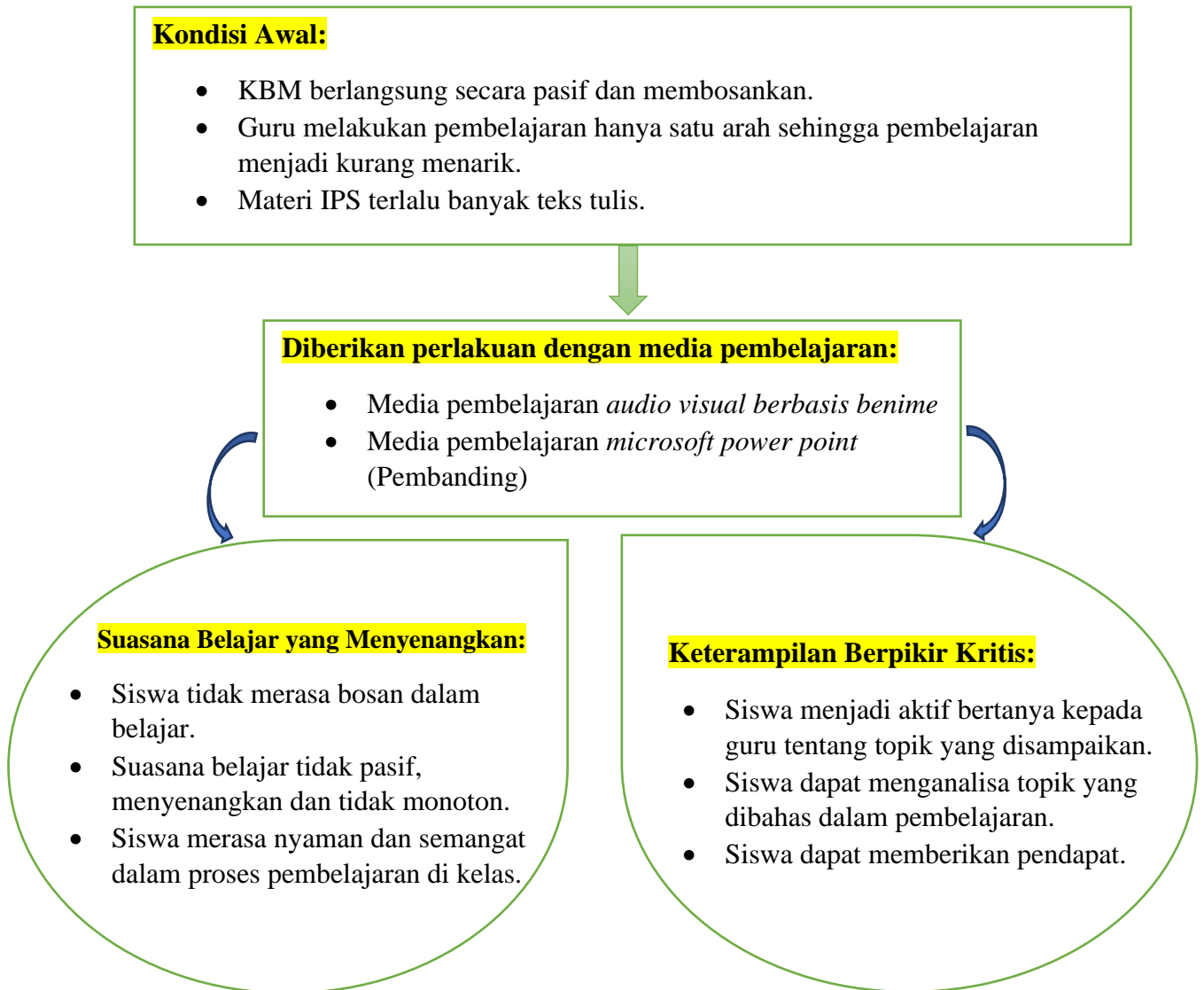
				<p>(SES) and the Critical Thinking Questionnaire (CTQ) were administered before and after the intervention in both groups. Independent and paired samples t-tests were employed to analyze the pretests and posttests data. The results indicated that PBL was more effective in increasing self-efficacy and critical thinking of pre-service elementary teachers</p>		
--	--	--	--	--	--	--

				than traditional teaching. It is suggested that PBL should be used more frequently in science learning to further enhance students' self-efficacy and critical thinking skills in higher education.		
--	--	--	--	---	--	--

Ke-enam penelitian relevan tersebut terbukti mempunyai hasil yang signifikan dan mempunyai beberapa kesamaan dengan judul yang sedang peneliti kembangkan, maka dari itu ke-enam judul penelitian di atas dapat dijadikan penelitian yang relevan dan juga sesuai dengan perkembangan zaman karena diambil dari 5 tahun terakhir.

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

1. Media pembelajaran audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh positif terhadap suasana belajar menjadi menyenangkan pada pembelajaran IPS bagi siswa di kelas IV SDN Pejaten Timur 05.
2. Penggunaan media audio visual berbasis benime pada pembelajaran IPS, berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05 Pada Mata Pelajaran IPS.

Secara khusus, tujuan penelitian ini untuk mengetahui:

1. Pengaruh positif penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap suasana belajar yang menyenangkan siswa SD pada mata pelajaran IPS.
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD pada mata pelajaran IPS.

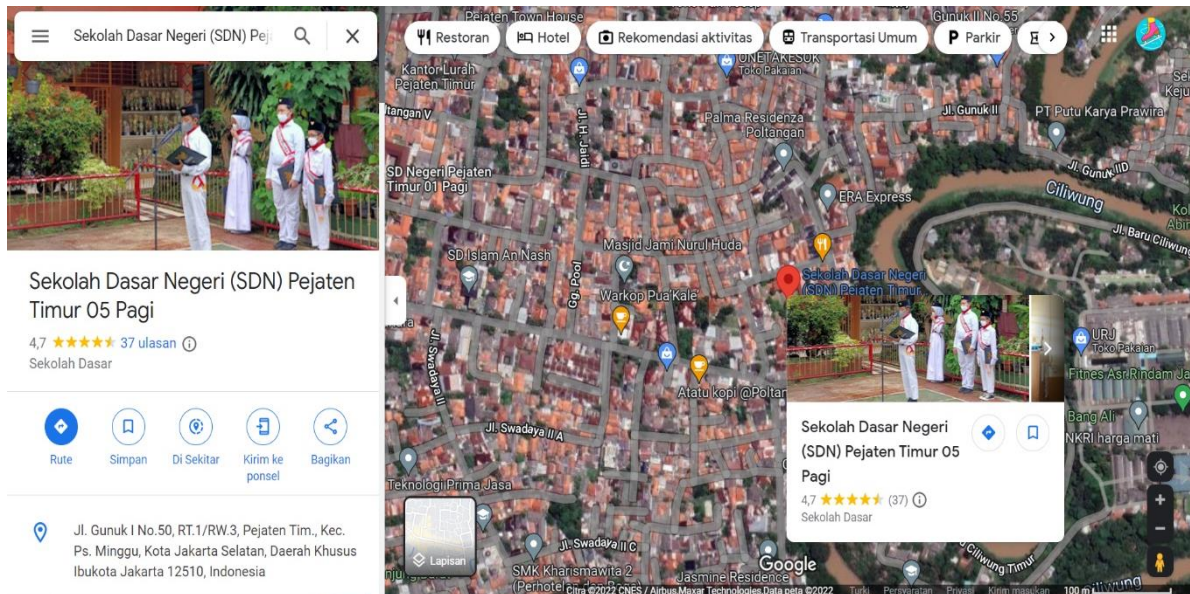
B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN pejaten Timur 05 dengan alamat Jl. Gunuk 1, RT/RW 001/003, Kelurahan Pejaten Timur, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta selatan. Peneliti memilih tempat tersebut karena kondisi dari hasil observasi menunjukkan bahwa pada kelas IV mayoritas siswa cenderung tidak aktif bertanya dan mengemukakan pendapat masing-masing, kemudian pembelajaran pun monoton guru di kelas hanya memberikan materi pembelajaran secara satu arah, hal tersebut menjadikan pembelajaran di kelas membosankan dan siswa tidak mempunyai semangat untuk belajar, hingga mengakibatkan rendahnya tingkat berpikir kritis siswa yang mana keterampilan tersebut sangat dibutuhkan di era abad ke-21 ini. Selain itu, di SDN Pejaten Timur 05 belum

pernah menerapkan media pembelajaran *audio visual berbasis benime*. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran tersebut pada kelas IV di SDN Pejaten Timur 05

Gambar 3.1.
Lokasi SDN Pejaten Timur 05



2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Aktivitas Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2022			Tahun 2023							
		Bulan ke-			Bulan ke-							
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	
1	Perencanaan											
2	Pembuatan proposal											
3	Sidang seminar proposal											
4	Pelaksanaan											
5	Analisis data											
6	Pelaporan (Sidang Tesis)											

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah dalam penelitian ini adalah metode Quasi Experimental Design, pada metode ini mempunyai dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang di mana desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang dapat mempengaruhi pelaksanaan instrumen (Sugiyono, 2015).

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-test Post-test Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2011).

Secara rinci *Pre-test Post-test Control Group Design* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2
Desain Penelitian

	Grup	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
R	Eksperimen	O ₁	X	O ₂
R	Kontrol	O ₃	X	O ₄

Keterangan:

R : Pengambilan sampel secara acak

X : Perlakuan pada kelas eksperimen

O₁ : Pre-test kelas eksperimen

O₂ : Post-test kelas eksperimen

O₃ : Pre-test kelas kontrol

O₄ : Post-test kelas kontrol

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Suharsimi Arikunto, 2014). Populasi terdiri dari

objek atau subjek yang menjadi karakteristik dalam penelitian yang kemudian ditarik kesimpulannya. Terdapat dua konsep populasi yaitu:

a. Populasi Target

Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Pejaten Timur 05 yang terdaftar sebagai siswa pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Populasi dipilih siswa kelas IV di SDN Pejaten Timur 05 karena memiliki karakteristik diantaranya: memiliki pengalaman belajar yang sama, mendapatkan akses dan fasilitas belajar yang sama, dan berada pada kognitif yang sama.

b. Populasi Terjangkau

Populasi terjangkau merupakan bagian dari populasi target yang dibatasi oleh tempat, waktu, dan yang dapat dijangkau oleh peneliti. Adapun populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05 yang terdaftar pada tahun pelajaran 2022/2023 sehingga populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah IV A, IV B, IV C dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Jumlah Populasi Terjangkau

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	IV A	31 Siswa
2	IV B	31 Siswa
3	IV C	29 Siswa
Total		91 Siswa

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti (Ridwan, 2015). Di mana sampel merupakan sebagian dari populasi, dan tidak semua data akan diproses serta diteliti, melainkan hasilnya sudah dapat mewakili keseluruhannya.

a. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu sampel yang digunakan berdasarkan populasi yang sudah ditetapkan dan sesuai, dengan membagi populasi menjadi beberapa bagian selanjutnya sampel diambil sebanyak dua kelas yang berasal dari populasi terjangkau yang mana kedua kelas tersebut mempunyai kondisi awal yang relatif sama dan homogen. Dari kedua kelas tersebut kemudian ditentukan secara acak untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan pada kelas IV A dan IV B SDN Pejaten Timur 05 yang berjumlah 62 siswa.

b. Ukuran Sampel

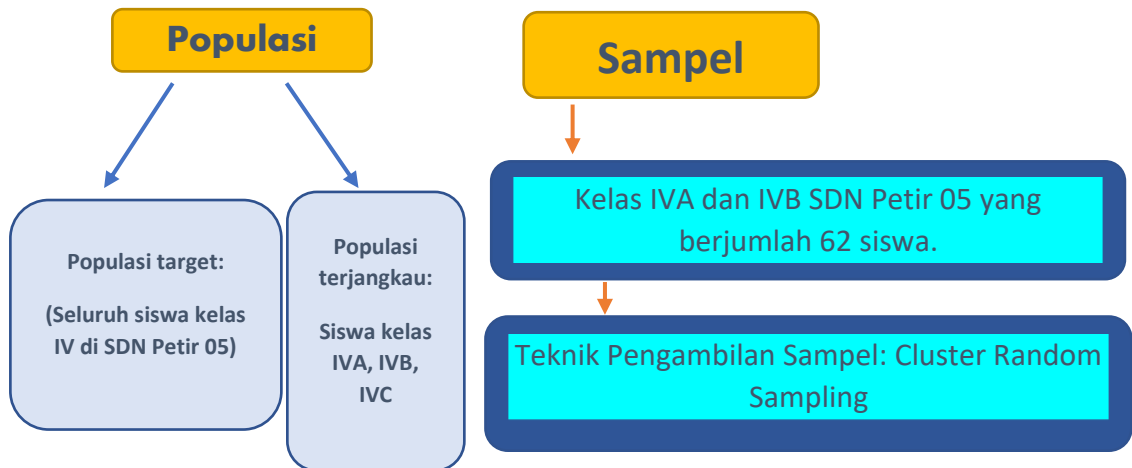
Sampel yang dilakukan di SDN Pejaten Timur 05 yaitu pada siswa kelas IV A yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B yang berjumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Adapun sampel penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Sebaran Jumlah Sampel

Kelas	Jumlah Sampel	Keterangan
IV A	31 Siswa	Kelas Eksperimen
IV B	31 Siswa	Kelas Kontrol

Dengan demikian sampel yang digunakan sebanyak 62 siswa sebagai responden di SDN Pejaten Timur 05.

Gambar 3.2
Kerangka Populasi dan Sampel



c. Proses Perlakuan

Penelitian ini ditinjau dari materi pembelajaran, suasana belajar yang menyenangkan, dan keterampilan berpikir kritis. Materi yang diberikan yaitu pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. Kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Tentang pengaruh lingkungan terhadap mata pencaharian penduduk, siswa mengetahui

jenis pekerjaan penduduk berdasarkan tempat tinggal. Selanjutnya, pengukuran suasana belajar yang menyenangkan siswa diberikan angket. Sedangkan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis, siswa diberikan tes pilihan ganda dan esai. Dalam proses penelitian ini kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint*. Sebelum diberikan perlakuan kelas, diberikan angket terlebih dahulu untuk diklasifikasikan ke dalam kategori siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis dan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

d. Kontrol Validitas

Pengujian hipotesis dan hasil dari penelitian yang diperoleh digeneralisasikan ke dalam populasi untuk memperoleh keyakinan rancangan penelitian yang dipilih telah memenuhi persyaratan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1) Kontrol Validitas Internal

Pengontrolan validitas secara internal diperlukan agar hasil yang diperoleh terjadi akibat dari perlakuan yang telah diberikan dalam eksperimen.

Pengontrolan validitas meliputi:

a) Kematangan

Kematangan berkaitan dengan fisik yang dimiliki setiap siswa di mana terlihat perubahan siswa setelah siswa diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran media audio visual berbasis benime yang dapat melatih siswa untuk mandiri dan jiwa kompetitif siswa sejak dini

serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Faktor ini dilihat dari penggunaan kedua kelompok sampel pada usia yang relatif sama. Hal ini ditentukan pada kedua sampel yang tingkatan dan kelas yang sama.

b) Instrumen

Alat pengumpulan data pada penelitian ini yaitu berupa tes dan angket yang diberikan kepada siswa setelah siswa mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime. Faktor ini dikontrol melalui penggunaan instrumen yang telah diuji validitasnya dengan cara konsultasi dengan ahli atau dosen pembimbing. Agar instrumen yang digunakan telah sesuai dengan standarnya.

c) Seleksi

Proses seleksi subjek penelitian disebabkan kekeliruan. Untuk menghindari hal tersebut, maka faktor ini dikontrol dengan cara menggunakan subjek penelitian dari populasi yang memiliki kemampuan dasar yang relatif sama dan melakukan penentuan kelas yang akan digunakan untuk eksperimen.

d) Mortalitas

Ketika penelitian berlangsung terdapat beberapa siswa yang tidak hadir karena alasan tertentu (sakit, izin dan alfa).

2) Kontrol Validitas Eksternal

- a) Sampel yang digunakan yaitu menggunakan *cluster random sampling* karena pengambilan sampel berdasarkan dari populasi.

- b) Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime.
- c) Mempertahankan kondisi sehari-hari agar tetap terciptanya suasana belajar yang kondusif.
- d) Pada penelitian ini siswa tidak diberitahu bahwa mereka menjadi subjek penelitian, agar tidak terjadi perubahan sikap pada diri siswa yang dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kritis dan suasana belajar yang menyenangkan di kelas.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang digunakan peneliti dalam mengambil informasi dalam penelitian sebagai pembuktian konkrit atas jawaban fenomena tertentu yang ada di lingkungan sekitar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket

Menurut Arikunto, angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, di mana responden tidak diberi kesempatan untuk memberi jawaban dengan kata-kata sendiri. Responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel terikat yaitu suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis serta variabel bebas yaitu media pembelajaran audio visual berbasis benime dan Microsoft

PowerPoint. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan model skala penilaian yang dibuat oleh peneliti yang mempunyai pilihan skor 1-5. Jawabannya mempunyai gradasi dari sangat setuju sampai dengan tidak setuju seperti tabel di bawah ini, nilai dari setiap responden dijumlahkan sehingga diperoleh skor total

Tabel 3.5
Skala Penilaian

Pertanyaan	
Jawaban	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Kurang setuju	2
Tidak setuju	1

2. Tes

Teknik pengumpulan data hasil belajar IPS dalam penelitian ini yaitu dengan cara menyebar instrumen tes berupa soal pilihan ganda ketika uji coba instrumen pada materi penyajian data kepada siswa kelas IV SDN Pejaten Timur 05 sebagai sampel penelitian.

F. Instrumen penelitian

1. Instrumen Variabel Bebas (Media Pembelajaran Audio Visual Benime)

a. Definisi Konseptual

Media audio visual berbasis benime adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat pembuatan media pembelajaran audio visual, dengan

aplikasi benime seorang guru dapat dengan mudah membuat sebuah video dengan animasi-animasi, gambar, dan banyak pilihan lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut. Aplikasi benime tidak rumit untuk digunakan oleh guru yang baru mendalami teknologi.

b. Definisi Operasional

Media audio visual berbasis benime dapat dimanfaatkan sebagai alat yang mudah dan sesuai dengan abad 21 dalam pembuatan media pembelajaran, dengan aplikasi benime seorang guru dapat dengan mudah membuat sebuah video dengan animasi-animasi, gambar, dan banyak pilihan lainnya yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut. Aplikasi benime tidak rumit untuk digunakan oleh guru yang baru mendalami teknologi.

2. Instrumen Variabel Terikat (Suasana Belajar yang Menyenangkan)

a. Definisi Konseptual

Suasana belajar yang menyenangkan adalah keadaan kelas yang di dalamnya terdapat aktivitas kegiatan pembelajaran yang memusatkan perhatian siswa secara penuh saat proses pembelajaran berlangsung, siswa tidak merasa bosan dan mempunyai semangat belajar yang tinggi. Siswa pun terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena suasana kelas yang kondusif dan menarik. Jika siswa merasa senang, riang, gembira, maka gairah belajar dan kemampuan berpikir kritisnya akan meningkat, selain untuk meningkatkan kognitif siswa, suasana belajar yang menyenangkan juga akan menjadikan hubungan yang harmonis antara guru dan siswa di kelas.

b. Definisi Operasional

Suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu penilaian terhadap kondisi yang terdapat dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar di kelas. Variabel suasana belajar yang menyenangkan dapat diukur melalui beberapa dimensi yang berkaitan dengan pengalaman dan persepsi siswa selama proses belajar-mengajar. Beberapa dimensi yang dapat menjadi indikator suasana belajar yang menyenangkan antara lain: 1) Keterlibatan dan motivasi siswa, dimensi ini mencakup sejauh mana siswa merasa termotivasi untuk belajar dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa yang merasa terlibat dan termotivasi cenderung lebih mudah mengalami suasana belajar yang menyenangkan. 2) Interaksi sosial, dimensi ini mencakup sejauh mana siswa merasa nyaman dalam berinteraksi dengan teman sekelas maupun guru. Siswa yang merasa terhubung dengan teman sekelas dan guru cenderung lebih mudah merasa nyaman dan senang dalam proses belajar-mengajar. 3) Keamanan dan kenyamanan lingkungan belajar, dimensi ini mencakup sejauh mana siswa merasa aman dan nyaman dalam lingkungan belajar. Faktor seperti pencahayaan, kebersihan, suhu ruangan, dan suasana keseluruhan dapat mempengaruhi kenyamanan siswa selama proses belajar. 4) Variasi dan keberagaman pembelajaran, dimensi ini mencakup sejauh mana siswa merasa terlibat dalam proses pembelajaran yang beragam dan menarik. Pembelajaran yang bervariasi dapat membantu meningkatkan minat siswa dan memperkuat suasana belajar yang menyenangkan. 5) Responsif dan positifnya interaksi guru, dimensi ini mencakup sejauh mana guru merespon dan mengakomodasi

kebutuhan siswa dalam proses belajar-mengajar. Guru yang responsif dan positif cenderung membangun hubungan yang baik dengan siswa dan meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Kisi-Kisi

Instrumen yang dikembangkan untuk mengumpulkan data variabel suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS adalah berupa angket, dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Untuk pertanyaan positif jawaban sangat setuju diberikan skor 4, setuju skor 3, kurang setuju skor 2, dan tidak setuju diberikan skor 1. Pertanyaan negatif, jawaban sangat setuju diberikan skor 1, setuju skor 2, kurang setuju skor 3, dan tidak setuju diberikan skor 4. Kisi-kisi instrumen angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Angket
Suasana Belajar yang Menyenangkan

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah
			Positif	Negatif	Soal
1	Suasana Belajar yang Menyenangkan (Y)	Perhatian dan pikiran siswa menjadi fokus terhadap topik pembelajaran.	1, 2	3, 4	4
		Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena suasana kelas yang kondusif dan menarik.	5, 6, 7, 8	9, 10	6

	Interaksi dengan teman sekelas dan guru membuat siswa merasa nyaman.	11, 12	13, 14	4
	Timbulnya perasaan senang dalam proses pembelajaran.	15, 16, 17	18, 19, 20	6
Total		11	9	20

d. Validasi Instrumen Penelitian

Setelah selesai dalam penyusunan instrumen penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen. Sebelum diberikan kepada subjek penelitian, angket terlebih dahulu diujicobakan pada peserta didik kelas IV C SDN Pejaten Timur 05 yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah angket tersebut memenuhi persyaratan seperti validitas.

1) Uji Validitas Instrumen

Instrumen penelitian yang akan diuji validitasnya yaitu menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* guna peneliti dapat mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak, dengan rumus sebagai berikut (Hartono, 2019).

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{xy} = Koefisien validitas skor butir pernyataan

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran x

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran y

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran x

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran y

Jadi, hasil t_{hitung} yang diperoleh akan berpengaruh terhadap validitas. Kriteria uji yang ada dapat dilihat sebagai berikut.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka dinyatakan valid.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka dinyatakan tidak valid.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Jika peneliti ingin mendapatkan hasil yang terpercaya, instrumen penelitian yang digunakan tentunya harus reliabel. Suatu tes dikatakan reliabel, jika pengukuran (skor-skor kelompok teruji) yang dilakukan menunjukkan adanya konsistensi atau keajekan. Perhitungan reliabilitas angket adalah dengan menggunakan *Korelasi Alpha Cronbach*:

r_{11} : Reliabilitas secara keseluruhan

n : Banyak

$$\sigma_t^2 : \text{Varians} \quad r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

$\sum \sigma_i^2$: Jumlah varians skor tiap-tiap item

Menurut Sudjono (Oktavia, 2017), dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- Apabila r_{11} sama dengan atau lebih dari 0,70. Berarti tes reliabel.
- Apabila r_{11} kurang dari 0,70. Berarti tes tidak reliabel.

3. Instrumen Variabel Terikat (Keterampilan Berpikir Kritis)

a. Definisi Konseptual

Keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat penting yaitu, keadaan di mana seseorang mempunyai buah pemikiran yang logis, realistis, terampil dalam membuat konsep, menerapkan teori, menganalisis data atau dapat memecahkan masalah, mengevaluasi informasi yang dikumpulkan dari atau dihasilkan oleh pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berpikir kritis juga dapat menjadikan seseorang untuk mengambil sebuah keputusan yang logis terhadap sesuatu yang dipercayai dan yang dilakukan.

b. Definisi Operasional

Keterampilan berpikir kritis adalah sebuah bentuk pemikiran tingkat tinggi yang terjadi ketika seseorang mengambil informasi yang tersimpan dalam memori dan saling terhubungkan atau menata kembali dan memperluas informasi ini untuk mencapai tujuan atau menemukan jawaban yang mungkin dalam situasi membingungkan (Al Muchtar, 2013). Kemudian keterampilan berpikir kritis juga mempunyai beberapa indikator yaitu: Siswa dapat memberikan dan menganalisis argumen, siswa dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan dan tantangan, membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan, mendefinisikan istilah dan mengidentifikasi asumsi, dan siswa dapat memutuskan suatu tindakan serta dapat berinteraksi secara baik dengan orang lain.

c. Kisi-Kisi

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Tes Keterampilan Berpikir Kritis

Kompetensi Dasar	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Nomor Soal			Jumlah Soal
		C4	C5	C6	
3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. (Y)	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah.	1, 2, 3, 4, 11, 12			6
	Siswa dapat mempertimbangkan nilai keputusan dari berbagai faktor tentang suatu masalah.		5, 13		2
	Siswa mampu membuat kesimpulan dari pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.		6, 7, 14		3
	Siswa mampu memberikan solusi terhadap masalah yang kompleks.			8, 9, 10, 15	4
Total					15

d. Validasi Instrumen Penelitian

Sebelum tes diujikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol, maka soal tes diujicobakan pada peserta didik kelas IV C SDN pejaten Timur 05 yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk

mengetahui apakah soal tersebut memenuhi persyaratan seperti validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran maupun daya beda. Kemudian hasil tes ini akan diolah untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

1) Uji Validitas Instrumen

Pengukuran yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen adalah uji validitas. Validitas instrumen dilakukan agar mengetahui ketepatan alat penilaian. Agar penelitian ini dapat menghasilkan data yang valid, maka instrumen penilaian itupun harus valid. Pada penelitian ini, untuk menguji tingkat kevalidan tiap butir tes keterampilan berpikir kritis (pilihan ganda) menggunakan rumus korelasi *Point Biserial*, (Alafgani, dkk., 2021) sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{Sd_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} : Koefisien korelasi point biserial
- M_p : mean skor dan subjek-subjek yang menjawab betul item yang dicari korelasinya dengan tes
- M_t : Mean skor total (Skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)
- Sd_t : Standar deviasi total
- p : Proporsi subjek yang menjawab betul pada butir soal
- q : Proporsi subjek yang menjawab salah pada butir soal

Adapun untuk menentukan suatu soal valid atau tidaknya, diinterpretasikan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- a) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka item ke- i dinyatakan tidak valid
- b) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item ke- i dinyatakan valid

Instrumen penelitian untuk menguji tingkat kevalidan soal esai yaitu menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* guna peneliti dapat mengetahui instrumen tersebut valid atau tidak, dengan rumus sebagai berikut (Hartono, 2019).

$$r_{xy} = \frac{N (\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

r_{xy} = Koefisien validitas skor butir pernyataan

N = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor dalam sebaran x

$\sum Y$ = Jumlah skor dalam sebaran y

$\sum X^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran x

$\sum Y^2$ = Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran y

Jadi, hasil t_{hitung} yang diperoleh akan berpengaruh terhadap validitas. Kriteria uji yang ada dapat dilihat sebagai berikut.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka dinyatakan valid.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka dinyatakan tidak valid.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk memperoleh data yang terjamin kebenarannya, instrumen penelitian yang digunakan harus reliabel. Suatu tes dinyatakan reliabel, jika pengukuran (skor-skor dari kelompok teruji) yang dilakukan menunjukkan adanya konsistensi atau keajekan. Perhitungan reliabilitas menggunakan metode *Kuder Richardson 20* sebagai berikut: (Sugiyono: 2014).

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

- r_1 : Reliabilitas internal instrumen
 k : Jumlah item soal dalam instrumen
 p_i : Proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap item soal
 q_i : $1 - p_i$
 s_t^2 : Varians total

Menurut Sudjono, mendefinisikan bahwa dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

Apabila r_{11} sama dengan atau lebih dari 0,70. Maka tes reliabel.

Apabila r_{11} kurang dari 0,70. Maka tes tidak reliabel.

Adapun untuk mengetahui tinggi atau rendahnya reliabilitas instrumen digunakan kategori berikut:

Tabel 3.8
Kriteria Reliabilitas Instrumen

Nilai r_1	Kriteria
0.80 -1.00	Sangat Tinggi
0.60 – 0.79	Tinggi
0.40 – 0.59	Cukup
0.20 – 0.39	Rendah
0.00 – 0.19	Sangat Rendah

G. Teknik Analisis data

1. Uji Normalitas

Menurut (Sudjana, 1996) uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors (Lo) dilakukan dengan langkah-langkah berikut. Diawali dengan penentuan taraf sigifikansi, yaitu pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ terima H_0 , dan

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ tolak H_0

Adapun langkah-langkah pengujian normalitas adalah:

4. Data pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus $\frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (dengan \bar{x} dan s masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku).
5. Untuk setiap bilangan baku ini dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$.
6. Selanjutnya dihitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

7. Hitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$, kemudian tentukan harga mutlaknya.
8. Ambil harga yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut, misal harga tersebut L_0 ini dengan nilai kritis L yang terdapat dalam tabel untuk taraf nyata yang dipilih.

Contoh pengujian normalitas data dengan uji lilifors:

Uji normalitas data:

H_0 : Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_1 : Sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

No	x_i	z_i	$F(z_i)$	$S(z_i)$	$ F(z_i) - S(z_i) $
1	45	0,13	0,0007	0,0011	0,0326
2	62	0,25	0,1446	0,0026	0,0779
3	63	0,38	0,1762	0,0025	0,0762
4	64	0,50	0,2119	0,1667	0,0452
5	64	0,63	0,2119	0,0015	0,0452
6	65	0,75	0,2482	0,2333	0,0149
7	65	0,88	0,2482	0,0005	0,0149
8	67	1,01	0,3336	0,3667	0,0331
9	67	1,13	0,3336	0,3667	0,0331
10	67	1,26	0,3336	0,3667	0,0331
11	67	1,38	0,3336	0,0011	0,0331
12	68	1,51	0,3783	0,4667	0,0884
13	68	1,63	0,3783	0,4667	0,0884
14	68	1,76	0,3783	0,0029	0,0884
15	69	1,89	0,4286	0,5333	0,1047
16	69	2,01	0,4286	0,0035	0,1047
17	71	2,14	0,5279	0,0013	0,0388
18	72	2,26	0,5793	0,0007	0,0207
19	73	2,39	0,6255	0,0003	0,0078
20	74	2,51	0,6736	0,7000	0,0264
21	74	2,64	0,6736	0,0009	0,0264
22	75	2,77	0,7157	0,7667	0,0510
23	75	2,89	0,7157	0,0017	0,0510
24	76	3,02	0,7580	0,8333	0,0753
25	76	3,14	0,7580	0,0025	0,0753
26	78	3,27	0,8289	0,9000	0,0711
27	78	3,39	0,8289	0,0024	0,0711
28	81	3,52	0,9082	0,0008	0,0251
29	85	3,65	0,9664	0,0000	0,0003
30	87	3,77	0,9812	0,0006	0,0188

Rata-rata : $\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$

Standar Deviasi : $SD = \sqrt{\frac{(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$

Dengan demikian dinyatakan sebagai berikut:

Jika $L \geq L_0$ maka data berdistribusi normal

Jika $L \leq L_0$ maka data berdistribusi tidak normal

Dalam pengolahan data peneliti menggunakan aplikasi SPSS.

2. Uji Homogenitas

Apabila sudah dilakukan uji normalitas, langkah selanjutnya maka dilakukan dengan uji homogenitas, di mana uji homogenitas di sini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dapat dikatakan bervarians sama (homogen) ataupun tidak pada uji homogenitas ini peneliti menggunakan uji *Fisher*, uji homogenitas dengan uji Fisher ini digunakan untuk menguji homogenitas varians dan dua kelompok data. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut (Ridwan: 2015):

$$F = \frac{\text{varians yang besar}}{\text{varians yang kecil}} = \frac{S^2_B}{S^2_K}$$

Keterangan:

F: Homogenitas

Adapun langkah-langkah perhitungannya sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Akan tetapi,

jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau H_a diterima.

Dalam pengolahan data peneliti menggunakan aplikasi SPSS.

3. Hipotesis Statistik

a. Pengujian Hipotesis Statistik Penelitian

Hipotesis yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

Hipotesis 1 $H_0: p_{y.1} < 0$

$H_1: p_{y.1} > 0$

Hipotesis 2 $H_0: p_{y.2} < 0$

$H_1: p_{y.2} > 0$

Keterangan:**Hipotesis 1**

$\rho_{y.1}$: Rata-rata suasana belajar pada penilaian pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual berbasis benime pada siswa SD kelas IV.

H_1 : Terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual berbasis benime pada siswa SD kelas IV.

Hipotesis 2

$\rho_{y.2}$: Rata-rata keterampilan berpikir kritis pada penilaian pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD kelas IV.

H_2 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD kelas IV.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

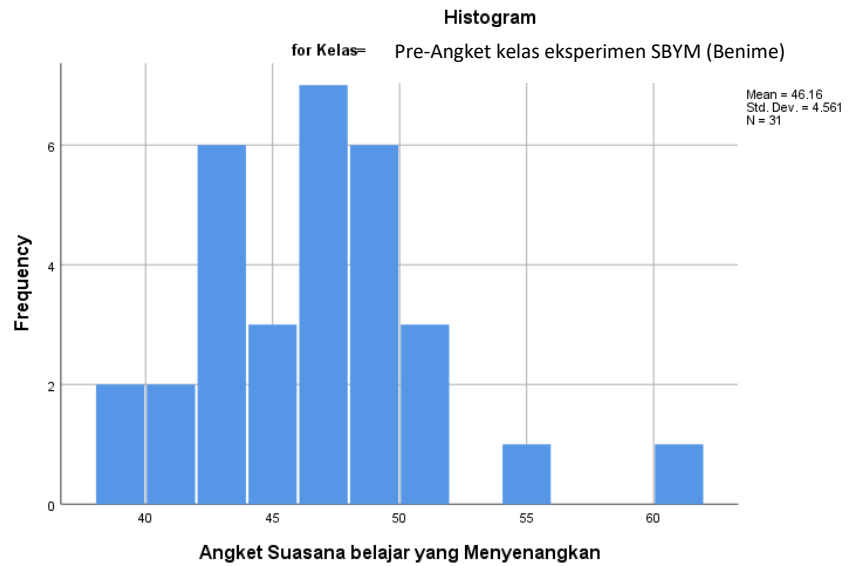
A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN pejaten Timur 05 dengan alamat Jl. Gunuk 1, RT/RW 001/003, Kelurahan Pejaten Timur, Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta selatan. Penelitian ini diterapkan di kelas IV SDN Pejaten Timur 05. Di SDN Pejaten Timur 05 pagi terdapat 23 guru 18 kelas dan 563 siswa. Peneliti memilih tempat tersebut karena kondisi dari hasil observasi menunjukkan bahwa pada kelas IV mayoritas siswa cenderung tidak aktif bertanya dan mengemukakan pendapat masing-masing, kemudian pembelajaran pun monoton guru di kelas hanya memberikan materi pembelajaran secara satu arah, hal tersebut menjadikan pembelajaran di kelas membosankan dan siswa tidak mempunyai semangat untuk belajar, hingga mengakibatkan rendahnya tingkat berpikir kritis siswa yang mana keterampilan tersebut sangat dibutuhkan di era abad ke-21 ini. Selain itu, di SDN Pejaten Timur 05 belum pernah menerapkan media pembelajaran *audio visual berbasis benime*. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran tersebut pada kelas IV di SDN Pejaten Timur 05

1. Data siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan (*Media audio visual benime*)

a. Suasana Belajar yang Menyenangkan

Data suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas Eksperimen digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

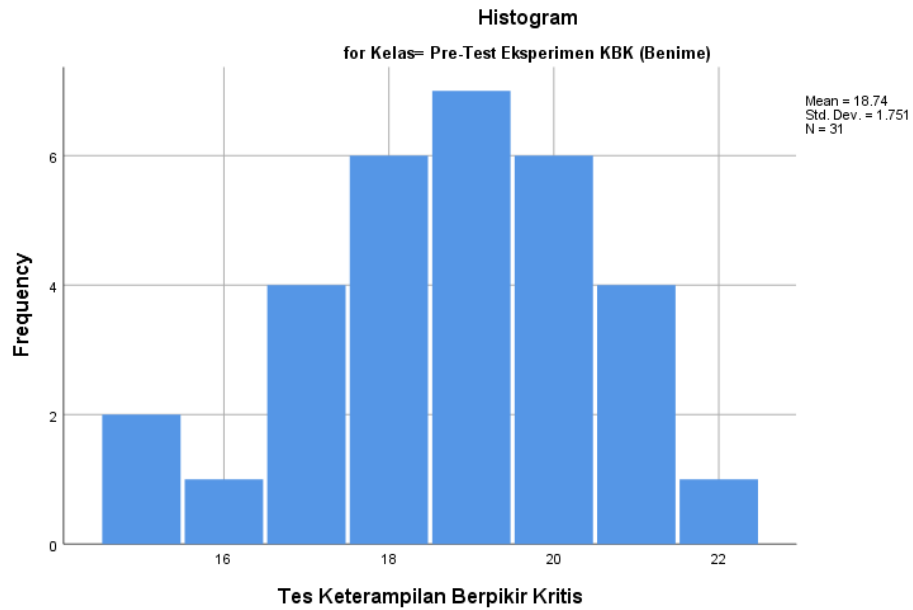


Gambar 4.1 Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen (Pre-Angket) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil penelitian Sebelum Perlakuan didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan sebelum perlakuan Kelas Eksperimen (*Media audio visual benime*) yaitu siswa kelas IV A yang terdiri dari 31 siswa. Diperoleh nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 61. Nilai *Mean* 46,16 *Median* 46,00 dan Standar Deviasi 4,561.

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Data keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



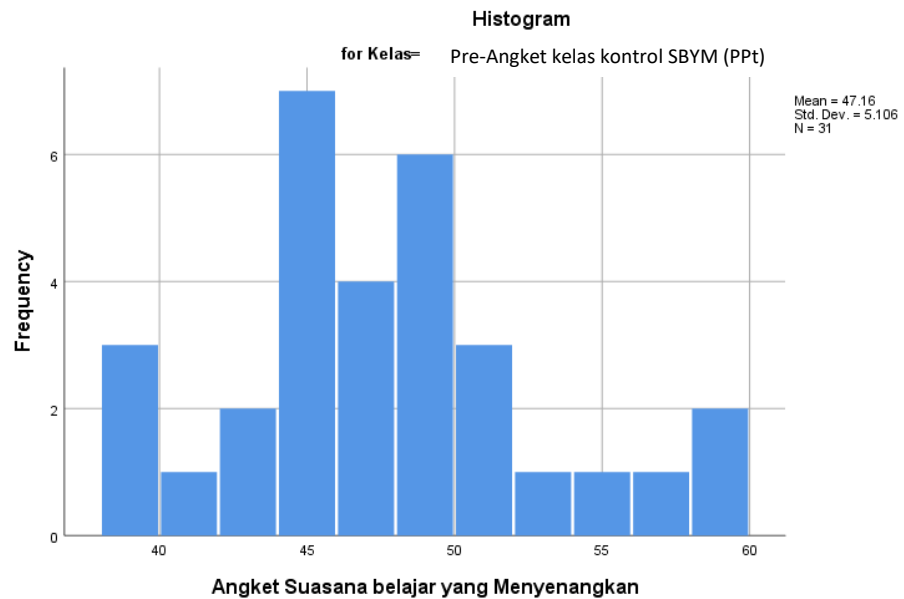
Gambar 4.2 Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen (Pre-Test) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen (Media audio visual benime) sebelum perlakuan yaitu siswa kelas IV A yang terdiri dari 31 siswa. Diperoleh nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 22. Nilai *Mean* 18,74 *Median* 19,00 dan Standar Deviasi 1,751.

2. Data siswa kelas kontrol sebelum perlakuan (Microsoft Power Point)

a. Suasana Belajar yang Menyenangkan

Data suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

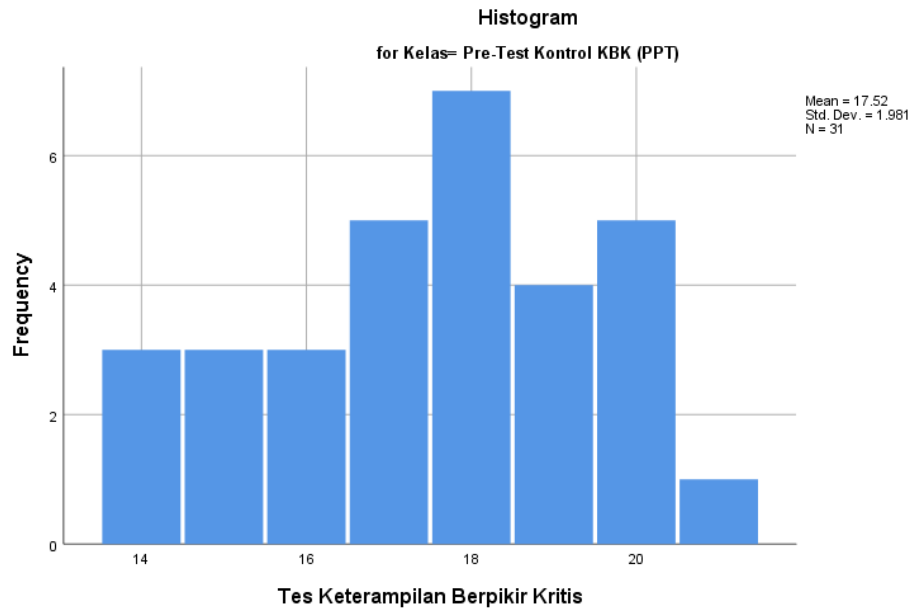


Gambar 4.3 Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Kontrol (Pre-Angket) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan sebelum perlakuan kelas kontrol (penggunaan *Microsoft power point* dalam pembelajaran) yaitu siswa kelas IV B yang terdiri dari 31 siswa. Diperoleh nilai terendah 39 dan nilai tertinggi 58. Nilai *Mean* 47,16 *Median* 47,00 dan Standar Deviasi 5,106.

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Data keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

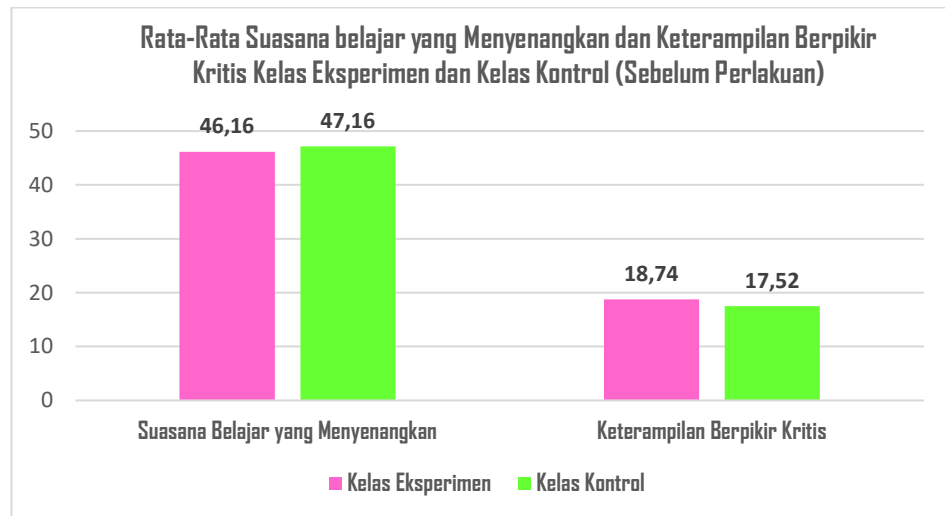


Gambar 4.4 Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Kontrol (Pre-test) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang keterampilan berpikir kritis siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu siswa kelas IV B yang terdiri dari 31 siswa. Diperoleh nilai terendah 14 dan nilai tertinggi 21. Nilai *Mean* 17,52 *Median* 18,00 dan Standar Deviasi 1,981.

3. Rata-rata suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis kedua kelompok sebelum perlakuan

Data terkait suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis sebelum perlakuan digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:

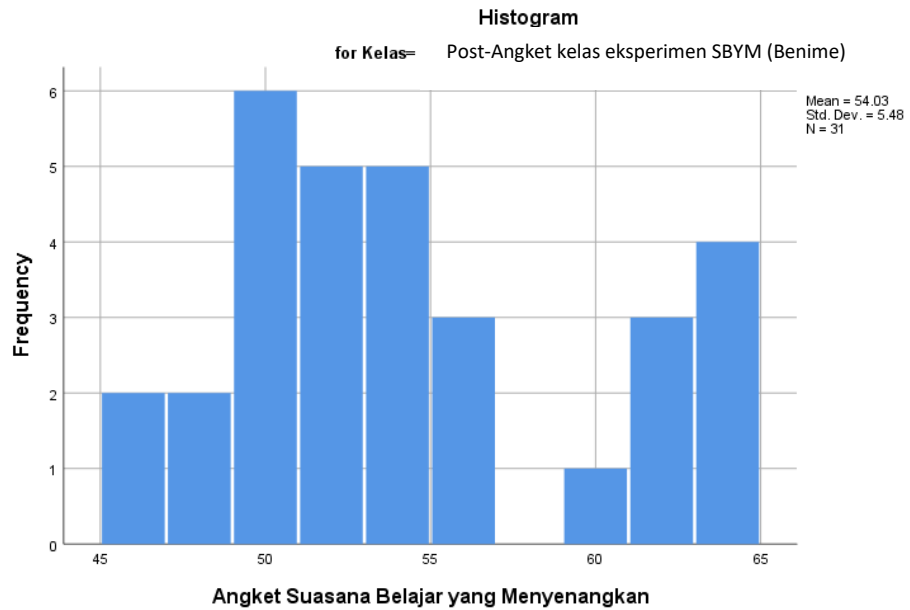


Gambar 4.5 Rata-Rata Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Sebelum perlakuan/Pre-Test) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan data penelitian di atas didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan. Diperoleh nilai rata-rata suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen yaitu 46,16. Kemudian, nilai rata-rata suasana belajar yang menyenangkan kelas kontrol yaitu 47,16. Selanjutnya, nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen yaitu 18,74. Sedangkan, nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas kontrol yaitu 17,52.

4. Data siswa kelas eskperimen setelah perlakuan (*Media audio visual benime*)
a. Suasana belajar yang menyenangkan

Data suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas eksperimen digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

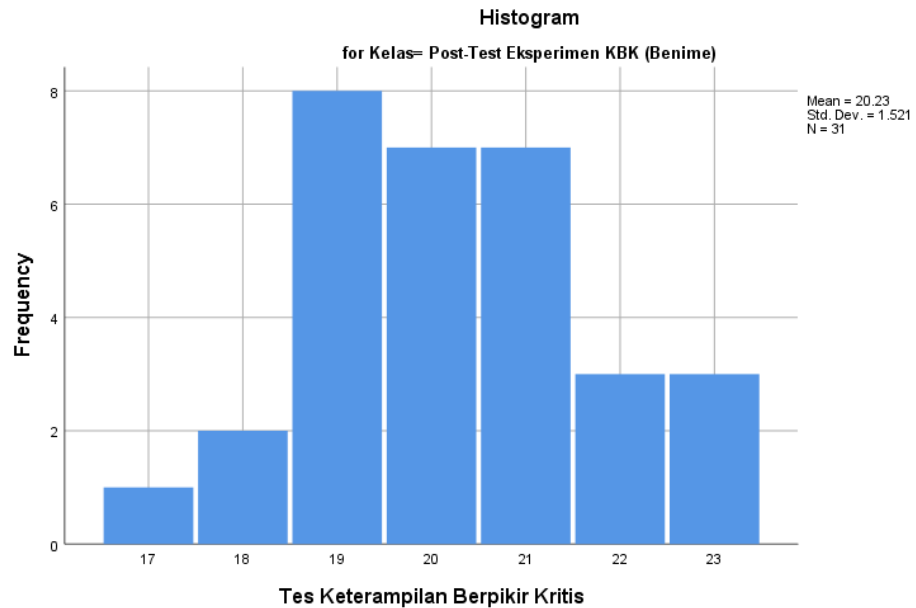


Gambar 4.6 Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen (Post-Angket) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen yaitu siswa kelas IV A yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya menggunakan media audio visual berbasis benime. Diperoleh nilai terendah 46 dan nilai tertinggi 63. Nilai *Mean* 54,03 *Median* 53,00 dan Standar Deviasi 5,480.

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Data keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas eksperimen digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



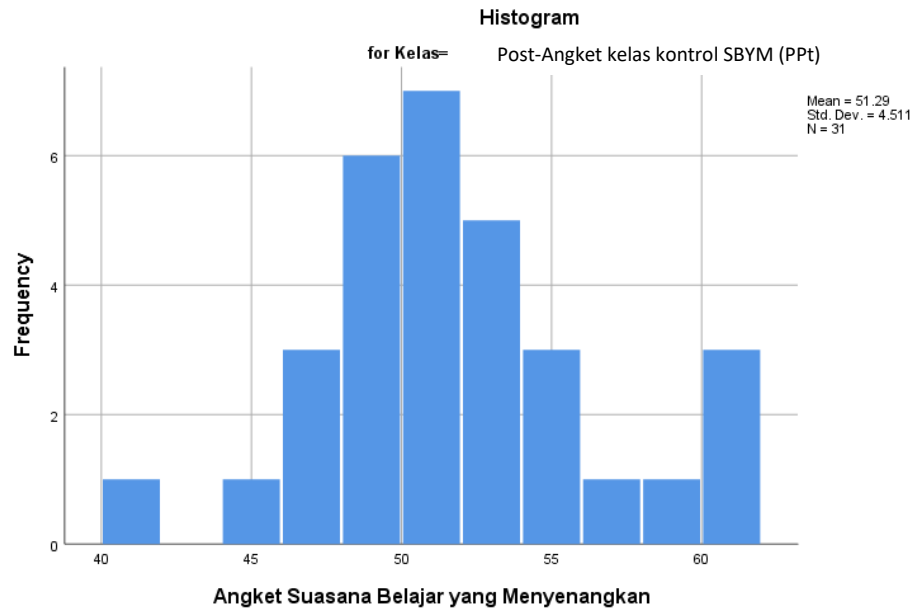
**Gambar 4.7 Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen (Post-test)
(Diolah menggunakan SPSS 25)**

Berdasarkan hasil penelitian, didapat data tentang keterampilan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yaitu siswa kelas IV A yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya menggunakan media audio visual berbasis benime. Diperoleh nilai terendah 17 dan nilai tertinggi 23. Nilai *Mean* 20,23 *Median* 20,00 dan Standar Deviasi 1,521.

5. Data siswa kelas kontrol setelah perlakuan (*Microsoft Power Point*)

a. Suasana belajar yang menyenangkan

Data suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

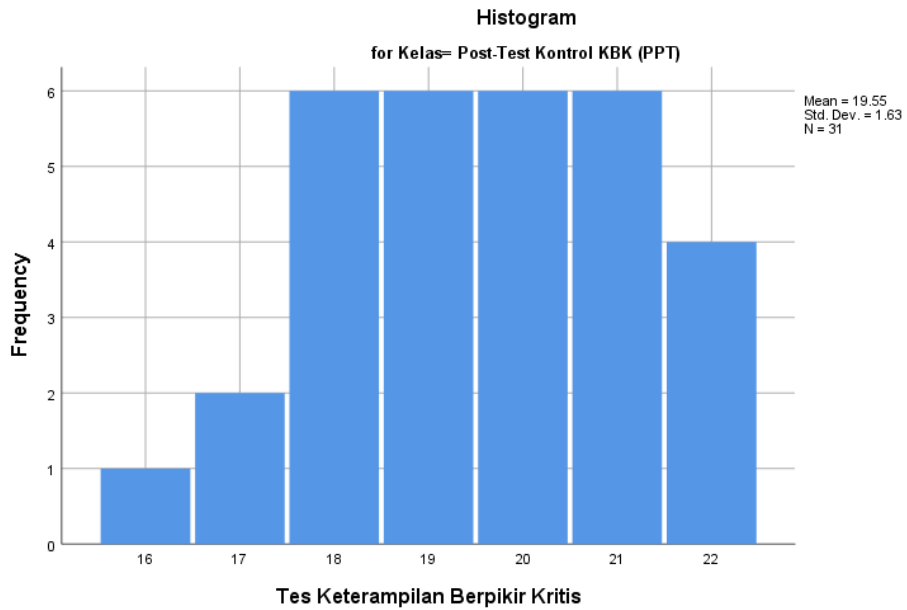


**Gambar 4.8 Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Kontrol (Post-Angket)
(Diolah menggunakan SPSS 25)**

Berdasarkan penelitian, didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas IV B yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan *Microsoft Power Point*. Diperoleh nilai terendah 41 dan nilai tertinggi 61. Nilai *Mean* 51,29 *Median* 50,00 dan Standar Deviasi 4,511.

b. Keterampilan Berpikir Kritis

Data keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas kontrol digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:

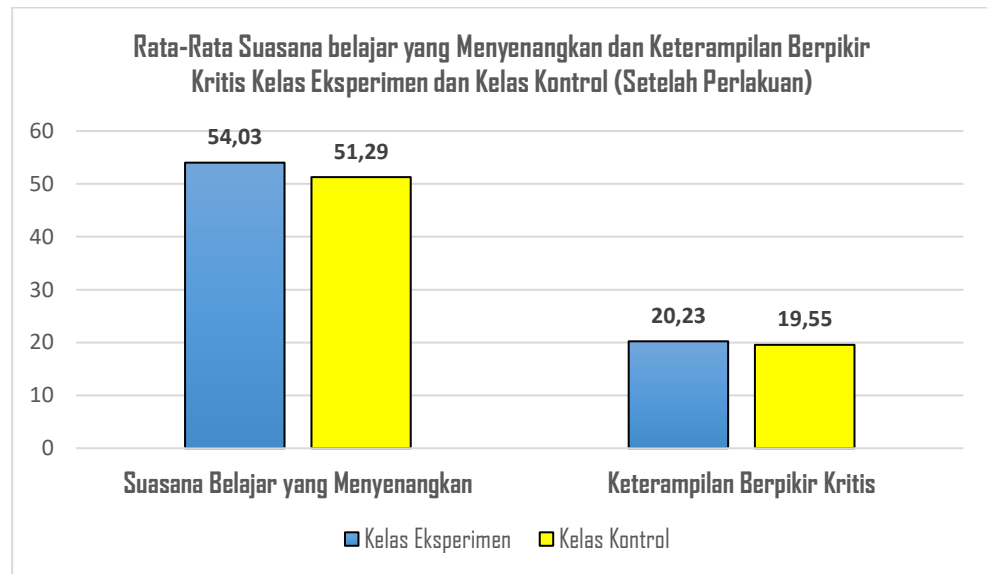


Gambar 4.9 Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Kontrol (Post-test) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan penelitian, didapat data tentang keterampilan berpikir kritis siswa kelas kontrol yaitu siswa kelas IV B yang terdiri dari 31 siswa yang diterapkan pembelajarannya dengan *Microsoft Power Point*. Diperoleh nilai terendah 16 dan nilai tertinggi 22. Nilai *Mean* 19,55 *Median* 20,00 dan Standar Deviasi 1,630.

6. Rata-rata suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis kedua kelompok setelah perlakuan

Data terkait suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis setelah perlakuan digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.10 Rata-Rata Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Post-test-angket) (Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan data penelitian di atas didapat data tentang suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada pembelajaran IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh nilai rata-rata suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen dengan menggunakan *media audio visual benime* sebesar 54,03. Sedangkan nilai rata-rata suasana belajar yang menyenangkan kelas kontrol dengan menggunakan *media microsoft power point* yaitu 51,29. Kemudian nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dengan menggunakan *media audio visual berbasis benime* yaitu 20,23. Sedangkan, nilai rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas kontrol dengan menggunakan *media microsoft power point* yaitu 19,55.

B. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis, pengujian prasyarat itu meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas Data

a. Suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dari data penelitian ini menggunakan Uji Liliefors. Data yang digunakan menggunakan data suasana belajar yang menyenangkan dari kelas eksperimen (media audio visual berbasis benime) dan kelas kontrol (media *microsoft power point*). Adapun hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini dengan diolah menggunakan aplikasi SPSS:

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Sig.	α	Keterangan
Pre-Angket Eksperimen	31	46,16	4,561	0,200	0,05	Sig. > α 0,200 dan 0,84 > 0,05. Jadi, H_0 diterima data berdistribusi normal.
Post-Angket Eksperimen	31	54,03	5,480	0,084		
Pre-Angket Kontrol	31	47,16	5,106	0,200		
Post-Angket Kontrol	31	51,29	4,511	0,200		

Tabel 4.1
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan
Dengan Uji Liliefors
(Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel di atas, bahwa data dari kelas eksperimen (*Benime*) *Pre-Angket* diperoleh sebesar $0,200 > 0,05$ (taraf signifikansi) dan untuk *Post-Angket* diperoleh sebesar $0,084 > 0,05$ (taraf signifikan) dapat disimpulkan H_0 diterima yang mana data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, data dari kelas kontrol (*Microsoft power point*) *Pre-Test* diperoleh sebesar $0,200 > 0,05$

(taraf signifikansi) dan untuk Post-Angket diperoleh sebesar $0,200 > 0,05$ (taraf signifikan) dapat disimpulkan H_0 diterima yang mana data dinyatakan berdistribusi normal. Jadi, kesimpulan dari uji normalitas bahwa sampel berdistribusi normal.

b. Keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji normalitas data dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dari data penelitian ini menggunakan Uji Liliefors. Data yang digunakan menggunakan data tes keterampilan berpikir kritis siswa dari kelas eksperimen (*Benime*) dan kelas kontrol (*Microsoft power point*). Adapun hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini: (Data diolah menggunakan aplikasi SPSS).

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Sig.	α	Keterangan
Pre-Test Eksperimen	31	18,74	1,751	0,131	0,05	<i>Statistic > α</i> 0,131. 0,097. 0,096 dan 0,151 > 0,05. Jadi, H_0 diterima data berdistribusi normal.
Post-Test Eksperimen	31	20,23	1,521	0,097		
Pre-Test Kontrol	31	17,52	1,981	0,096		
Post-Test Kontrol	31	19,55	1,630	0,151		

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Normalitas Tes Keterampilan Berpikir Kritis
Dengan Uji Liliefors
(Diolah menggunakan SPSS 25)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel di atas, bahwa data dari kelas eksperimen (*Benime*) *Pre-Test* diperoleh sebesar $0,131 > 0,05$ (taraf signifikansi) dan *Post-Test* diperoleh sebesar $0,097 > 0,05$ (taraf signifikan) dapat disimpulkan H_0 diterima yang mana data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, data dari kelas

kontrol (*Microsoft power point*) *Pre-Test* diperoleh sebesar $0,151 > 0,05$ (taraf signifikansi) dan *Post-Test* diperoleh sebesar $0,096 > 0,05$ (taraf signifikansi) dapat disimpulkan H_0 diterima yang mana data dinyatakan berdistribusi normal. Jadi, kesimpulan dari uji normalitas bahwa sampel berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

a. Suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Fisher. Hasil pengujian uji homogenitas disajikan pada tabel di bawah ini:

Kelas	N	Sig.	α	Keterangan
Eksperimen	31	0,515	0,05	Sig. > α 0,515 > 0,05. Jadi, H_0 diterima data bersifat homogen.
Kontrol	31			

Tabel 4.3

Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Suasana Belajar yang Menyenangkan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Diolah menggunakan SPSS 25)

Dari hasil pengujian uji homogenitas suasana belajar yang menyenangkan kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh 0,515 yang nilainya berarti $0,515 > 0,05$. Artinya H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan, bahwa kelas memiliki varians yang bersifat homogen.

b. Keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Uji Fisher. Hasil pengujian uji homogenitas disajikan pada tabel di bawah ini:

Kelas	N	Sig.	α	Keterangan
Eksperimen	31	0,439	0,05	$Sig. > \alpha$ $0,439 > 0,05$ H_0 diterima data bersifat homogen.
Kontrol	31			

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Tes Keterampilan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Diolah menggunakan SPSS 25)

Dari hasil pengujian uji homogenitas keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sebesar $0,439 > 0,05$ artinya H_0 diterima dan dapat disimpulkan bahwa kelompok memiliki varians yang bersifat homogen.

C. Uji Hipotesis

1. Pengujian Hipotesis

Untuk dapat menguji hipotesis pengujian menggunakan Uji-t (*Paired-Samples t-test*) untuk dapat menguji hipotesis diantaranya:

a. Hipotesis 1

$p_{y.1}$: Rata-rata suasana belajar yang menyenangkan pada penilaian pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual berbasis benime pada siswa SD kelas IV.

H₁: Terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual berbasis benime pada siswa SD kelas IV.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual berbasis benime terhadap suasana belajar yang menyenangkan pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV. Adapun hasil perhitungan uji-t (*Paired-Samples t-test*) karena data normal dan homogen, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Sig. (Sig. 2-tailed)	α	Keterangan
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Eksperimen	31	54,03	5,480	0,036	0,05	Sig. (2-tailed) < α 0,036 < 0,05 Tolak H ₀ dan Terima H ₁
	Kontrol	31	51,29	4,511			

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 1
(Diolah menggunakan SPSS 25)

Dari hasil pengujian uji hipotesis suasana belajar yang menyenangkan diperoleh sebesar 0,036. Berdasarkan data hasil pengujian di atas karena $0,036 < 0,05$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV.

b. Hipotesis 2

Hipotesis secara keseluruhan keterampilan berpikir kritis dengan diberikan media audio visual berbasis benime lebih tinggi daripada yang diberikan dengan *microsoft power point*.

μ_2 : Rata-rata keterampilan berpikir kritis pada penilaian pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis benime.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD kelas IV.

H_2 : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa SD kelas IV.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV. Adapun hasil perhitungan uji-t (independent sample t-test) karena data normal dan homogen, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Sig. (Sig. 2-tailed)	α	Keterangan
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Eksperimen	31	20,23	1,521	0,001	0,05	Sig. (2-tailed) < α 0,001 < 0,05 Tolak H_0 dan Terima H_1
	Kontrol	31	19,55	1,630			

Tabel 4.6
Hasil Perhitungan Uji Hipotesis 2
(Diolah menggunakan SPSS 25)

Dari hasil pengujian uji hipotesis keterampilan berpikir diperoleh sebesar 0,001. Berdasarkan data hasil pengujian di atas karena $0,001 < 0,05$

maka H_0 ditolak dan H_2 diterima. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap suasana belajar yang menyenangkan

Pada pengolahan data penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas IV di SDN Pejaten Timur 05. Hal ini, sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh Amira dalam (Arsyad, 2023) media aplikasi benime memiliki fungsi yang baik pada seorang pendidik sebagai penunjang proses belajar yaitu dengan mendinamiskan keadaan yang kaku dan monoton di dalam proses pembelajaran.

Hal ini berkaitan dengan apa yang disampaikan oleh Kustandi dalam (Chica Awaliyah, dkk., 2022) Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadikan salah satu alasan peserta didik nyaman dalam belajar dan juga menyukai pelajaran tersebut. Menurut (Djamarah, 2006) Media audio visual juga merupakan bentuk media pembelajaran yang efektif digunakan untuk menyajikan berbagai topik pembelajaran yang sulit disampaikan melalui informasi verbal. Media audio visual benime juga dapat digunakan dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Karena, media Benime pada dasarnya merupakan aplikasi untuk membuat video animasi, pembelajaran berbasis Benime merupakan video animasi kartun sederhana yang dapat di buat melalui gadget, *hand phone*, serta laptop yang

diisi oleh materi-materi pelajaran yang telah di rancang dan di sesuaikan serta dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, cocok untuk anak sekolah dasar agar mampu membantu siswa dalam memahami suatu materi yang di sampaikan.

Pendapat di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Chairiyah, 2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo.” Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime sangat layak di gunakan dan di terapkan pada proses belajar mengajar.

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis di atas karena nilai Sig. $< \alpha$ yakni $0,036 < 0,05$ Tolak H_0 dan Terima H_1 . Jadi, temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa media audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh positif untuk meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan pada pembelajaran IPS kelas IV.

2. Pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis

Pada pengolahan data penelitian diperoleh bahwa keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran IPS yang diberikan media pembelajaran audio visual berbasis benime lebih tinggi daripada yang diberikan media *microsoft power point*. Teori yang mendasari hal ini adalah teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Jean Piaget, ketarampilan berpikir kritis terbentuk melalui proses kognitif yang kompleks, termasuk proses berpikir logis dan analitis. Piaget

juga menekankan pentingnya lingkungan belajar yang dapat memfasilitasi perkembangan keterampilan berpikir kritis. Hal ini berkaitan dengan teori yang disampaikan oleh (Haryanto, dkk., 2022) karena tujuan berpikir kritis dalam kaitannya dengan pengajaran literasi digital adalah untuk meningkatkan tingkat berpikir siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk siap memecahkan setiap tantangan yang mungkin mereka hadapi di era modern dan media audio visual benime dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk hal tersebut khususnya dalam pembelajaran IPS.

Pendapat di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Made Prima Restami, 2023) dengan judul penelitian “Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Pencapaian Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa dengan Pendekatan Scientific” Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual memiliki dampak positif terhadap keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis di atas karena nilai $\text{Sig.} < \alpha$ yakni $0,001 < 0,05$ Tolak H_0 dan Terima H_2 . Jadi, temuan pada penelitian ini mengungkapkan bahwa media audio visual berbasis benime mempunyai pengaruh untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS kelas IV.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan semaksimal mungkin oleh peneliti dengan berbagai upaya untuk menghindari hal-hal yang dapat mengganggu penelitian dan mengurangi hasil penelitian, sehingga penelitian ini dapat memberikan hasil yang

optimal. Akan tetapi, dalam sebuah penelitian memiliki beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian. Keterbatasan penelitian ini antara lain:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah saja dengan ukuran sampel yang relatif kecil, sehingga temuan (hasil) penelitian ini belum dapat sepenuhnya digeneralisasikan pada sekolah lain. Akan tetapi, hasil penelitian ini dapat diimplementasikan pada sekolah-sekolah yang memiliki karakteristik siswa yang relatif sama dengan karakteristik siswa di tempat penelitian.
2. Muatan pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS tema 9 Kayanya Negeriku pada kompetensi dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, yang mana hanya berlaku pada materi tersebut. Apabila dilakukan pada materi yang berbeda memungkinkan akan memperoleh hasil yang berbeda pula, tetapi kemungkinan hasilnya tidak akan jauh berbeda dari hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan.
3. Pada penelitian ini tidak banyak faktor yang digunakan oleh peneliti untuk dapat mempengaruhi keterampilan berpikir kritis dan suasana belajar siswa di kelas. Peneliti hanya menggunakan 3 variabel saja. Sehingga, penelitian ini hanya mengungkapkan suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis siswa yang berkaitan dengan media pembelajaran audio visual berbasis benime. Akan tetapi, meskipun dengan variabel terbatas, penelitian ini relevan dengan perkembangan zaman di abad-21.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN Pejaten Timur 05 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar yang menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual berbasis benime pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Pejaten Timur 05.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran audio visual berbasis benime terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN Pejaten Timur 05.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap suasana belajar dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis pada siswa yang diberikan media pembelajaran audio visual berbasis benime. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang diberikan media pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis benime pada suasana belajar yang menyenangkan mempunyai pengaruh yang positif. Kemudian, menunjukkan bahwa siswa yang diberikan media pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis benime pada keterampilan berpikir kritis mempunyai pengaruh yang lebih tinggi dari pada siswa yang diberikan media *microsoft powerpoint*. Dengan demikian, penelitian ini berimplikasi bahwa media pembelajaran audio visual berbasis benime dapat meningkatkan suasana belajar yang

menyenangkan, yaitu membuat siswa lebih aktif dan berani berkomunikasi dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, media pembelajaran media audio visual berbasis benime dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa yang mana siswa di kelas tidak malu dan dapat memberikan pendapat pribadi terhadap contoh permasalahan yang diberikan oleh guru ketika pemberian materi berlangsung di kelas.

C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru, hendaknya sebelum memulai proses pembelajaran alangkah baiknya mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan matang secara menyeluruh. Seorang guru, diharapkan dapat menguasai kemampuan dan keterampilan dalam mengajar disesuaikan dengan perkembangan zaman yang sudah harus melek teknologi, yaitu meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang berguna untuk membangkitkan perhatian, minat dan semangat belajar. Kemudian, menjadikan suasana di kelas menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa. Terlebih lagi, dapat meningkatkan kreatifitas dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna bagi siswa.

2. Bagi Siswa

Bagi siswa harus bisa berpikir lebih positif bahwa semua materi pelajaran yang diterapkan pada pembelajaran di kelas mudah dan akan berguna nantinya dalam kehidupan siswa.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang mana sebagai wadah untuk menuntut ilmu dan menempa pendidikan, guru memberikan pengetahuan dan siswa menerima pengetahuan di lingkungan formal. Maka, hendaklah bagi sekolah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, sekolah harus meningkatkan kualitas guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa semangat dalam belajar dan hasil belajar yang memuaskan untuk tercapainya tujuan pendidikan.

4. Bagi Orangtua Siswa

Bagi orangtua siswa, hendaknya memperhatikan keadaan dan kondisi anaknya dalam menuntut ilmu pada dunia pendidikan di sekolah. Seperti membantu menyiapkan kelengkapan belajar, membantu dalam hal menyemangati agar mental anak selalu stabil. Selalu mendukung anak dalam mengerjakan tugas yang dirasa sulit, karena peran orang tua sangat penting dalam membantu siswa pada proses pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, sebelum melakukan penelitian sebaiknya agar mempersiapkan komponen-komponen yang dibutuhkan dan perangkat pembelajaran guna memperoleh hasil yang maksimal. Selanjutnya, untuk peneliti

lain disarankan melakukan penelitian yang populasinya lebih meluas dan dapat mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan dan berpengaruh terhadap variabel suasana belajar yang menyenangkan dan keterampilan berpikir kritis lainnya, yang digunakan untuk kepentingan akademik dan peneliti perlu memperhatikan keterbatasan yang terdapat dalam penelitian, agar hasil yang diperoleh sesuai dengan harapan dan dapat dipertanggungjawabkan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Adelia Puspita dan Nurmainira. Analisis Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101966 Pertanggunghan. *Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan* Volume 01 Nomor 2 2022.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 2018.
- Ali Mohammed Ahmed Dawahdeh dan Mohammed Yousef Mai. The Relationship between Multiple-Intelligence and Thinking Patterns through Critical Thinking among 10th-Grade Students in Private Schools in Abu Dhabi. *European Journal of Education*. Volume 4, Issue 2. July - December 2021.
- Ambarsari & Hartono. Pengembangan Media Pop Culture Up Rumah Adat Jawa untuk Pembelajaran Menyusun Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Smp Kelas VII, No. 2 Vol.6. 2017.
- Anip Dwi Saputro, Sri Atun, dan Insih Wilujeng. Enhancing Pre-Service Elementary Teachers' Self-Efficacy and Critical Thinking using Problem-Based Learning. *European Journal of Educational Research*. Volume 9, Issue 2. 2020.
- Antarnusa, G., & Ristantiya, S. Kuliah Kerja Mahasiswa Guna Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Pada Desa Sukabares Kecamatan Ciomas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2021.
- Arrasyid, A. Pengaruh Strategi Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Sikap Sosial. *International Journal of Elementary Education*. 2018.
- Artadana, G.P.; Marhaeni, AAIN & Suarni, K. Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi Berbantuan CD Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas X Sekolah Menengah Atas Luar Biasa C1 Negeri Denpasar. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 5, no. 1. 2015.

- Azizah, N., Jariyah, A., Arianti, W., & H., N. S. Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Kelas VII-I SMPN 1 kedungwaru tulungagung. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*. 2019.
- Betria, I. Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Demontrasi Pada Siswa Kelas V SDN 010 Rambah Tahun Pelajaran 2019/2020. *Bakoba: Journal of Social Science Education*. 2021.
- Betwan, B. Pentingnya Evaluasi Afektif Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*. 2019.
- Bryer, T. A., & Seigler, D. Theoretical and Instrumental Rationales of Student Empowerment through Social and Web-Based Technologies. *Journal of Public Affairs Education*. 2012.
- Chairiyah. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Benime Tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas III SDN 101893 Bangun Rejo. *Jurnal Handayani*. Vol. 12 No. 2 Desember 2021.
- Chica Awaliyah, Leni Nadiyah, Muh Husen Arifin dan Yona Wahyuningsih. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.
- Dewi, N. P. D. Y., Tripalupi, L. E., & Haris, I. A. Kepuasan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Ekonomi Ditinjau Dari Kualitas Pelayanan Akademik Dosen Tahun Akademik 2014-2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 2019.
- Dura, S., & Mawardi, N. Pelaksanaan Strategi Pembelajaran Oe (Open Ended/Problem Terbuka) Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII MTsN 8 PIDIE. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*. 2019.
- Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, Abdul Wahid Asadullah. Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (*Development of Audiovisual Based Powtoon Media In Mathematics Learning For Elementary School Students*). *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* Vol. 5 No. 2 September 2020.

- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*. 2021.
- Ghofur, A., & Youhanita, E. Interactive Media Development to Improve Student Motivation. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*. 2020.
- Hanum Hanifa Sukma dan Norma Evitriana. Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Menyenak Komprehensif Berbasis Budaya Nusantara Untuk Kelas Iii Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN)*. 2019.
- Harahap, F. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pembangunan Ekonomi Kabupaten Padang Lawas Utara. *Journal Education and Development*. 2019.
- Haryanto, dkk. The correlation between digital literacy and parents' roles towards elementary school students' critical thinking. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. Volume 17, Issue 3, 2022.
- Irfan Hilman, Alifia Febrianti, Nursari Aulia. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. Vol. 13; No. 01. 2019.
- Julaeha, S. Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. 2019.
- Kiruthika Ragupathi, dkk. Promoting Critical Thinking and Learning in a Large Enrolment Humanities Course. *Promoting Critical Thinking and Learning in a Large Enrolment Humanities Course: A Case Study*. *Teaching & Learning Inquiry*. 2022.
- Kristin, F. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Lembar Kerja Siswa Muatan Pelajaran Ips Berbasis Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*. 2021.

- Kusmarmi. Implementasi Metode Peta Konsep Dalam Pembelajaran Menulis Berbagai Jenis Karangan Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, no. 1. 2013.
- Luis Alberto Nunez Lira, dkk. Development of Critical Thinking in Doctoral Students in Education. *International Journal of Higher Education*. Vol. 9, No. 9. 2020.
- Made Prima Restami dan Muhamad Samsudin. Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Pencapaian Motivasi dan Berpikir Kritis Siswa dengan Pendekatan Scientific. 2023. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. Volume 10 Issue 1.
- Makmunah, S. J., Tripalupi, L. E., & Haris, I. A. Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMPN Se-Kecamatan Seririt Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 2019.
- Martin Kahfi, Wawat Setiawati, Yeli Ratnawati dan Asep Saepuloh. Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 7 No. 1. Januari 2021.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. 2017.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. 2019.
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*. 2022.
- Putri Amelia Adhari, Belva Saskia Permana, Ilham Maulana Aditia, Muh. Husen Arifin, dan Yona Wahyuningsih. Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 6 Nomor 1 Tahun 2022.
- Rafiuddin. Application of Hypothesis Deductive Cycle Learning Model in The Matter of Chemical Equilibrium to Improve Critical Thinking Skills Student High School. *International Journal of Education and Research*. 2016.

- Saptawulan, A. Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog. *Jurnal Pendidikan Penabur*, vol. 1, no. 18. 2012.
- Sarwanto, dkk. Critical Thinking Skills and Their Impacts on Elementary School Students. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 18, No. 2 July 2021.
- Setiawan, I., & Mulyati, S. Mplementasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2020.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2019.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*. 2018.
- Slamet Asari, dkk. PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). *Journal of Community Service Volume 3, Nomor 4, Desember 2021*.
- Spector, J. M. Complexity, inquiry critical thinking, and technology: a holistic and developmental approach. In Parsons T., Lin L., Cockerham D. (Eds), *Mind, brain and technology. Educational communications and technology: Issues and innovations*. Springer, Cham. 2019.
- Sri Lestari, Mei Fita Asri Untari, dan Khusnul Fajriyah. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Zoom Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Volume 6, Nomor 1, Tahun 2022*.
- Srimaya. Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*. 2017.
- Sujana, I. W. C. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2019.

- Sümeyye Aydin Gürler. State of prediction of the critical thinking dispositions of primary school teacher candidates through their self-efficacy for STEM practices. *Participatory Educational Research (PER)* Vol.9(3). May 2022.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*. 2019.
- Syofiani, dkk. Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa Melalui Pemanfaatan Media Teka-Teki Silang: Menciptakan Kelas Yang Menyenangkan. *Jurnal Ta'dib*. Vol 21 (2), 2018.
- Umami, M. Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Kependidikan*. 2018.
- Wahid, A. Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Dan Keterampilan Sosial Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sdn Kabupaten Bangkalan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 2018.
- Yuanta, F. Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2020.

Buku:

- Ahdar Djamaluddin dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah learning Center.
- Ahmad Susanto. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bobby DePorter & Mike Hernacki. 2000. *QUANTUM LEARNING: Membiasakan belajar Nyaman dan Menyenangkan*.
- Daryanto. 2013. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Daryanto. 2009. Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif. Jakarta: AV Publisher.
- Djamarah, S. B. 2002. Psikologi Belajar. PT. Asdi Mahasatya.
- Djamarah, S.B. 2011. Psikologi Belajar. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haryoko, 2011. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Hiryanto, dkk. 2013. Pengembangan Audio Visual Panduan Praktis Pola Hidup Sehat Bagi Lansia. Yogyakarta: UNY.
- Hurmali Tarcy, 2013. Seni dan Strategi Membaca Cepat Tanpa lupa. Yogyakarta: Sophia Timur publisher.
- Isjoni dan Arif Ismail. 2008. Model-Model Pembelajaran Muthakir. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyana, C. 2007. Media Pembelajaran. Bandung.CV. Wacana Prima.
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadirman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2016. Media komunikasi pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2011. Model PAIKEM. Semarang: UNNES.
- Sugihartono, dkk. 2007. Psikologi pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2011. Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Bandung: Alfabeta.
- Suyono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta.Rineka Cipta.

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Jakarta: Kencana.

Yudhi Munandi. 2012. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba Instrumen

Kisi-Kisi Angket

Suasana Belajar yang Menyenangkan

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan		Jumlah
			Positif	Negatif	Soal
1	Suasana Belajar yang Menyenangkan (Y)	Perhatian dan pikiran siswa menjadi fokus terhadap topik pembelajaran.	1, 2	3, 4	4
		Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena suasana kelas yang kondusif dan menarik.	5, 6, 7, 8	9, 10	6
		Interaksi dengan teman sekelas dan guru membuat siswa merasa nyaman.	11, 12	13, 14	4
		Timbulnya perasaan senang dalam proses pembelajaran.	15, 16, 17	18, 19, 20	6
Total			11	9	20

Instrumen Penelitian Angket
Suasana Belajar yang Menyenangkan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya merasa nyaman berada di kelas sehingga fokus dalam pembelajaran IPS.					
2	Suasana pembelajaran membuat saya termotivasi untuk memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran IPS.					
3	Suasana pembelajaran di kelas tidak tertib, membuat saya tidak dapat menangkap pembelajaran IPS dengan baik.					
4	Pembelajaran di kelas monoton, membuat saya merasa bosan sehingga mengobrol dengan teman adalah hal yang menyenangkan.					
5	Media pembelajaran di kelas sehingga membuat saya merasa antusias.					
6	Guru memberikan motivasi dengan baik sehingga membuat saya mengerjakan tugas IPS dengan sungguh-sungguh.					

7	Guru mendampingi siswa saat pembelajaran IPS, sehingga saya dapat bertanya terhadap pembelajaran yang belum dipahami.					
8	Penghargaan di kelas membuat saya merasa dihargai.					
9	Guru tidak memberikan fasilitas untuk memenuhi pembelajaran siswa di kelas, sehingga saya tidak tertantang untuk mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.					
10	Suasana pembelajaran di kelas membuat saya malas dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.					
11	Berinteraksi dengan teman-teman di kelas membuat saya semangat dalam belajar IPS.					
12	Pertemananan yang positif di kelas membuat saya merasa nyaman berada di kelas pada pembelajaran IPS.					
13	Guru tidak memberikan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran IPS.					
14	Saya merasa canggung berdiskusi dengan teman sekelas pada mata pelajaran IPS.					
15	Suasana hati saya menjadi bahagia ketika guru menyampaikan pelajaran IPS.					

16	Dukungan dari teman-teman membuat saya percaya diri, sehingga saya tidak malu bertanya kepada guru terhadap materi IPS yang masih belum dimengerti.					
17	Penempatan tempat duduk dengan teman-teman yang suportif membuat saya bersemangat.					
18	Tidak ada pujian dari guru sehingga saya tidak berani untuk menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan di kelas.					
19	Lingkungan kelas yang kotor membuat saya tidak nyaman dan senang berada di kelas.					
20	Guru memberikan tugas IPS yang sulit sehingga saya merasa lelah belajar IPS.					

**Kisi-Kisi Instrumen Tes
Keterampilan Berpikir Kritis**

Kompetensi Dasar	Indikator Keterampilan Berpikir Kritis	Nomor Soal			Jumlah Soal
		C4	C5	C6	
3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah.	1, 2, 3, 4, 11, 12			6
	Siswa dapat mempertimbangkan nilai keputusan dari berbagai faktor tentang suatu masalah.		5, 13		2

kota/kabupaten sampai tingkat provinsi	Siswa mampu membuat kesimpulan dari pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.		6, 7, 14		3
	Siswa mampu memberikan solusi terhadap masalah yang kompleks.			8, 9, 10, 15	4
Total					15

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Tes Keterampilan Berpikir Kritis

No	Kompetensi Dasar	Indikator KBK	Aspek Kognitif			Soal	Kunci Jawaban
			C4	C5	C6		
1.	3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah.	√			1. Bahan bakar yang dihasilkan dari fosil tanaman dan hewan yang terpendam dalam tanah selama jutaan tahun adalah ... A. Minyak bumi B. Bensin C. Biogas D. Biodisel	A
2.	kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi		√			2. Berikut ini akibat yang ditimbulkan oleh perpindahan penduduk dari satu daerah ke daerah lain, misalnya pedesaan ke daerah perkotaan, <i>kecuali</i> A. Keseimbangan ekosistem B. Kepadatan penduduk C. Masalah keamanan D. Pencemaran lingkungan	A
3.			√			3. Kegiatan penebangan dan pembakaran hutan secara besar-besaran secara langsung berdampak pada hilangnya keseimbangan lingkungan. Berikut ini yang <u>bukan</u> akibat yang	A

					ditimbulkan oleh kegiatan tersebut adalah A. Terjanganya sumber air yang berada di lingkungan tersebut B. Pindahnya habitat hewan ke daerah lain C. Kekurangan makanan bagi hewan D. Punahnya hewan dan tumbuhan	
4			√		4. Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah dataran tinggi yang paling cocok dengan kondisi tanahnya adalah A. Pertanian B. Perkebunan C. Perikanan D. Peternakan	B
5.	Siswa dapat mempertimbangkan nilai keputusan dari berbagai faktor tentang suatu masalah		√		5. Upaya berikut yang bukan untuk menjaga kelestarian tanah adalah A. Membuat lubang untuk resapan air hujan B. Membuat sengkedan untuk mencegah pengikisan tanah C. Menanam pohon-pohon di tanah yang kosong D. Memupuk tanah agar subur	A
6.	Siswa mampu membuat		√		6. Pencemaran lingkungan di laut tidak hanya berdampak pada kerusakan alam namun juga berdampak pada kegiatan ekonomi	C

	kesimpulan dari pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari				masyarakat salah satunya adalah A. Penghasilan sektor maritim yang naik B. Peralihan mata pencaharian dari nelayan menjadi petani C. Pendapatan tangkapan ikan yang menurun D. Daerah pantai menjadi daerah pariwisata	
7.		√			7. Berikut yang bukan manfaat perkembangan teknologi terhadap perubahan lingkungan adalah A. Memudahkan pekerjaan manusia B. Meningkatkan kesejahteraan manusia C. Menyebabkan kerusakan dan pencemaran D. Pemanfaatan sumber daya alam menjadi optimal	C
8.	Siswa mampu memberikan solusi terhadap masalah yang kompleks.			√	8. Truk dapat memanfaatkan sumber energi alternatif dengan menggunakan bahan bakar pengganti solar yaitu ... A. Biodisel B. Pertamina C. Avtur D. Elpiji	A
9.				√	9. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus digunakan secara A. Terus menerus	D

						B. Berlebihan C. Melimpah D. Hemat	
10.				√	10. Cara yang tidak berbahaya dalam memanfaatkan sumber daya alam di laut adalah A. Menangkap ikan dengan menggunakan bom B. Menggunakan racun untuk menangkap ikan C. Menangkap ikan menggunakan pancing D. Menangkap ikan dengan pukat harimau		C

No	Kompetensi Dasar	Indikator KBK	Aspek Kognitif	Soal	Jawaban
11.	3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah	C4	11. Mengapa manusia harus memanfaatkan sumber daya alam secara bijak? Apa dampaknya jika manusia tidak peduli terhadap lingkungan?	- Karena jika SDA jika digunakan secara terus-menerus juga akan habis. - Lingkungan akan rusak, kotor, dan manusia tidak bisa memanfaatkan SDA dengan kualitas baik.
12.	sumber daya alam untuk		C4	12. Air merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia. Air sangat	- Manusia membuang sampah sembarangan, akibat limbah pabrik

	kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi			dibutuhkan untuk menjaga kesehatan, memasak, mencuci, dan keperluan lainnya. Tanpa air yang cukup dan berkualitas baik, kehidupan manusia akan terganggu dan bahkan mengancam kelangsungan hidup manusia karena, pencemaran air dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti diare, keracunan, penyakit kulit, dan lain-lain. Menurutmu apa yang menjadi penyebab terjadinya pencemaran air?	
13.		Siswa dapat mempertimbangkan nilai keputusan dari berbagai faktor tentang suatu masalah.	C5	13. Upaya apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga sumber daya alam agar tetap lestari?	- Tidak membuang sampah sembarangan, tidak boros dalam menggunakan sumber daya alam seperti air, listrik, dan lain-lain.
14.		Siswa mampu membuat kesimpulan dari pengamatan, pengalaman, penalaran,	C5	14. Apa yang terjadi jika kita menebang pohon secara sembarangan? Jelaskan dampaknya bagi lingkungan dan hewan yang hidup di sekitar hutan!	- Hutan akan gundul dan akan terjadi bencana seperti banjir, tanah longsor, erosi dan lain sebagainya.

		atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari			- Dampak bagi hewan akan kehilangan tempat tinggal (habitat) dan kehilangan sumber makanan.
15.		Siswa mampu memberikan solusi terhadap masalah yang kompleks	C6	15. Bagaimana cara kita bisa menghemat penggunaan air di rumah? Sampaikan 3 cara yang bisa kita lakukan!	<ul style="list-style-type: none"> - Hindari mandi berlama-lama (mengahamburkan air) - Jangan biarkan keran terus terbuka sehingga air terus mengalir - Menutup keran jika tidak dibutuhkan

**RUBRIK PENSKORAN INSTRUMEN SOAL ESAI
TES KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS**

No.	Indikator yang Diukur	Respon perindividu perihal soal/masalah	Poin
11.	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah	Siswa menjawab semua pertanyaan dengan tepat	4
		Siswa menjawab semua pertanyaan kurang tepat atau sebaliknya	3
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan	2
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan dan salah	1
12.	Siswa mampu menganalisa argumen tentang suatu masalah	Siswa menjawab semua pertanyaan dengan tepat	3
		Siswa menjawab semua pertanyaan kurang tepat atau sebaliknya	2
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan dan salah	1
13.		Siswa menjawab semua pertanyaan dengan tepat	3

	Siswa dapat mempertimbangkan nilai keputusan dari berbagai faktor tentang suatu masalah	Siswa menjawab semua pertanyaan kurang tepat atau sebaliknya	2
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan dan salah	1
14.	Siswa mampu membuat kesimpulan dari pengamatan, pengalaman, penalaran, atau komunikasi dalam kehidupan sehari-hari	Siswa menjawab semua pertanyaan dengan tepat	4
		Siswa menjawab semua pertanyaan kurang tepat atau sebaliknya	3
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan	2
		Siswa menjawab sebagian pertanyaan dan salah	1
15.	Siswa mampu memberikan solusi terhadap masalah yang kompleks.	Siswa mampu menyampaikan 3 cara	4
		Siswa mampu menyampaikan 2 cara	3
		Siswa mampu menyampaikan 1 cara	2
		Siswa mampu menyampaikan 1 cara dan salah	1

LEMBAR SOAL**A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!**

1. Bahan bakar yang dihasilkan dari fosil tanaman dan hewan yang terpendam dalam tanah selama jutaan tahun adalah ...
 - A. Minyak bumi
 - B. Bensin
 - C. Biogas
 - D. Biodiesel
2. Berikut ini akibat yang ditimbulkan oleh perpindahan penduduk dari satu daerah ke daerah lain, misalnya pedesaan ke daerah perkotaan, ***kecuali***
 - A. Keseimbangan ekosistem
 - B. Kepadatan penduduk
 - C. Masalah keamanan
 - D. Pencemaran lingkungan
3. Kegiatan penebangan dan pembakaran hutan secara besar-besaran secara langsung berdampak pada hilangnya keseimbangan lingkungan. Berikut ini yang **bukan** akibat yang ditimbulkan oleh kegiatan tersebut adalah
 - A. Terjaganya sumber air yang berada di lingkungan tersebut
 - B. Pindahnya habitat hewan ke daerah lain
 - C. Kekurangan makanan bagi hewan
 - D. Punahnya hewan dan tumbuhan
4. Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah dataran tinggi yang paling cocok dengan kondisi tanahnya adalah
 - A. Pertanian
 - B. Perkebunan
 - C. Perikanan
 - D. Peternakan
5. Upaya berikut yang bukan untuk menjaga kelestarian tanah adalah
 - A. Membuat lubang untuk resapan air hujan
 - B. Membuat sengkedan untuk mencegah pengikisan tanah

- C. Menanam pohon-pohon di tanah yang kosong
 - D. Memupuk tanah agar subur
6. Pencemaran lingkungan di laut tidak hanya berdampak pada kerusakan alam namun juga berdampak pada kegiatan ekonomi masyarakat salah satunya adalah
- A. Penghasilan sektor maritim yang naik
 - B. Peralihan mata pencaharian dari nelayan menjadi petani
 - C. Pendapatan tangkapan ikan yang menurun
 - D. Daerah pantai menjadi daerah pariwisata
7. Berikut yang bukan manfaat perkembangan teknologi terhadap perubahan lingkungan adalah
- A. Memudahkan pekerjaan manusia
 - B. Meningkatkan kesejahteraan manusia
 - C. Menyebabkan kerusakan dan pencemaran
 - D. Pemanfaatan sumber daya alam menjadi optimal
8. Truk dapat memanfaatkan sumber energi alternatif dengan menggunakan bahan bakar pengganti solar yaitu ...
- A. Biodisel
 - B. Pertamina
 - C. Avtur
 - D. Elpiji
9. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus digunakan secara
- A. Terus menerus
 - B. Berlebihan
 - C. Melimpah
 - D. Hemat
10. Cara yang tidak berbahaya dalam memanfaatkan sumber daya alam di laut adalah
- A. Menangkap ikan dengan menggunakan bom
 - B. Menggunakan racun untuk menangkap ikan
 - C. Menangkap ikan menggunakan pancing
 - D. Menangkap ikan dengan pukat harimau

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang jelas dan benar!

11. *Sumber daya alam yang tersedia akan terus dapat digunakan oleh generasi berikutnya dan lingkungan harus dijaga kelestariannya bagi keberlangsungan hidup kita dan keanekaragaman hayati.*

Menurutmu mengapa manusia harus memanfaatkan sumber daya alam secara bijak? Apa dampaknya jika manusia tidak peduli terhadap lingkungan?

12. Air merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia. Air sangat dibutuhkan untuk menjaga kesehatan, memasak, mencuci, dan keperluan lainnya. Tanpa air yang cukup dan berkualitas baik, kehidupan manusia akan terganggu dan bahkan mengancam kelangsungan hidup manusia karena, pencemaran air dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti diare, keracunan, penyakit kulit, dan lain-lain.

Menurutmu apa yang menjadi penyebab terjadinya pencemaran air?

13. *Kita seringkali menggunakan sumber daya alam secara berlebihan, sehingga menyebabkan kerusakan lingkungan dan penurunan kualitas hidup manusia. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menjaga kelestarian sumber daya alam agar tetap lestari.*

Upaya apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga sumber daya alam agar tetap lestari?

14. *Sekarang ini, masih banyak orang yang melakukan penebangan pohon secara sembarangan tanpa memikirkan dampaknya bagi lingkungan dan hewan yang hidup di sekitar hutan. Padahal, pohon memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan ekosistem dan keseimbangan alam.*

Apa yang terjadi jika kita menebang pohon secara sembarangan? Jelaskan dampaknya bagi lingkungan dan hewan yang hidup di sekitar hutan!

15. *Air merupakan sumber daya yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Namun, semakin banyaknya jumlah penduduk dan aktivitas manusia, menyebabkan kebutuhan akan air semakin meningkat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghemat penggunaan air di rumah.*

Bagaimana cara kita bisa menghemat penggunaan air di rumah? Sampaikan 3 cara yang bisa kita lakukan!

Lampiran 2: Instrumen Penelitian Setelah Uji Coba Instrumen

**Instrumen Penelitian Angket
Suasana Belajar yang Menyenangkan**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya merasa nyaman berada di kelas sehingga fokus dalam pembelajaran IPS.					
2	Suasana pembelajaran membuat saya termotivasi untuk memperhatikan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran IPS.					
3	Guru memberikan motivasi dengan baik sehingga membuat saya mengerjakan tugas IPS dengan sungguh-sungguh.					
4	Guru mendampingi siswa saat pembelajaran IPS, sehingga saya dapat bertanya terhadap pembelajaran yang belum dipahami.					
5	Penghargaan di kelas membuat saya merasa dihargai.					
6	Guru tidak memberikan fasilitas untuk memenuhi pembelajaran siswa di kelas, sehingga saya tidak					

	tertantang untuk mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.					
7	Suasana pembelajaran di kelas membuat saya malas dalam mengerjakan tugas IPS yang diberikan oleh guru.					
8	Berinteraksi dengan teman-teman di kelas membuat saya semangat dalam belajar IPS.					
9	Pertemananan yang positif di kelas membuat saya merasa nyaman berada di kelas pada pembelajaran IPS.					
10	Guru tidak memberikan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran IPS.					
11	Saya merasa canggung berdiskusi dengan teman sekelas pada mata pelajaran IPS.					
12	Dukungan dari teman-teman membuat saya percaya diri, sehingga saya tidak malu bertanya kepada guru terhadap materi IPS yang masih belum dimengerti.					
13	Tidak ada pujian dari guru sehingga saya tidak berani untuk menjawab pertanyaan dan memberikan tanggapan di kelas.					
14	Lingkungan kelas yang kotor membuat saya tidak nyaman dan senang berada di kelas.					

15	Guru memberikan tugas IPS yang sulit sehingga saya merasa lelah belajar IPS.					
----	--	--	--	--	--	--

Instrumen Penelitian Tes

Keterampilan Berpikir Kritis

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Bahan bakar yang dihasilkan dari fosil tanaman dan hewan yang terpendam dalam tanah selama jutaan tahun adalah ...
 - A. Minyak bumi
 - B. Bensin
 - C. Biogas
 - D. Biodisel

2. Berikut ini akibat yang ditimbulkan oleh perpindahan penduduk dari satu daerah ke daerah lain, misalnya pedesaan ke daerah perkotaan, *kecuali*
 - A. Keseimbangan ekosistem
 - B. Kepadatan penduduk
 - C. Masalah keamanan
 - D. Pencemaran lingkungan

3. Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan sumber daya alam di daerah dataran tinggi yang paling cocok dengan kondisi tanahnya adalah
 - A. Pertanian
 - B. Perkebunan
 - C. Perikanan
 - D. Peternakan

4. Pencemaran lingkungan di laut tidak hanya berdampak pada kerusakan alam namun juga berdampak pada kegiatan ekonomi masyarakat salah satunya adalah
 - A. Penghasilan sektor maritim yang naik
 - B. Peralihan mata pencaharian dari nelayan menjadi petani

- C. Pendapatan tangkapan ikan yang menurun
 - D. Daerah pantai menjadi daerah pariwisata
5. Berikut yang bukan manfaat perkembangan teknologi terhadap perubahan lingkungan adalah
- A. Memudahkan pekerjaan manusia
 - B. Meningkatkan kesejahteraan manusia
 - C. Pemanfaatan sumber daya alam menjadi optimal
 - D. Menyebabkan kerusakan dan pencemaran
6. Truk dapat memanfaatkan sumber energi alternatif dengan menggunakan bahan bakar pengganti solar yaitu ...
- A. Biodisel
 - B. Pertamina
 - C. Avtur
 - D. Elpiji
7. Sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui harus digunakan secara
- A. Terus menerus
 - B. Berlebihan
 - C. Melimpah
 - D. Hemat
8. Cara yang tidak berbahaya dalam memanfaatkan sumber daya alam di laut adalah
- A. Menangkap ikan dengan menggunakan bom
 - B. Menggunakan racun untuk menangkap ikan
 - C. Menangkap ikan menggunakan pancing
 - D. Menangkap ikan dengan pukuk harimau

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan jawaban yang jelas dan benar!

9. Sumber daya alam yang tersedia akan terus dapat digunakan oleh generasi berikutnya dan lingkungan harus dijaga kelestariannya bagi keberlangsungan hidup kita dan keanekaragaman hayati.

Mengapa manusia harus memanfaatkan sumber daya alam secara bijak? Apa dampaknya jika manusia tidak peduli terhadap lingkungan?

- 10.** Air merupakan faktor penting bagi kehidupan manusia. Air sangat dibutuhkan untuk menjaga kesehatan, memasak, mencuci, dan keperluan lainnya. Tanpa air yang cukup dan berkualitas baik, kehidupan manusia akan terganggu dan bahkan mengancam kelangsungan hidup manusia karena, pencemaran air dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan seperti diare, keracunan, penyakit kulit, dan lain-lain.

Menurutmu apa yang menjadi penyebab terjadinya pencemaran air?

- 11.** Kita seringkali menggunakan sumber daya alam secara berlebihan, sehingga menyebabkan kerusakan lingkungan dan penurunan kualitas hidup manusia. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menjaga kelestarian sumber daya alam agar tetap lestari.

Upaya apa yang bisa kita lakukan untuk menjaga sumber daya alam agar tetap lestari?

- 12.** Sekarang ini, masih banyak orang yang melakukan penebangan pohon secara sembarangan tanpa memikirkan dampaknya bagi lingkungan dan hewan yang hidup di sekitar hutan. Padahal, pohon memiliki peran penting dalam menjaga keberlangsungan ekosistem dan keseimbangan alam.

Apa yang terjadi jika kita menebang pohon secara sembarangan? Jelaskan dampaknya bagi lingkungan dan hewan yang hidup di sekitar hutan!

- 13.** Air merupakan sumber daya yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Namun, semakin banyaknya jumlah penduduk dan aktivitas manusia, menyebabkan kebutuhan akan air semakin meningkat. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghemat penggunaan air di rumah.

Bagaimana cara kita bisa menghemat penggunaan air di rumah? Sampaikan 3 cara yang bisa kita lakukan!

Lampiran 3: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Kelas Eksperimen

(Kelas 4A)

Media Audio Visual Berbasis Benime

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 1

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa mempunyai rasa ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang sumber energi dan keterkaitan antar ruang dan kegiatan manusia.
2. Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa 2. Guru mengecek daftar hadir siswa 3. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pre-test kepada siswa.

(50 menit)	2. Guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai sumber-sumber energi yang ada dengan tepat dan siswa diminta untuk mencari dan menyebutkan informasi mengenai sumber daya alam yang ada di sekitar.
	3. Guru menampilkan video tentang sumber daya alam air dan listrik.
	4. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait sumber daya alam tentang air dan listrik
	5. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat pemanfaatan sumber daya alam air dan listrik.
	6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi sumber daya alam yang sudah dijelaskan.
	7. Guru memberikan kuis tentang sumber daya alam air dan listrik kepada siswa.
	Kegiatan Penutup
(10 menit)	2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV A



Lindawati Siahaan, S.Pd.

NI PPPK. 199110032022212023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 2

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa mempunyai rasa ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang sumber energi dan keterkaitan antar ruang dan kegiatan manusia.
2. Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	2. Guru mengecek daftar hadir siswa
	3. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.
Kegiatan inti (50 Menit)	1. Guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai sumber-sumber energi yang ada dengan tepat.
	2. Siswa diminta untuk mencari dan menyebutkan informasi mengenai sumber daya alam yang ada di sekitar.
	3. Guru menampilkan video tentang lingkungan
	4. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait fungsi lingkungan

	5. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat tentang fungsi lingkungan dalam kehidupan sehari-hari
	6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	7. Guru memberikan kuis tentang materi yang sudah dijelaskan tentang lingkungan
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
(10 Menit)	2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV A



Lindawati Siahaan, S.Pd.

NI PPPK. 199110032022212023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 3

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa dapat mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia dengan penuh kepedulian.
2. Dengan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan isi dari lagu tersebut tentang lingkungan.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa 2. Guru mengecek daftar hadir siswa 3. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul “Hijau Rumahku Hijau Bumiku”.
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari lagu yang dinyanyikan, guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai kondisi geografis terhadap kegiatan manusia (kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya). 2. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh Kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki daerahnya

(50 Menit)	3. Guru menampilkan video tentang kondisi geografis terhadap kegiatan manusia (kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya)
	4. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait kegiatan ekonomi masyarakat
	5. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat tentang kondisi geografis terhadap kegiatan masyarakat
	6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	7. Guru memberikan kuis tentang materi yang sudah dijelaskan
Kegiatan Penutup (10 Menit)	1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV A



Lindawati Siahaan, S.Pd.

NI PPPK. 199110032022212023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 4

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa dapat mengetahui sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.
2. Siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan energi dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	2. Guru mengecek daftar hadir siswa
	3. Guru mengulas sekilas pembelajaran hari sebelumnya agar siswa dan suasana kelas dalam kondisi siap belajar untuk materi selanjutnya.
Kegiatan inti	1. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi
	2. Guru menciptakan suasana tanya jawab dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal
	3. Guru menampilkan video tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

(50 Menit)	4. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan
	5. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharu dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
	6. Guru meminta setiap kelompok maju untuk menjelaskan secara singkat tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharu dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
	7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Guru Kelas IV A


Lindawati Siahaan, S.Pd.**NI PPPK. 199110032022212023**

Jakarta, April 2023

Peneliti


Sri Agustina, S.Pd.**NIM. 2109087070**

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05

**S A L A, S.Pd.****NIP. 196409011984031001**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 5

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam dengan penuh kepedulian.
2. Dengan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memerhatikan isi dari lirik tersebut tentang lingkungan dan alam.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	2. Guru mengecek daftar hadir siswa
	3. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul “Desaku yang Kucinta”.
Kegiatan inti	1. Guru membagi siswa untuk kelompok diskusi yaitu dengan teman sebangkunya
	2. Guru menampilkan video tentang pemanfaatan sumber daya alam.
	3. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan
	4. Guru memberikan kuis agar siswa dapat berdiskusi dengan kelompok/teman sebangkunya

(50 Menit)	5. Setelah berdiskusi dengan masing-masing kelompok/teman sebangkunya, setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman kelas.
	6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	1. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	2. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV A



Lindawati Siahaan, S.Pd.

NI PPPK. 199110032022212023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 6

A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

B. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media audio visual berbasis benime siswa dapat mengetahui tentang usaha pelestarian kekayaan hayati hewan dan tumbuhan dengan penuh kepedulian.
2. Dengan mengamati video secara cermat dapat menumbuhkan kemampuan analisis dan identifikasi siswa.

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	2. Guru mengecek daftar hadir siswa
	3. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul "Desaku yang Kucinta".
	4. Guru mengulas sekilas pembelajaran hari sebelumnya agar siswa dan suasana kelas dalam kondisi siap belajar untuk materi selanjutnya.

Kegiatan inti (50 Menit)	1. Guru menampilkan bahan materi video tentang “Dampak Perubahan Lingkungan yang Disebabkan oleh Manusia tentang Keseimbangan Ekosistem”.
	2. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan
	3. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	4. Siswa mengerjakan post-test yang diberikan oleh guru
Kegiatan Penutup (10 Menit)	1. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	2. Guru mengajak siswa bermain games
	3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV A



Lindawati Siahaan, S.Pd.

NI PPPK. 199110032022212023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

Kelas Kontrol
(Kelas 4B)
Media Microsoft Power Point

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
Kelas/Semester : IV/II
Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Alokasi Waktu : 2x35
Pertemuan : 1

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran


3. Melalui kegiatan mengamati informasi dari media microsoft power point siswa mempunyai rasa ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang sumber energi dan keterkaitan antar ruang dan kegiatan manusia.
4. Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 menit)	4. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	5. Guru mengecek daftar hadir siswa
	6. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.
Kegiatan inti	8. Guru memberikan pre-test kepada siswa.

(50 menit)	9. Guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai sumber-sumber energi yang ada dengan tepat dan siswa diminta untuk mencari dan menyebutkan informasi mengenai sumber daya alam yang ada di sekitar.
	10. Guru memberikan materi menggunakan microsoft power point tentang sumber daya alam air dan listrik.
	11. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait sumber daya alam tentang air dan listrik
	12. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat pemanfaatan sumber daya alam air dan listrik.
	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi sumber daya alam yang sudah dijelaskan.
	14. Guru memberikan kuis tentang sumber daya alam air dan listrik kepada siswa.
Kegiatan Penutup (10 menit)	4. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Guru Kelas IV B

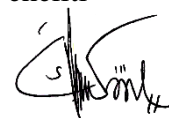


H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Jakarta, April 2023

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 2

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan pemberian materi menggunakan microsoft power point siswa mempunyai rasa ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang sumber energi dan keterkaitan antar ruang dan kegiatan manusia.
4. Siswa memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (11 Menit)	4. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	5. Guru mengecek daftar hadir siswa
	6. Guru memberikan gambaran tentang manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.
Kegiatan inti (51 Menit)	8. Guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai sumber-sumber energi yang ada dengan tepat.
	9. Siswa diminta untuk mencari dan menyebutkan informasi mengenai sumber daya alam yang ada di sekitar.
	10. Guru menampilkan materi menggunakan microsoft power point tentang lingkungan

	11. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait fungsi lingkungan
	12. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat tentang fungsi lingkungan dalam kehidupan sehari-hari
	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	14. Guru memberikan kuis tentang materi yang sudah dijelaskan tentang lingkungan
Kegiatan Penutup	4. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
(11 Menit)	5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV B



H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 3

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan pemberian materi menggunakan microsoft power point siswa dapat mengidentifikasi pengaruh kondisi geografis terhadap kegiatan manusia dengan penuh kepedulian.
4. Dengan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memperhatikan isi dari lagu tersebut tentang lingkungan.

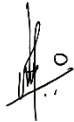
F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (11 Menit)	4. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	5. Guru mengecek daftar hadir siswa
	6. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul “Hijau Rumahku Hijau Bumiku”.
Kegiatan inti	8. Dari lagu yang dinyanyikan, guru merangsang pengetahuan awal siswa mengenai kondisi geografis terhadap kegiatan manusia (kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya).
	9. Siswa diminta untuk menyebutkan contoh kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alam yang dimiliki daerahnya

(50 Menit)	10. Guru memberikan materi menggunakan microsoft power point tentang kondisi geografis terhadap kegiatan manusia (kegiatan ekonomi masyarakat yang tergantung kepada sumber daya alamnya)
	11. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait kegiatan ekonomi masyarakat
	12. Siswa diminta untuk menjelaskan secara singkat tentang kondisi geografis terhadap kegiatan masyarakat
	13. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	14. Guru memberikan kuis tentang materi yang sudah dijelaskan
Kegiatan Penutup (11 Menit)	4. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV B



H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Peneliti



Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 4

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan pemberian materi menggunakan microsoft power point siswa dapat mengetahui sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.
4. Siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan energi dan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (11 Menit)	4. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	5. Guru mengecek daftar hadir siswa
	6. Guru mengulas sekilas pembelajaran hari sebelumnya agar siswa dan suasana kelas dalam kondisi siap belajar untuk materi selanjutnya.
Kegiatan inti	8. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok diskusi
	9. Guru menciptakan suasana tanya jawab dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi secara klasikal
	10. Guru memberikan materi menggunakan microsoft power point tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang

(51 Menit)	tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
	11. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan
	12. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan masing-masing kelompok tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
	13. Guru meminta setiap kelompok maju untuk menjelaskan secara singkat tentang sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui serta contoh pemanfaatan perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
	14. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	4. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Guru Kelas IV B

H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Jakarta, April 2023

Peneliti

Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05

S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 5

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan pemberian materi menggunakan microsoft power point siswa dapat mengidentifikasi pemanfaatan sumber daya alam dengan penuh kepedulian.
4. Dengan bernyanyi, siswa dapat menyanyikan lagu dengan memerhatikan isi dari lirik tersebut tentang lingkungan dan alam.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	4. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	5. Guru mengecek daftar hadir siswa
	6. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul “Desaku yang Kucinta”.
Kegiatan inti	7. Guru membagi siswa untuk kelompok diskusi yaitu dengan teman sebangkunya
	8. Guru memberikan materi menggunakan microsoft power point tentang pemanfaatan sumber daya alam.
	9. Sisa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan

(50 Menit)	10. Guru memberikan kuis agar siswa dapat berdiskusi dengan kelompok/teman sebangkunya
	11. Setelah berdiskusi dengan masing-masing kelompok/teman sebangkunya, setiap kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman kelas.
	12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
Kegiatan Penutup (10 Menit)	4. Guru memberikan penguatan materi dan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
	5. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV B

H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Peneliti

Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Pejaten Timur 05
 Kelas/Semester : IV/II
 Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Alokasi Waktu : 2x35
 Pertemuan : 6

D. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi

E. Tujuan Pembelajaran

3. Melalui kegiatan pemberian materi menggunakan microsoft power point siswa dapat mengetahui tentang usaha pelestarian kekayaan hayati hewan dan tumbuhan dengan penuh kepedulian.
4. Dengan mengamati video secara cermat dapat menumbuhkan kemampuan analisis dan identifikasi siswa.

F. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pembukaan (10 Menit)	5. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan melanjutkan dengan mengajak siswa berdoa
	6. Guru mengecek daftar hadir siswa
	7. Guru mengajak siswa bernyanyi bertemakan lingkungan yang berjudul “Desaku yang Kucinta”.
	8. Guru mengulas sekilas pembelajaran hari sebelumnya agar siswa dan suasana kelas dalam kondisi siap belajar untuk materi selanjutnya.

Kegiatan inti (50 Menit)	5. Guru memberikan materi menggunakan microsoft power point tentang “Dampak Perubahan Lingkungan yang Disebabkan oleh Manusia tentang Keseimbangan Ekosistem”.
	6. Siswa diminta untuk mencatat hal-hal penting terkait materi yang disampaikan
	7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang sudah dijelaskan.
	8. Siswa mengerjakan post-test yang diberikan oleh guru
Kegiatan Penutup (10 Menit)	4. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa.
	5. Guru mengajak siswa bermain games
	6. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.
Penilaian	
Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya proyek dengan rubrik penilaian.	

Jakarta, April 2023

Guru Kelas IV B

H. Moh. Napis, S.Pd.

NIP. 196211271985031005

Peneliti

Sri Agustina, S.Pd.

NIM. 2109087070

Mengetahui

Kepala SDN Pejaten Timur 05



S A L A, S.Pd.

NIP. 196409011984031001

Lampiran 4: Hasil Uji Coba Instrumen

**ANALISIS ANGKET SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN
KELAS 4C**

Nomor	Nama	Soal																				Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Adheva Raezqy	5	5	3	3	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	4	5	2	5	86
2	Adinda Rizky Heriawan	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	83
3	Aora Fema Natasya	4	5	3	3	4	4	4	5	2	4	4	5	4	4	4	5	5	4	2	4	79
4	Arjun Isya Dinezhad	3	3	2	2	5	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	5	3	2	3	61
5	Bagus Winata	5	5	3	3	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	89
6	Berliana Dafania	4	5	3	3	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	5	5	4	3	4	80
7	Dicaprio vaneersteraul	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	79
8	Farah Natania Nareswari	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	86
9	Fathan Almaisan Zhfar	4	5	3	3	5	5	4	5	2	4	4	5	5	4	4	5	5	4	2	3	81
10	Fauzan Fadilah	4	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	5	4	2	4	77
11	Hasan	5	5	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	91
12	Husen	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	94
13	Ibnu Haikal Rifky Fahmi Yusuf	5	5	4	4	4	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	4	5	2	5	88
14	Indrawati Verzalisty Naya	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	80
15	Jihan Zahira	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	81
16	Khaura Lavenia Zahra	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	82
17	Muhammad Hasel Alkatasyah	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	5	5	4	4	4	5	5	4	2	4	86
18	Muhammad Hersyah Al Azka	4	4	3	3	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	74
19	Muhammad Kevin Kurniawan	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	75
20	Muhammad Virli Aditia Dinata	5	5	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	94
21	Muhammad Zaidan Sabilillah	5	5	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	4	5	2	5	89
22	Nindy Renata Assyifa	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	96
23	Qisha Shahirah	5	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	4	5	3	5	90
24	Raffandra Azka Putra	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	3	4	81
25	Rayzan Alfarabhi Pekerti	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	82
26	Syarif Hidayatulloh	5	5	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	2	5	90

Uji Validitas

No Butir Instrumen	Person Correlation R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.892	0,388	0,000	Valid
2	0.798	0,388	0,000	Valid
3	0,323	0,388	0,108	Tidak Valid
4	0,323	0,388	0,108	Tidak Valid
5	-0,213	0,388	0,296	Tidak Valid
6	0.845	0,388	0,000	Valid
7	0.892	0,388	0,000	Valid
8	0.793	0,388	0,000	Valid
9	0.407	0,388	0,039	Valid
10	0.884	0,388	0,000	Valid
11	0.892	0,388	0,000	Valid
12	0.798	0,388	0,000	Valid
13	0.793	0,388	0,000	Valid
14	0.884	0,388	0,000	Valid
15	0,114	0,388	0,578	Tidak Valid
16	0.795	0,388	0,000	Valid
17	-0,159	0,388	0,438	Tidak Valid
18	0.884	0,388	0,000	Valid
19	0.407	0,388	0,039	Valid
20	0.827	0,388	0,000	Valid

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	26	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,957	15

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Angket1	58,38	46,326	0,917	0,950
Angket2	58,23	46,825	0,832	0,952
Angket3	58,38	46,406	0,906	0,951
Angket4	58,38	46,326	0,917	0,950
Angket5	58,35	46,635	0,864	0,951
Angket6	60,04	50,678	0,206	0,969
Angket7	58,42	46,254	0,945	0,950
Angket8	58,38	46,326	0,917	0,950
Angket9	58,23	46,825	0,832	0,952
Angket10	58,35	46,715	0,853	0,952
Angket11	58,42	46,254	0,945	0,950
Angket12	58,27	46,285	0,803	0,953
Angket13	58,42	46,254	0,945	0,950
Angket14	60,04	50,678	0,206	0,969
Angket15	58,46	46,178	0,861	0,951

Analisis Tes Pilihan Ganda Keterampilan Berpikir Kritis

Nomor	Nama	Pilihan Ganda										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adheva Raezqy	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
2	Adinda Rizky Heriawan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
3	Aora Fema Natasya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
4	Arjun Isya Dinezhad	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
5	Bagus Winata	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7
6	Berliana Dafania	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
7	Dicaprio vaneersteraul	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	5
8	Dinar Ramadhania	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
9	Eryna Aditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	Farah Natania Nareswari	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
11	Fathan Almaisan Zhfar	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
12	Hasan	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	3
13	Husen	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	5
14	Ibnu Haikal Rifky Fahmi Yusuf	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
15	Indrawati Verzalisty Naya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	Jihan Zahira	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
17	Khaura Lavenia Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18	Muhammad Hersyah Al Azka	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
19	Muhammad Kevin Kurniawan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7
20	Muhammad Virli Aditia Dinata	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5
21	Muhammad Zaidan Sabilillah	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	6
22	Nindy Renata Assyifa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
23	Qisha Shahirah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
24	Raffandra Azka Putra	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6
25	Rayzan Alfarabhi Pekerti	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
26	Syarif Hidayatulloh	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5

Uji Validitas Tes Pilihan Ganda Keterampilan Berpikir Kritis

No Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.698	0,388	0,000	Valid
2	0.698	0,388	0,000	Valid
3	0.170	0,388	0.407	Tidak Valid
4	0.418	0,388	0,034	Valid
5	-0.040	0,388	0.845	Tidak Valid
6	0.606	0,388	0,001	Valid
7	0.465	0,388	0,017	Valid
8	0.698	0,388	0,000	Valid
9	0.546	0,388	0,004	Valid
10	0.546	0,388	0,004	Valid

Uji Reliabilitas Tes Pilihan Ganda Keterampilan Berpikir Kritis

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	26	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,740	8

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	5,31	3,022	0,640	0,678
Soal2	5,31	3,022	0,640	0,678
Soal3	5,31	3,422	0,307	0,735
Soal4	5,42	2,974	0,511	0,698
Soal5	5,35	3,355	0,311	0,736
Soal6	5,31	3,022	0,640	0,678
Soal7	5,54	3,218	0,287	0,748
Soal8	5,54	3,218	0,287	0,748

Analisis Tes Esai Keterampilan Berpikir Kritis

Nomor	Nama	Esai					Total
		11	12	13	14	15	
1	Adheva Raezqy	4	3	3	4	6	20
2	Adinda Rizky Heriawan	3	2	3	4	6	18
3	Aora Fema Natasya	4	3	3	4	6	20
4	Arjun Isya Dinezhad	4	3	3	4	6	20
5	Bagus Winata	2	1	2	4	4	13
6	Berliana Dafania	4	3	3	4	6	20
7	Dicaprio vaneersteraul	4	3	3	4	6	20
8	Dinar Ramadhania	3	3	3	4	6	19
9	Eryna Aditya	2	3	1	2	2	10
10	Farah Natania Nareswari	4	3	3	4	6	20
11	Fathan Almaisan Zhfar	2	3	3	3	5	16
12	Hasan	3	2	3	4	6	18
13	Husen	2	3	3	3	5	16
14	Ibnu Haikal Rifky Fahmi Yusuf	4	3	3	4	6	20
15	Indrawati Verzalisty Naya	4	3	3	4	6	20
16	Jihan Zahira	4	3	3	4	6	20
17	Khaura Lavenia Zahra	4	3	3	4	6	20
18	Muhammad Hersyah Al Azka	3	1	2	4	6	16
19	Muhammad Kevin Kurniawan	2	3	3	4	6	18
20	Muhammad Virli Aditia Dinata	2	3	1	2	6	14
21	Muhammad Zaidan Sabilillah	2	1	2	4	6	15
22	Nindy Renata Assyifa	3	3	3	4	6	19
23	Qisha Shahirah	4	3	3	4	6	20
24	Raffandra Azka Putra	1	1	2	4	6	14
25	Rayzan Alfarabhi Pekerti	4	3	3	4	6	20
26	Syarif Hidayatulloh	2	3	3	3	6	17

Uji Validitas Tes Esai Keterampilan Berpikir Kritis

No Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Nilai Signifikansi	Keterangan
1	0.848	0,388	0,000	Valid
2	0.500	0,388	0,009	Valid
3	0.852	0,388	0,000	Valid
4	0.661	0,388	0,000	Valid
5	0.726	0,388	0,000	Valid

Uji Reliabilitas Tes Esai Keterampilan Berpikir Kritis

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	26	100,0
	Excluded ^a	0	0,0
	Total	26	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,754	5

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal1	14,73	4,045	0,683	0,643
Soal2	15,19	6,162	0,255	0,796
Soal3	15,12	5,146	0,769	0,643
Soal4	14,08	5,834	0,508	0,720
Soal5	12,12	4,906	0,509	0,717

Lampiran 5: Hasil Penelitian

Hasil Suasana Belajar yang Menyenangkan

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Pre-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Post-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Pre-Angket Kontrol SBYM (PPT)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Post-Angket Kontrol SBYM (PPT)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%

Descriptives					
Kelas			Statistic	Std. Error	
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Pre-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	Mean		46,16	0,819
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	44,49	
			Upper Bound	47,83	
		5% Trimmed Mean		45,87	
		Median		46,00	
		Variance		20,806	
		Std. Deviation		4,561	
		Minimum		39	
		Maximum		61	
		Range		22	
		Interquartile Range		6	
		Skewness		1,001	0,421
	Kurtosis		2,500	0,821	
	Post-Test Eksperimen SBYM (Benime)	Mean		54,03	0,984
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	52,02	
			Upper Bound	56,04	
		5% Trimmed Mean		53,98	
		Median		53,00	
		Variance		30,032	
		Std. Deviation		5,480	
Minimum		46			
Maximum		63			
Range		17			
Interquartile Range		10			
Skewness		0,488	0,421		
Kurtosis		-0,967	0,821		

	Pre-Angket Kontrol SBYM (PPT)	Mean		47,16	0,917
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	45,29	
			Upper Bound	49,03	
		5% Trimmed Mean		47,01	
		Median		47,00	
		Variance		26,073	
		Std. Deviation		5,106	
		Minimum		39	
		Maximum		58	
		Range		19	
		Interquartile Range		6	
		Skewness		0,526	0,421
		Kurtosis		0,129	0,821
	Post-Angket Kontrol SBYM (PPT)	Mean		51,29	0,810
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	49,64	
			Upper Bound	52,94	
		5% Trimmed Mean		51,26	
		Median		50,00	
		Variance		20,346	
		Std. Deviation		4,511	
		Minimum		41	
		Maximum		61	
		Range		20	
		Interquartile Range		5	
Skewness		0,377	0,421		
Kurtosis		0,396	0,821		

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Pre-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	0,106	31	.200*	0,933	31	0,053
	Post-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	0,148	31	0,084	0,904	31	0,009
	Pre-Angket Kontrol SBYM (PPT)	0,128	31	.200*	0,945	31	0,115
	Post-Angket Kontrol SBYM (PPT)	0,129	31	.200*	0,961	31	0,315

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

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Based on Mean	0,766	3	120	0,515
	Based on Median	0,698	3	120	0,555
	Based on Median and with adjusted df	0,698	3	119,182	0,555
	Based on trimmed mean	0,736	3	120	0,533

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Angket	Post-Angket	Pre-Angket	Post-Angket
1	42	48	45	50
2	46	54	46	45
3	47	49	47	46
4	39	47	47	50
5	45	50	48	44
6	43	45	39	45
7	41	45	43	50
8	43	44	42	41
9	44	61	41	46
10	47	60	49	43
11	47	50	44	45
12	46	51	45	44
13	43	50	50	51
14	50	63	48	52
15	43	63	58	58
16	46	50	44	61
17	44	52	50	51
18	40	46	57	60
19	47	52	58	52
20	48	52	52	45
21	49	54	55	49
22	51	63	48	47
23	50	50	39	48
24	39	43	49	49
25	48	50	44	46
26	49	54	45	48
27	42	54	47	44
28	48	52	48	46
29	54	63	39	47
30	49	54	45	41
31	61	51	50	49

Hasil Keterampilan berpikir kritis

Case Processing Summary

Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Pre-Test Eksperimen KBK (Benime)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Post-Test Eksperimen KBK (Benime)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Pre-Test Kontrol KBK (PPT)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%
	Post-Test Kontrol KBK (PPT)	31	100,0%	0	0,0%	31	100,0%

Descriptives					
Kelas			Statistic	Std. Error	
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Pre-Test Eksperimen KBK (Benime)	Mean	18,74	0,314	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18,10	
			Upper Bound	19,38	
		5% Trimmed Mean	18,79		
		Median	19,00		
		Variance	3,065		
		Std. Deviation	1,751		
		Minimum	15		
		Maximum	22		
		Range	7		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	-0,374	0,421	
		Kurtosis	-0,207	0,821	
	Post-Test Eksperimen KBK (Benime)	Mean	20,23	0,273	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	19,67	
			Upper Bound	20,78	
		5% Trimmed Mean	20,23		
		Median	20,00		
		Variance	2,314		
Std. Deviation	1,521				
Minimum	17				
Maximum	23				

		Range	6		
		Interquartile Range	2		
		Skewness	0,138	0,421	
		Kurtosis	-0,394	0,821	
	Pre-Test Kontrol KBK (PPT)	Mean	17,52	0,356	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	16,79	
			Upper Bound	18,24	
		5% Trimmed Mean	17,54		
		Median	18,00		
		Variance	3,925		
		Std. Deviation	1,981		
		Minimum	14		
		Maximum	21		
		Range	7		
		Interquartile Range	3		
		Skewness	-0,259	0,421	
		Kurtosis	-0,807	0,821	
	Post-Test Kontrol KBK (PPT)	Mean	19,55	0,293	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	18,95	
			Upper Bound	20,15	
		5% Trimmed Mean	19,59		
		Median	20,00		
		Variance	2,656		
		Std. Deviation	1,630		
		Minimum	16		
		Maximum	22		
		Range	6		
Interquartile Range	3				
Skewness	-0,191	0,421			
Kurtosis	-0,731	0,821			

Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Pre-Test Eksperimen KBK (Benime)	0,139	31	0,131	0,957	31	0,238
	Post-Test Eksperimen KBK (Benime)	0,145	31	0,097	0,949	31	0,148
	Pre-Test Kontrol KBK (PPT)	0,145	31	0,096	0,946	31	0,120
	Post-Test Kontrol KBK (PPT)	0,136	31	0,151	0,946	31	0,119

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Based on Mean	0,909	3	120	0,439
	Based on Median	0,670	3	120	0,572
	Based on Median and with adjusted df	0,670	3	113,930	0,572
	Based on trimmed mean	0,890	3	120	0,449

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	19	25	14	15
2	18	24	19	21
3	19	24	20	21
4	17	23	16	17
5	18	25	17	17
6	19	23	17	18
7	22	25	15	17
8	21	24	13	13
9	20	25	19	23
10	23	25	20	22
11	22	25	17	18
12	22	24	19	20
13	21	24	21	23
14	23	24	16	17
15	18	24	13	15
16	17	21	17	22
17	17	24	17	18
18	18	24	16	17
19	18	25	18	19
20	19	25	20	22
21	20	24	19	20
22	16	22	15	17
23	18	25	14	15
24	17	25	21	22
25	17	24	18	18
26	18	25	15	17
27	19	25	18	19
28	19	24	20	22
29	20	24	19	20
30	19	23	21	23
31	22	25	20	22

Hipotesis 1

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Angket Suasana Belajar yang Menyenangkan	Post-Angket Eksperimen SBYM (Benime)	31	54,03	5,480	0,984
	Post-Angket Kontrol SBYM (PPT)	31	51,29	4,511	0,810

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Post-Angket SBYM Benime - Post-Angket SBYM PPT	-7,871	4,209	0,756	-9,415	-6,327	-10,412	30	0,000

Hipotesis 2

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Post-Test Eksperimen KBK (Benime)	31	20,23	1,521	0,273
	Post-Test Kontrol KBK (PPT)	31	19,55	1,630	0,293

Independent Samples Test

		Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Interval of the	
									Lower	Upper
Tes Keterampilan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	0,410	0,524	1,692	60	0,001	0,677	0,400	-0,123	1,478
	Equal variances not assumed			1,692	59,717	0,001	0,677	0,400	-0,124	1,478

Lampiran 6: Dokumentasi Penelitian

Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol



Lampiran 7: Surat-Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor	: 286/B.04.02/2023	22 Rajab	1444 H
Lampiran	: -	13 Februari	2023 M
Perihal	: Ujicoba Instrumen		

Yang terhormat,

Kepala SD Negeri Pejaten Timur 05
 Jln. Poltangan, Gg. Gunuk 1, RT.001/003
 No.50, Kel. Pejaten Timur, Kec. Pasar Minggu
 Jakarta Selatan.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen kepada mahasiswa kami :

N a m a	: Sri Agustina
NIM	: 2109087070
Program Studi	: Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan	: Strata Dua (S2)
Semester	: Gasal
Tahun Akademik	: 2022/2023

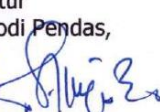
untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

"Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufig wal hidayah,

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

a.n Direktur
 Reprodi Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur (Sebagai laporan)



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SDN PEJATEN TIMUR 05

JL. POLTANGAN, GG. GUNUK I, Rt.001 / 03, No. 50, KEL. PEJATEN TIMUR, KEC. PASAR MINGGU
TELP. (021) 7810766, Email : sdnpejaten timur05paqi@yahoo.co.id

Kode Pos : 12510

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 044 / PK.00.01

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : **SALA, S.Pd**
NIP : 196409011984031001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat /Golongan : Pembina, IV/a
Tempat Tugas : SDN Pejaten Timur 05

Menerangkan bahwa, saya memberikan izin untuk uji coba instrumen penelitian di SDN Pejaten Timur 05 Kec. Pasar Minggu, kepada :

Nama : **SRI AGUSTINA**
NIM : 2109087070
Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA)
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)

Untuk menyusun tesis yang berjudul :

“Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Maret 2023

Kepala SDN Pejaten Timur 05



SALA, S.Pd

NIP. 196409011984031001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 289/B.04.02/2023
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Penelitian**

12 Ramadhan 1444 H
 3 April 2023 M

Yang terhormat,

Kepala SD Negeri Pejaten Timur 05

Jln. Poltangan, Gg. Gunuk 1, RT.001/003, No.50
 Kel. Pejaten Timur, Kec. Pasar Minggu, Jak – Sel.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
 mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
 mahasiswa kami :

N a m a : **Sri Agustina**
 NIM : 2109087070
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
 Semester : Gasal
 Tahun Akademik : 2022/2023

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
 satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
 Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime
 terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan
 Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten
 Timur 05".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
 Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

**Wabillahittaufig wal hidayah,
 Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.**



a.n. Direktur
 Kaprodi Pendas,

Dr. Hj. Yessy Vanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur (Sebagai laporan)



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SDN PEJATEN TIMUR 05

JL. POLTANGAN, GG. GUNUK I, Rt.001 / 03, No. 50, KEL. PEJATEN TIMUR, KEC. PASAR MINGGU
TELP. (021) 7810766, Email : sdnpejatenimur05paqi@yahoo.co.id

Kode Pos : 12510

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 084 / PK.00.01

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : **SALA, S.Pd**
NIP : 196409011984031001
Jabatan : Kepala Sekolah
Pangkat /Golongan : Pembina, IV/a
Tempat Tugas : SDN Pejaten Timur 05

Menerangkan bahwa, saya memberikan izin penelitian di SDN Pejaten Timur 05 Kec. Pasar Minggu, kepada :

Nama : **SRI AGUSTINA**
NIM : 2109087070
Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA (UHAMKA)
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)

Untuk menyusun tesis yang berjudul :

"Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime terhadap Suasana Belajar yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pejaten Timur 05"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 04 April 2023
Kepala SDN Pejaten Timur 05

SALA, S.Pd
NIP. 196409011984031001

Lampiran 8: Surat Pernyataan Keaslian Tesis

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Agustina
NIM : 2109087070
Program Studi : Pendidikan Dasar UHAMKA
Judul Tesis : Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Benime Terhadap Suasana Belajar Yang Menyenangkan dan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Pejaten Timur 05

Demi Allah dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain.
2. Tesis ini disusun dengan mengacu pada norma-norma Etika Penelitian.
3. Jika pernyataan saya ternyata tidak benar, saya mempersilakan Sekolah Pascasarjana untuk mencabut ijazah dan gelar saya.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, Juni 2023

Penulis,



Sri Agustina

Lampiran 9: Daftar Riwayat Hidup



Sri Agustina, lahir di Pandeglang Banten, 28 Agustus 1997.

Pendidikan dasar diselesaikan di SDN Cibatur Keusik 1, Kaduhauk Lebak Banten pada tahun 2008, kemudian dilanjutkan dengan menempuh pendidikan di MTs

Mathla'ul Anwar Bojong pada tahun 2011 di Pandeglang Banten, selanjutnya melanjutkan pendidikan di *Al-Mizan Islamic Boarding School* selesai pada tahun 2014 di Rangkasbitung Lebak Banten. Sarjana (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) PGSD di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA) lulus tahun 2019. Tahun 2021 melanjutkan pendidikan pada Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Jakarta pada Program Studi Pendidikan Dasar (PENDAS). Disambung pada tahun 2022 memutuskan untuk mengambil *Double Master Degree* di Turki dengan jurusan Manajemen Pendidikan.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATERI RAGAM MOTIF BATIK BETAWI UNTUK SISWA
KELAS V SDN CIBUBUR 10**

TESIS

**Disampaikan untuk memenuhi persyaratan
Mendapatkan Gelar Program Studi Pendidikan Dasar**

Oleh :

MUHAMMAD MUSLIM MACHBUB SULTHONY

NIM 2109087062



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA
2023**

ABSTRAK

Muhammad Muslim Machbub Sulthony, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Ragam Motif Batik Betawi. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Juli 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran berupa Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE) yang layak digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi Ragam Motif Batik Betawi yang ada dalam Muatan Lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan mengacu pada model pengembangan *four-D* (*define, design, develop, disseminate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Cibubur 10 sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan kuisioner. Analisis data awal dilakukan secara deskriptif, sedangkan analisis data kelayakan dilakukan dengan melakukan konversi data kuantitatif kedalam data kualitatif.

Hasil penelitian ini adalah: (1) APE BABE dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu: (a) mendefinisikan kebutuhan dengan analisis awal, analisis konsep materi, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran, (b) melakukan perancangan dengan menyusun parameter penilaian, pemilihan format, pemilihan media, dan pembuatan prototipe, (c) melakukan pengembangan dengan validasi produk oleh ahli diikuti revisi, serta ujicoba lapangan sehingga dihasilkan produk akhir multimedia dengan lima menu utama yaitu kompetensi dasar, materi ajar, evaluasi, refleksi, dan profil pengembang, kemudian (d) melakukan penyebaran produk dengan mendaftarkan hak ciptanya. (2) Kelayakan multimedia ditentukan dari hasil validasi oleh ahli dengan rerata skor 3,62 yang termasuk dalam kategori sangat layak, dilanjutkan hasil respon pengguna melalui ujicoba lapangan dengan rerata skor 3,54 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga APE BABE dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *APE BABE, Batik Betawi, four-D*

ABSTRACT

Muhammad Muslim Machbub Sulthony, Development of Android-based Interactive Learning Multimedia on Batik Betawi Motif Variety Material. Thesis. Elementary Education Study Program. Graduate School of Muhammadiyah University Prof. Dr. HAMKA. July 2023.

This study aimed to produce a learning multimedia product in the form of an Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE) suitable for fifth-grade elementary school students, focusing on the material of the Variety of Betawi Batik Motifs in the Local Charge of Environmental and Cultural Education in Jakarta.

The research method used the Research and Development approach, specifically the four-D development model (defined, designed, developed, disseminated). The research subjects were thirty fifth-grade students from SD Negeri Cibubur 10. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. Initial data analysis was carried out descriptively, while feasibility data analysis involved converting quantitative data into qualitative data.

The results of this study were as follows: (1) APE BABE was developed through several steps, which included (a) defining needs through initial analysis, material concept analysis, task analysis, and analysis of learning objectives, (b) designing by defining assessment parameters, selecting the format, choosing the media, and prototyping, (c) development involving product validation by experts followed by revision, and field trials that led to the creation of the final multimedia product with five main menus: basic competencies, teaching materials, evaluation, reflection, and developer profile. Lastly, (d) the product was disseminated by registering its copyright. (2) The feasibility of the multimedia was determined based on the results of validation by experts, with an average score of 3.62, falling into the very feasible category. This was followed by user responses gathered through field trials, with an average score of 3.54, also considered very feasible. Therefore, APE BABE was declared very feasible for use in learning.

Keywords: APE BABE, Batik Betawi, four-D

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI RAGAM MOTIF BATIK BETAWI UNTUK SISWA KELAS V DI SDN CIBUBUR 10

TESIS

Oleh



MUHAMMAD MUSLIM MACHBUB SULTHONY
NIM. 2109087062

Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd.
(Pembimbing 1)
2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
(Pembimbing 2)

 5/12/23
 5/12/23

Jakarta, 5 Desember 2023

Ketua Program Studi Magister Pendidikan
Dasar Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA



Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI RAGAM MOTIF BATIK BETAWI UNTUK SISWA KELAS V DI SDN CIBUBUR 10

TESIS

Oleh

MUHAMMAD MUSLIM MACHBUB SULTHONY
NIM. 2109087062

Dipertahankan di Depan Komisi Penguji Tesis Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Tanggal 25 Juli 2023

Komisi Penguji Tesis

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
(Ketua Penguji)

Tanda Tangan

Tanggal

 5/12'23

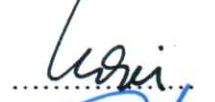
2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Sekretaris Penguji)

 5/12'03.

3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
(Anggota Penguji, Pembimbing 1)

 5/12'03

4. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
(Anggota Penguji, Pembimbing 2)

 5/12 '23

5. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M. Pd.
(Anggota Penguji 1)

 5/12'23

6. Purnama Syae Purrohman, M. Pd., Ph. D.
(Anggota Penguji 2)

 5/12'23

Jakarta, ... 5-12-2023 ...
Direktur Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA


Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan Judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi.

Tesis ini disusun untuk memenuhi Tugas persyaratan penyelesaian program S2 Pendidikan Dasar dalam mata kuliah tesis yang dilaksanakan di Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa pembuatan tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dan selaku Kaprodi Pendidikan Dasar yang selalu sabar dalam membimbing, memberikan pengarahan, memberikan motivasi dan memberikan nasihat kepada peneliti, hingga peneliti dapat berhasil menyusun tesis ini.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Suswandari, M. Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar dalam membimbing, memberikan pengarahan, memberikan motivasi dan memberikan nasihat kepada peneliti, hingga peneliti dapat berhasil menyusun tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Bapak Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd, selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.

5. Ibu Tini Satriatin, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Cibubur 10 yang telah banyak memberikan fasilitas dan waktu serta izin dalam penelitian.
6. Rekan-rekan Guru dan Tendik SDN Cibubur 10, yang telah memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
7. Santri Wijayanti, S. Psi., Danish Shidqi Shakeer Sulthony dan Nadhif Syakib Sulthony selaku istri dan anak yang selalu memberikan dorongan, motivasi, baik moral maupun material dan doa yang selalu mengiringi peneliti di setiap langkah.
8. Bapak Timin dan Ibu Sakirah selaku orangtuaku yang telah memberikan semangat dan doa untuk diriku sedari dulu.
9. Rekan-rekan seperjuangan kelas B Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA yang turut memotivasi dan menyemangati peneliti dalam menyusun Tesis
10. Semua pihak yang turut membantu dan ikut serta dalam pembuatan tesis ini peneliti ucapkan terimakasih.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari penguji akan peneliti terima. Semoga tesis ini dapat dipertahankan dan bermuara di tahap tesis.

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	8
G. Manfaat Penelitian	8
a. Manfaat Teoritis	9
b. Manfaat Praktis	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Pembelajaran	11
a. Konsep Pembelajaran pada Kurikulum 2013	12
b. Komponen Pembelajaran	16
c. Pendekatan Pembelajaran	18
d. Desain Pembelajaran	19
2. Media Pembelajaran	22
a. Pengertian Media Pembelajaran	22
b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran	23

c.	Klasifikasi Media Pembelajaran	24
d.	Pemilihan Media Pembelajaran.....	26
3.	Multimedia Pembelajaran Interaktif	27
a.	Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	27
b.	Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	28
c.	Format Sajian Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	29
4.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	40
a.	Tahap Pengembangan	27
b.	Acuan Kelayakan Multimedia.....	33
c.	Evaluasi Multimedia Pembelajaran.....	35
5.	Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Android Studio</i>	37
6.	Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	38
a.	Karakteristik Umum.....	38
b.	Kompetensi atau Kemampuan Awal.....	38
c.	Gaya Belajar.....	39
d.	Motivasi	40
7.	Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ).....	40
8.	Materi Ragam Motif Batik Betawi.....	41
a.	Loreng Ondel-ondel	41
b.	Nusa Kelapa	42
c.	Ciliwung.....	42
d.	Rasamala	43
e.	Salakanagara	44
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	44
C.	Kerangka berpikir	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		50
A.	Desain Penelitian	50
B.	Prosedur Pengembangan dalam Penelitian	51
1.	<i>Define</i> (Pendefinisian)	51
2.	<i>Design</i> (Perancangan)	55
3.	<i>Develop</i> (Pengembangan)	58

4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	59
C. Sumber Data Penelitian.....	60
1. Subjek Penelitian	60
2. Objek Penelitian.....	60
3. Tempat dan Waktu Penelitian.....	60
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	61
1. Metode Pengumpulan Data.....	61
a. Pengamatan	61
b. Wawancara (<i>Interview</i>)	61
c. Angket (Kuisisioner)	62
E. Teknis Analisis Data	63
1. Kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi.....	63
2. Respon Peserta Didik.....	65
3. Efektivitas Aplikasi Pengenalan Batik Betawi	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	69
A. Deskripsi Tempat Penelitian	69
1. Visi SDN Cibubur 10.....	69
2. Misi SDN Cibubur 10	70
3. Tujuan SDN Cibubur 10	71
4. Karakteristik Sosial Budaya.....	71
5. Karakteristik dan Data Peserta Didik.....	73
6. Karakteristik dan Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	76
7. Prestasi Sekolah	77
B. Data Penelitian	79
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	79
a. Analisis Ujung Depan	83
b. Analisis Peserta Didik	84
c. Analisis Konsep	84
d. Analisis Tugas	86
e. Perumusan Tujuan Pembelajaran	86
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	87

a. Penyusunan Parameter Penilaian	87
b. Pemilihan Format	87
c. Pemilihan Media	89
d. Rancangan Awal	89
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	101
a. Validasi Ahli	101
b. Uji Coba Lapangan	110
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	115
C. Kajian Produk	116
D. Pembahasan Hasil Penelitian	117
1. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE).....	117
2. Kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk Siswa Kelas V	121
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	131
A. Simpulan	131
B. Keterbatasan Produk	133
C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	133
D. Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN-LAMPIRAN	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kajian Penelitian yang Relevan	44
Tabel 2 Kompetensi Dasar Ragam Motif Batik Betawi.....	55
Tabel 3 Skala Lajuan.....	63
Tabel 4 Tabel Klasifikasi	65
Tabel 5 Tabel Klasifikasi Skala 4	65
Tabel 6 Skala Likert Respon Peserta Didik	66
Tabel 7 Tabel Klasifikasi	67
Tabel 8 Klasifikasi Sikap Responden terhadap Aplikasi	67
Tabel 9 Observasi Pelaksanaan Pembelajaran	79
Tabel 10 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas	80
Tabel 11 Kompetensi Dasar dan Materi Ragam Motif Batik Betawi	85
Tabel 12 Penjabaran Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran	85
Tabel 13 Hasil Analisis Data Berdasarkan Penilaian Ahli Materi	102
Tabel 14 Saran dan Perbaikan Aplikasi pada Validasi Materi.....	104
Tabel 15 Hasil Analisis Data Berdasarkan Penialain Ahli Media	107
Tabel 16 Saran dan Perbaikan Aplikasi pada Validasi Media	108
Tabel 17 Rekapitulasi Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Terbatas	111
Tabel 18 Rekapitulasi Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Lebih Luas	113
Tabel 19 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Materi Ragam Motif Batik Betawi.....	125
Tabel 20 Rekapitulasi Hasil Post-Test Materi Ragam Motif Batik Betawi	127
Tabel 21 Rekapitulasi Hasil Pre dan Post-Test Ragam Motif Batik Betawi.....	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerucut Pengalaman Belajar	23
Gambar 2 Gambaran Definisi Multimedia.....	27
Gambar 3 Motif Batik Loreng Ondel-ondel	42
Gambar 4 Motif Batik Nusa Kelapa.....	42
Gambar 5 Motif Batik Ciliwung	43
Gambar 6 Motif Batik Rasamala.....	43
Gambar 7 Motif Batik Salakanagara.....	44
Gambar 8 Kerangka Berpikir Penelitian	49
Gambar 9 Diagram Prosedur Penelitian Pengembangan Model <i>Four-D</i>	51
Gambar 10 Tampilan Halaman Pembuka	94
Gambar 11 Tampilan Halaman Menu Utama	94
Gambar 12 Tampilan Halaman Kompetensi.....	95
Gambar 13 Tampilan Halaman Pemilihan Materi pada Menu Materi Ajar.....	96
Gambar 14 Tampilan Halaman Submenu Sejarah Batik Betawi	96
Gambar 15 Tampilan Halaman Submenu Ragam Motif pada Materi Ajar	97
Gambar 16 Tampilan Halaman Batik Loreng Ondel	97
Gambar 17 Tampilan Halaman Menggambar Digital.....	98
Gambar 18 Tampilan Halaman Mengenal Nilai Luhur pada Menu Materi Ajar..	98
Gambar 19 Tampilan Halaman Evaluasi	99
Gambar 20 Contoh Tampilan Halaman Akhir Pengerjaan Evaluasi	99
Gambar 21 Tampilan Halaman Refleksi.....	100
Gambar 22 Tampilan Halaman Pengembang	101
Gambar 23 Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi	103
Gambar 24 Grafik Hasil Penilaian Ahli Media.....	108
Gambar 25 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terbatas	112
Gambar 26 Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Lebih Luas.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Observasi.....	137
Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V	138
Lampiran 3. FlowChart Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	140
Lampiran 4. Storyboard Multimedia Pembelajaran	141
Lampiran 5. Tampilan produk akhir Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	145
Lampiran 6. Instrumen Ahli Materi	150
Lampiran 7. Instrumen Ahli Media.....	154
Lampiran 8. Instrumen Respon Peserta didik	157
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Materi.....	160
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	179
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi dan Media.....	199
Lampiran 12. Hasil Ujicoba Lapangan	206
Lampiran 13. Hasil Ujicoba Lapangan lebih luas	207
Lampiran 14. Tabel Hasil Efektivitas	210
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	211
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	212

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi memberikan dampak pada perubahan cara hidup manusia dari berbagai aspek, tidak terkecuali dalam aspek pendidikan. Penyelenggaraan pendidikan saat ini terus berkembang dengan memanfaatkan berbagai teknologi modern sebagai bentuk adaptasi. Pemanfaatan teknologi tersebut dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan dan potensi peserta didik dalam proses penyelenggaraan pendidikan. Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pengembangan berbagai potensi yang dimiliki.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh peserta didik, sumber belajar maupun pendidik. Pendidik dapat menentukan keberhasilan pembelajaran melalui metode mengajar yang digunakan, peserta didik melalui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang diterima, sedangkan sumber belajar melalui ketersediaan fasilitas dan media pembelajaran. Guru selaku pendidik di sekolah dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien melalui berbagai media pembelajaran agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Media merupakan perantara dalam rangka memperlancar tercapainya suatu tujuan Pendidikan (Zahroni, A, 2019). Pemanfaatan dan penggunaan media

dapat menunjang efektivitas, efisiensi dan daya tarik dalam pembelajaran yang membantu guru dalam menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Menurut Sadiman dalam Al Munawarah, R. (2019) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Di era revolusi industri 4.0, kebutuhan pendidikan tidak hanya menjadikan peserta didik sebagai *passive learner*, namun sebaliknya, pembelajaran berpusat pada peserta didik dimana peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai macam ilmu pengetahuan secara mandiri melalui beragam teknologi yang berkembang saat ini. Di era ini, peserta didik harus dibekali dengan empat kemampuan, yaitu kreatif, komunikatif, berpikir kritis, dan kolaboratif sehingga peran teknologi sangat penting untuk menunjang kemampuan tersebut (Ajizah, 2021).

Pada kurikulum 2013, terdapat mata pelajaran mulok (muatan lokal) yang mempelajari potensi dan keunikan lokal. Dalam Permendikbud No. 79 Tahun 2014, Mata pelajaran mulok adalah bahan kajian atau mata pelajaran pada satuan pendidikan yang berisi muatan dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik terbentuk pemahamannya terhadap keunggulan dan kearifan di daerah tempatnya tinggal. Salah satu mata pelajaran mulok di Provinsi DKI Jakarta yaitu Pendidikan dan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ). Saat ini, belum banyak media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan dan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ). Dalam pembelajaran PLBJ sangat menuntut peserta didik untuk aktif menemukan

potensi dan keunikan lokal, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator. Mata pelajaran PLBJ berfokus kepada nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan Jakarta. Dengan adanya mata pelajaran PLBJ diharapkan peserta didik akan lebih mengenal budaya tradisional Jakarta, salah satunya yaitu Batik Betawi.

Batik adalah salah satu seni asal Indonesia dan terkenal serta diakui dunia. Sejak tahun 2009, UNESCO (United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization) telah menetapkan bahwa batik sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan tak benda. Penetapan batik oleh UNESCO diawali dari *claim* batik sebagai warisan budaya Malaysia. Oleh karena itu, pentingnya pengenalan batik sejak dini pada anak agar kejadian klaim tidak berulang. Di setiap daerah, batik memiliki kekhasan masing-masing yang dipengaruhi oleh lingkungan, tradisi masyarakat, budaya daerah, keagamaan, dan lapisan masyarakatnya. Provinsi DKI Jakarta mengusung Batik Betawi dengan berbagai motif seperti Ondel-ondel (boneka tolak bala), Nusa Kelapa (sebutan leluhur Betawi untuk Jakarta), Ciliwung dan lain sebagainya. Namun popularitas Batik Betawi di masyarakat masih kurang dibanding dengan batik-batik dari daerah lain. Sebagai pemilik warisan budaya, sudah seharusnya kita sebagai generasi saat ini menjaga dan melestarikan budaya dan mencintai apapun yang ditakdirkan di tanah air. Seperti Hadist berikut:

عَنْ أَنَسٍ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَانَ إِذَا قَدِمَ مِنْ سَفَرٍ فَنَظَرَ إِلَى جُدْرَاتِ الْمَدِينَةِ أَوْضَعَ نَاقَتَهُ وَإِنْ كَانَ عَلَى دَابَّةٍ حَرَكَهَا مِنْ حُبِّهَا وَفِي الْحَدِيثِ دَلَالَةٌ عَلَى فَضْلِ الْمَدِينَةِ وَعَلَى مَشْرُوعِيَّةِ حُبِّ الْوَطَنِ وَالْحَنِينِ إِلَيْهِ

Yang artinya:

“Diriwayatkan dari sahabat Anas; bahwa Nabi SAW ketika kembali dari bepergian, dan melihat dinding-dinding madinah beliau mempercepat laju untanya. Apabila

beliau menunggangi unta maka beliau menggerakkanya (untuk mempercepat) karena kecintaan beliau pada Madinah. (HR. Bukhari, Ibnu Hibban, dan Tirmidzi)

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka dirasa penting untuk melakukan penelitian pengembangan. Penelitian yang dimaksudkan adalah pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi. Kemajuan di bidang teknologi serta berkembangnya dinamika proses belajar, menuntut pendidik untuk dapat membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan media berbasis teknologi untuk pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Bahkan dalam pengoperasiannya, teknologi membantu proses belajar mandiri bagi peserta didik.

Berdasarkan penelusuran yang telah peneliti lakukan, dalam kurun waktu 10 tahun terakhir belum ada jurnal yang dipublikasikan terkait pengembangan multimedia pembelajaran atau desain aplikasi pengenalan Motif Batik Betawi. Desain multimedia pembelajaran berbasis *Android* yang dapat menampilkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, animasi, audio, maupun video. Melalui visualisasi pada multimedia tersebut berbagai konsep materi pelajaran yang sukar dijelaskan atau terlalu abstrak dapat dibuat menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi dan kontribusi internet di tahun 2022 berdasarkan umur adalah; 62,43% untuk usia 5-12 tahun, dan 99,16% untuk usia 13-18 tahun. Tingginya angka tersebut bisa menjadi peluang usia terkait untuk berkegiatan positif menggunakan gawainya secara mandiri.

Multimedia pembelajaran interaktif akan dikembangkan pada platform *Android* sehingga dapat diakses secara *mobile* oleh guru maupun peserta didik dimanapun dan kapanpun serta tidak dibatasi tempat dan waktu tertentu. Multimedia pembelajaran interaktif akan dilengkapi dengan soal evaluasi bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman mereka terhadap materi.

Dalam mengembangkan produk ini, peneliti mengambil *sample* respon peserta didik untuk dilakukan uji kelayakan melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih luas di SDN Cibubur 10. Sekolah Dasar tersebut dipilih karena sebagian besar peserta didik dan guru telah memiliki perangkat *Android* sehingga memiliki kemampuan yang baik dalam mengoperasikan gawai. Selain itu, berdasarkan pengamatan mengenai fasilitas pembelajaran, pada gedung SDN Cibubur 10 sudah dilengkapi dengan WiFi di setiap ruang kelas dengan kecepatan yang memadai. Oleh karena itu, peneliti berusaha memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk memberikan variasi baru pada pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka peneliti mendapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Adanya tuntutan kurikulum 2013 untuk mengubah pola pembelajaran menjadi interaktif dengan peserta didik dituntut untuk aktif mencari dan berbasis multimedia, namun hal tersebut belum terakomodir.
2. Metode pembelajaran yang didominasi ceramah sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berkurang dan penggunaan media belajar yang kurang interaktif.
3. Materi pembelajaran Ragam Motif Batik Betawi masih dijelaskan secara konvensional dengan media buku. Hal tersebut kurang menarik perhatian peserta didik karena hanya bersifat sebagai media pembantu guru untuk menjelaskan materi, sedangkan peserta didik tidak dapat berinteraksi dengan media tersebut.
4. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat menunjang pembelajaran pada materi Ragam Motif Batik Betawi. Hal tersebut membuat pengenalan Batik Betawi dapat divisualisasikan dengan jelas sehingga sulit dipahami.

C. Batasan Masalah

Berbagai permasalahan yang dikemukakan pada identifikasi masalah tidak dapat dibahas secara keseluruhan dalam penelitian ini. Untuk itu dilakukan pembatasan yang difokuskan pada permasalahan kelima, yaitu dengan melakukan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Ragam Motif Batik Betawi Untuk Peserta Didik Kelas V SDN Cibubur 10 Jakarta Timur. Desain multimedia pembelajaran interaktif pada materi Ragam Motif Batik Betawi perlu dilakukan karena dengan adanya multimedia

tersebut dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi dengan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan muatan lokal PLBJ.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah yang diungkapkan diatas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk peserta didik kelas V SDN Cibubur 10?
2. Bagaimana uji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk peserta didik kelas V SDN Cibubur 10?
3. Bagaimana tingkat efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Ragam Motif Batik Betawi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk peserta didik kelas V SDN Cibubur 10.
2. Mengukur kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk peserta didik kelas V SDN

Cibubur 10.

3. Mengukur tingkat efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Ragam Motif Batik Betawi.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Ragam Motif Batik Betawi untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Materi yang dimuat disesuaikan dengan target kompetensi dasar dalam kurikulum 2013, sehingga melalui multimedia ini peserta didik dapat terbantu dalam mencapai kompetensi yang ditetapkan.
2. Multimedia pembelajaran interaktif Batik Betawi yang dikembangkan menyesuaikan pola pembelajaran muatan lokal PLBJ. Materi disajikan dengan pendekatan mandiri sehingga memberikan peserta didik lebih terlibat aktif melakukan eksplorasi materi secara mandiri.
3. Multimedia pembelajaran interaktif Batik Betawi dikembangkan pada *platform Android* sehingga dapat diakses secara mobile oleh guru maupun peserta didik dimanapun dan kapanpun.
4. Multimedia pembelajaran interaktif Batik Betawi menggunakan teks, gambar, audio, video dan animasi sebagai bahan penyampaian materi belajar peserta didik. Penggunaan berbagai jenis media tersebut membuat penyajian materi lebih menarik dan mudah dipahami.

5. Multimedia pembelajaran interaktif Batik Betawi dilengkapi dengan soal evaluasi bagi peserta didik, sehingga melalui multimedia ini dapat diketahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian multimedia pembelajaran interaktif diharapkan memberi manfaat, yang secara umum diklasifikasikan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pengembangan penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan.
- b. Menambah kajian multimedia pembelajaran interaktif, khususnya dalam pembelajaran materi Batik Betawi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Sekolah

Dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran materi Ragam Motif Batik Betawi. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh saat belajar di jenjang magister serta memberikan inovasi dalam bidang media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya multimedia pembelajaran ini, diharapkan dapat menjadi sarana belajar mandiri dan mempermudah pemahaman materi Ragam Motif Batik Betawi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori diperlukan sebagai dasar ilmu dalam penelitian yang dilakukan. Adapun kajian teori yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian desain multimedia pembelajaran interaktif dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran sangat bervariasi antar banyak peneliti. Definisi pembelajaran menurut Sadiman dalam Amir, A., & Parumbuan, M. D (2019) adalah usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Menurut Susilana, R., & Riyana, C. (2008:1) pembelajaran merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Definisi pembelajaran tidak lepas dari istilah kata “belajar” belajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup (Sadiman, 2014). Salah satu tanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku terdiri dari perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Berdasarkan definisi pembelajaran diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar melalui interaksi dan komunikasi sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang

meliputi perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), maupun nilai sikap (afektif) pada diri peserta didik yang belajar.

a. Konsep Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 60 Tahun 2013 dijelaskan bahwa pembelajaran pada Kurikulum 2013 dikembangkan dengan perubahan pola pikir pembelajaran berpusat pada peserta didik; pola pembelajaran interaktif, menuntut peserta didik untuk aktif-mencari, berbasis tim, menuntut kekritisan peserta didik dan berbasis alat multimedia. Untuk mengakomodir pola pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan saintifik. Langkah-langkah pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran sebagaimana disampaikan dalam Permendikbud Nomor 81a Tahun 2013 meliputi mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi (*collecting*), mengasosiasi (*associating*), dan mengomunikasikan (*comunicating*).

1) Mengamati

Mengamati merupakan aktivitas awal pada pendekatan saintifik. Dalam aktivitas ini, peserta didik disediakan fenomena atau gagasan baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Menurut yang tertera di dalam Permendikbud No. 81a No. 2013, pemerintah mendefinisikan kegiatan mengamati sebagai kegiatan di mana guru membuka secara luas dan bervariasi kesempatan peserta didik untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan: melihat, menyimak, mendengar, dan membaca (Permendikbud No.81a Tahun 2013). Pertanyaan yang muncul sebelum melaksanakan kegiatan pengamatan

adalah berasal dari manakah benda, kejadian, fenomena, atau objek yang harus diamati oleh peserta didik? Bagaimanakah peserta didik mencatat hasil pengamatan mereka? Sebelum menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, seorang guru hendaklah mengetahui langkah-langkah pengamatan dengan baik. Menurut Hosnan (2014, 42) terdapat enam langkah kegiatan pengamatan, yaitu:

- a) menentukan objek apa yang akan diamati
- b) membuat pedoman pengamatan
- c) menentukan secara jelas data-data yang perlu diamati
- d) menentukan di mana tempat objek pengamatan
- e) menentukan secara jelas bagaimana pengamatan akan dilakukan untuk mengumpulkan data agar berjalan mudah dan lancar, dan
- f) menentukan cara pencatatan hasil pengamatan.

2) Menanya

Kegiatan menanya terintegrasi bersama kegiatan mengamati. Di dalam kegiatan mengamati, peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait fakta atau konsep yang dilihat, disimak, didengar, dan dibaca. Pertanyaan yang diajukan bersifat faktual sampai hipotetik (Permendikbud No.81a Tahun 2013). Oleh karena itu, dalam mengajukan pertanyaan, peserta didik harus dibimbing oleh guru agar mampu menyusun pertanyaan-pertanyaan yang efektif. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, menjadi landasan untuk menggali informasi, konsep dan fakta secara lebih mendalam melalui beragam sumber pada

kegiatan selanjutnya. Pertanyaan yang muncul dapat berasal dari guru maupun dari peserta didik. Untuk memunculkan pertanyaan- pertanyaan dari peserta didik, guru seringkali harus melakukan stimulus terlebih dahulu. Beberapa pertanyaan yang mampu menstimulus peserta didik menurut Hosnan (2014: 57) adalah:

- a) *do you have a pet?*
- b) *do you always feed them?*
- c) *do you see the trees?*
- d) *what kind of tree is it?*
- e) *what else you can find on that farm?*
- f) *do you see something interesting there?*

3) Mengumpulkan Informasi

Pertanyaan-pertanyaan yang muncul digunakan sebagai landasan peserta didik dalam mengumpulkan informasi lebih mendalam dari sumber- sumber yang tersedia. Tidak hanya mengumpulkan informasi melalui mengkaji sumber, bahkan peserta didik dapat melakukan percobaan atau penelitian untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan mereka. Sejalan dengan yang tercantum di dalam Permendikbud No. 81a Tahun 2013 yang menyebutkan peserta didik dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti, atau bahkan melakukan eksperimen. Kegiatan mengumpulkan informasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan melakukan percobaan/eksperimen, wawancara, pengamatan, maupun studi pustaka. Kegiatan ini akan menghasilkan sejumlah informasi yang akan

dijadikan landasan untuk melakukan kegiatan selanjutnya yaitu mengasosiasikan.

4) Mengasosiasi

Mengasosiasikan merupakan kegiatan memproses informasi untuk menemukan keterkaitan satu informasi dengan informasi lainnya, menemukan pola dari keterkaitan informasi dan bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan (Permendikbud No. 81a Tahun 2013). Istilah ini dalam pembelajaran merujuk pada kemampuan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian memasukkannya menjadi penggalan memori (Hosnan, 2014: 67).

5) Mengkomunikasikan

Kegiatan mengkomunikasikan adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola (Permendikbud No. 81a Tahun 2013). Hosnan berpendapat bahwa dalam kegiatan saintifi, guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengomunikasikan apa yang telah mereka pelajari (Hosnan, 2014: 75). Maka kegiatan mengkomunikasikan dapat dimaknai sebagai kegiatan peserta didik menampilkan atau mempresentasikan hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Ide, gagasan, konsep, bahkan produk adalah beberapa hal yang dapat dipresentasikan oleh peserta didik. Pada tahap akhir dari pendekatan saintifik inilah menjadi momentum guru untuk membuat validasi, klarifikasi, feedback, serta koreksi.

Konsep pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik yang merupakan langkah-langkah yang mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiahnya. Peserta didik dibiasakan bagaimana cara pemerolehan dan pengonstruksian pengalaman dan pengetahuan.

Jika dikaitkan pada multimedia pembelajaran yang kaan dikembangkan, peserta didik dapat mengkontruk pengetahuannya berkaitan dengan ragam motif batik betawi secara mandiri berdasarkan pengalaman belajar untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan sesuai dengan kompetensi dasar yang dimaksud.

b. Komponen Pembelajaran

Menurut Susilana, R., & Riyana, C (2008: 3) terdapat beberapa komponen yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran, yaitu :

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan rumusan mengenai apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku sehingga dapat diamati dan diukur.

2) Materi Ajar

Materi pembelajaran merupakan penjabaran isi dari kurikulum, yakni mata pelajaran atau bidang studi tertentu disertai dengan topik pembahasannya.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, dan memberi latihan isi pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu.

4) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah perangkat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Adapun perangkat yang dimaksud dapat berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*).

5) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

6) Peserta didik

Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Peserta didik tersebut merupakan komponen Inti dari kegiatan pembelajaran karena pada hakikatnya pembelajaran merupakan kegiatan membelajarkan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

7) Pendidik

Pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Segala aktifitas yang dilakukan oleh para pendidik tersebut harusmengarah pada keberhasilan pembelajaran yang dialami oleh para peserta didiknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dapat menjadi komponen yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran. Dimana multimedia pembelajaran interaktif tersebut memasukkan tujuan pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi pembelajaran ke dalam menu-menu yang ada pada aplikasi tersebut. Pendidik dan peserta didik sebagai pengguna aplikasi tersebut sebagai sebuah media pembelajaran.

c. Pendekatan Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, pendekatan merupakan sudut pandang atau titik tolak seseorang terhadap proses pembelajaran. Menurut Rusman dkk (2012:45-46), pendekatan pembelajaran secara umum dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Pendekatan Pembelajaran berorientasi pada Pendidik (*Teacher Centered Approaches*), dimana pendidik merupakan satu-satunya sumber belajar dan pihak yang serba bisa, sedangkan peserta didik merupakan objek dalam kegiatan pembelajaran. Ciri pendekatan pembelajaran beorientasi pada pendidik adalah pengelolaan pembelajaran sepenuhnya ditentukan oleh pendidik.
- 2) Pendekatan Pembelajaran Berorientasi pada Peserta Didik (*Student Centered Approaches*), dimana peserta didik bertindak sebagai subjek belajar, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator dan pembimbing dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini menurunkan strategi pembelajaran *discovery*, *inkuiri* dan pembelajaran induktif.

Dalam hal pendekatan pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan menggunakan pendekatan pembelajaran yang

berorientasi pada peserta didik. Multimedia pembelajaran interaktif tersebut juga sebagai alternatif sumber belajar yang membuat guru bukanlah satu-satunya sumber belajar dan pihak yang serba bisa. Peserta didik juga dapat menggunakan multimedia tersebut tanpa bimbingan guru (secara mandiri).

d. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Desain pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk guru di kelas (Suprijono, 2012: 45).

Gustafson dan Branch 2002 (dalam Pribadi, 2010: 87) mengklasifikasikan desain pembelajaran ke dalam tiga kelompok, yaitu sebagai berikut: (1) Desain pembelajaran yang berorientasi kelas *classroom oriented*, berorientasi pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang akan diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. (2) Desain pembelajaran yang berorientasi *product oriented* didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. (3) Desain pembelajaran yang berorientasi pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran.

Berikut ini adalah beberapa jenis desain pembelajaran:

1) Desain pembelajaran langsung

Desain pembelajaran langsung dimana guru terlibat aktif dalam menyusun isi pembelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya langsung kepada seluruh kelas. Menurut Suprijono (2012: 47) teori pendukung pembelajaran langsung adalah teori behaviorisme dan teori belajar sosial. Berdasarkan kedua teori tersebut, pembelajaran langsung menekankan belajar sebagai proses stimulus-respons bersifat mekanis. Maka teori belajar sosial beraksentuasi pada perubahan perilaku bersifat organis melalui peniruan.

2) Desain Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin (2009: 4) desain pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

3) Desain pembelajaran berbasis masalah (problem based learning)

Menurut Suprijono (2012: 68) desain pembelajaran berbasis masalah dikembangkan berdasarkan konsep-konsep yang dicetuskan oleh Jerome Bruner. Konsep tersebut adalah belajar penemuan atau discovery learning. Proses belajar penemuan meliputi proses informasi, transformasi, dan evaluasi. Sedangkan menurut Sudarman (2017) Problem based learning atau pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan pembelajaran yang

menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran.

4) Desain Web Based Learning

Menurut Rusman (2012: 263) pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Jadi web based learning merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan media web site yang berorientasi pada aktivitas membaca, berdiskusi. Mengkonstruksi pengetahuan serta pencarian informasi dan bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web merupakan salah satu penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning). Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan peserta didik dapat mengakses secara online dari berbagai situs yang ada di dalam internet serta dapat menganalisis informasi yang relevan dengan materi.

Berdasarkan uraian diatas, multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan masuk kedalam desain pembelajaran yang berorientasi pada asumsi penggunaan perangkat teknologi untuk mewujudkan sasaran dan Desain Web Based Learning. Hal ini karena pada dasarnya multimedia pembelajaran interaktif tersebut menggunakan program elektronik yang memanfaatkan koneksi internet pada bukaan awal untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan serta pencarian informasi.

2. Media Pembelajaran

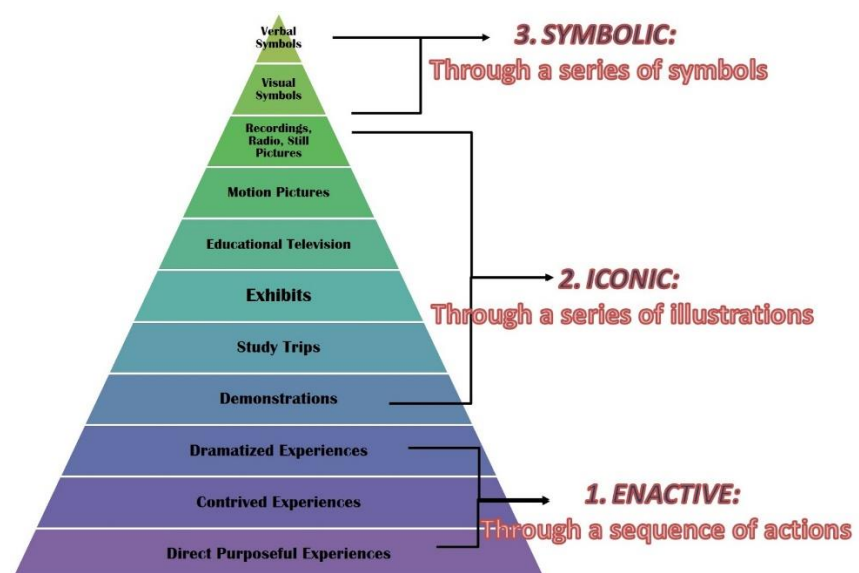
a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Susilana, R., & Riyana, C. (2008: 6) media merupakan alat atau saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 8) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Jadi, dapat dipahami bahwa media merupakan suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai pengantar atau saluran antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan sehingga terjadi proses komunikasi.

Dalam konteks pembelajaran, media mempunyai pengertian yang lebih spesifik yakni terkait fungsinya sebagai penunjang kegiatan belajar-mengajar yang selanjutnya disebut sebagai media pembelajaran. Miarso (2007: 458) mengungkapkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dari pendidik ke peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan landasan-landasan dalam penggunaannya. Daryanto (2013: 12-16) menjelaskan terdapat beberapa landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu landasan filosofi, psikologi, teknologis, dan empiris. Landasan filosofi merupakan landasan dimana ketika pembelajaran dilakukan dengan bantuan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan tetap membutuhkan pendekatan humanis. Landasan psikologis menyatakan bahwa seseorang akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Lebih lanjut Arsyad (2016:11) menjelaskan terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu *enactive* (pengalaman melakukan), *iconic* (pengalaman dengan audio dan visual) dan *symbolic* (pengalaman abstrak). Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman belajar dari Edgar Dale dan Jerome Burner dapat disajikan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerucut pengalaman belajar

Sementara itu, landasan teknologis yaitu landasan yang didasarkan pada teknologi pembelajaran yang terkait teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian media. Kemudian landasan empiris merupakan temuan-temuan penelitian bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan kerucut pengalaman belajar, multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan masuk dalam kategori *iconic*. Dimana peserta didik dapat mendapatkan pengalaman dengan audio dan visual. Pada menu evaluasi juga disediakan sub menu yang akan menyajikan praktik menggambar batik, agar kompetensi dasar yang dituju tercapai.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dibedakan menjadi berbagai jenis. Asyhar (2012: 44-45) mengemukakan bahwa media pembelajaran pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatan.
- 2) Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

- 3) Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Uraian di atas memberikan penjelasan bahwa berbagai jenis media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dapat dengan mudah memilih media pembelajaran mana yang tepat agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Namun, pada proses pemilihan guru juga harus memperhatikan beberapa hal yaitu harus disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik serta kemampuan belajar peserta didik agar pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan masuk ke dalam kelompok ke empat yang dikemukakan oleh Asyhar, yaitu multimedia. Masuk pada kategori tersebut karena dalam penyajiannya melibatkan indera penglihatan dan pendengaran serta menggabungkan beberapa jenis media dan peralatan seperti *CorelDRAW*, *Power Director Pro*, *Android Studio* serta *Operation System Android* itu sendiri.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting diperhatikan oleh seorang pendidik. Pemilihan tersebut haruslah disesuaikan dengan keperluan. Sudjana, N., & Rivai, A (2010: 4-5) berpendapat bahwa terdapat beberapa kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan sebelum memilih media pembelajaran, yaitu: (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. (3) Praktis, luwes dan bertahan, media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. (4) Guru terampil menggunakannya. Media sebegus ataupun secanggih apapun tidak akan bermanfaat apabila guru tidak bisa menggunakannya. (5) Tersedia waktu yang cukup untuk menggunakan media. (6) Sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.

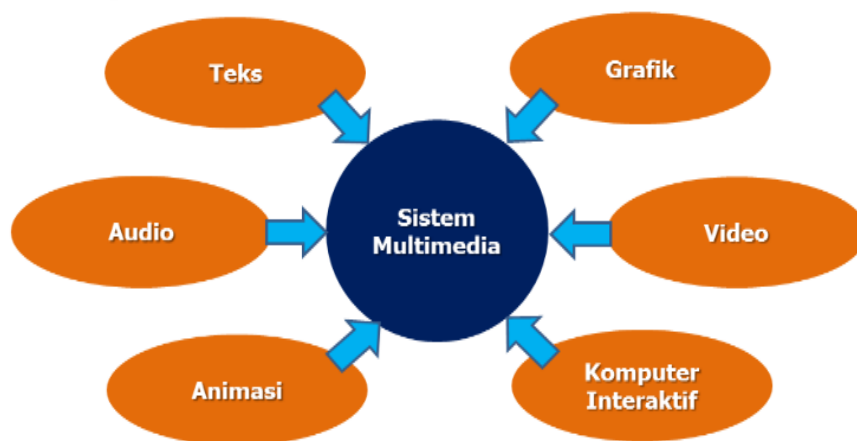
Sedangkan menurut Arsyad (2016: 65-76), kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi. (3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. (4) Guru terampil menggunakannya. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. (5) Pengelompokan sasaran. Media yang cocok digunakan untuk kelompok besar belum tentu cocok digunakan untuk kelompok kecil. (6) Mutu teknik. Pengembangan visual baik gambar ataupun foto harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Ditinjau dari beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media adalah: (1) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. (2) Tepat untuk mendukung isi materi yang bersifat fakta, konsep, dan prinsip yang bersifat generalisasi. (3) Praktis, luwes, dapat digunakan kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. (4) Guru dapat menggunakan media tersebut. (5) Sesuai dengan tingkat berpikir peserta.

3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Agus (2006:29), multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi, dan video. Menurut Bambang, W (2008: 36) multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Sedangkan Binanto (2010: 2) mendefinisikan multimedia dalam sebuah gambaran sebagai berikut.



Gambar 2. Gambaran Definisi Multimedia

Definisi Interaktif menurut Sutopo, A. H (2003: 15) adalah dimana dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna atau pemakai diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada. Misalnya, penggunaan menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks. Hal ini disebut interaktif, dan multimedia yang dapat menangani interaktif pengguna disebut multimedia interaktif. Definisi tersebut sejalan seperti yang diungkapkan Niken Ariani & Dany Haryanto (2010 :25) bahwa multimedia interaktif sebagai suatu multimedia dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu aplikasi (*software*) sebagai sarana pembelajaran yang mengoptimalkan pemanfaatan komputer untuk mengombinasikan bermacam media dan dilengkapi dengan pengontrol navigasi sehingga memungkinkan pengguna untuk mengendalikan atau mengontrol sesuai dengan keinginan.

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran yang bersifat interaktif mempunyai karakteristik khusus sehingga membedakannya dengan media belajar lainnya. Menurut Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010: 27), bahwa karakteristik multimedia disebut interaktif diantaranya adalah: (1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi

sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, karakteristik dari multimedia interaktif juga dapat dilihat dari fungsi yang didapat dari penggunaannya yakni: (1) multimedia mampu memperkuat respon peserta didik secepat dan sesering mungkin, (2) multimedia mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri, (3) multimedia mampu mengakomodir peserta didik untuk mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan, dan (4) multimedia mampu memberikan kesempatan atas partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan keputusan, percobaan dan lain-lain.

c. Format Sajian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Daryanto (2010: 54) menjelaskan format penyajian multimedia interaktif dapat dikategorikan menjadi lima kelompok, yaitu tutorial, *drill and practice*, simulasi, percobaan atau eksperimen dan permainan instruksional. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing sajian tersebut:

- 1) Tutorial merupakan format penyajian konsep materi melalui teks, gambar atau grafik yang disampaikan secara tutorial. Peserta didik akan membaca, menginterpretasi dan menyerap konsep, kemudian setelah peserta didik memahami akan dilanjutkan dengan satu pertanyaan. Apabila jawaban peserta didik benar maka materi akan dilanjutkan ke konsep berikutnya, dan bila jawaban salah maka peserta didik harus mengulang konsep tersebut secara keseluruhan atau pada bagian tertentu saja yang peserta didik belum paham. Pada bagian akhir akan disajikan pertanyaan untuk mengukur tingkat

pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan.

- 2) Simulasi, merupakan format penyajian materi yang digunakan untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya simulasi kendaraan mobil, pada program simulasi ini seakan-akan pengguna sedang mengendarai mobil di jalan raya. Program ini mempunyai tujuan untuk memberikan pengalaman yang berhubungan dengan resiko.
- 3) Eksperimen, merupakan format penyajian materi yang hampir mirip dengan simulasi, namun pada percobaan lebih ditujukan untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktik di laboratorium IPA, biologi atau kimia. Pada penyajian percobaan diharapkan pengguna dapat menjelaskan suatu fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya.
- 4) *Drill and Practice*, merupakan format penyajian materi dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa pertanyaan yang disajikan secara acak, sehingga setiap kali digunakan pertanyaan yang akan muncul berbeda-beda. Dengan metode ini diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan. Setelah peserta didik selesai menjawab pertanyaan dan mempelajari jawaban yang benar maka akan ditampilkan skor peserta didik, sebagai indikator untuk pembelajaran berikutnya.
- 5) Permainan Instruksional, merupakan format penyajian materi dalam bentuk permainan. Bentuk permainan yang disajikan harus mengacu pada proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain.

4. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan melalui suatu penelitian dan pengembangan sehingga menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Nana S. Sukmadinata (2006: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Pernyataan serupa juga diungkapkan Mulyatiningsih (2011: 145) yang mengemukakan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dari kedua pendapat tersebut dapat diketahui bahwa produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan bukan hanya berupa penyempurnaan produk yang telah ada, tetapi juga dapat menghasilkan produk baru untuk kemudian dikembangkan melalui tahap tertentu.

a. Tahap Pengembangan

Multimedia pembelajaran yang baik tidak terlepas dari proses pengembangan yang benar. Langkah pengembangan yang benar menurut Bambang (2008: 20) diartikan sebagai suatu proses yang sistematis (runtut dengan tahapan langkah tertentu) dan sistemis (menyeluruh) berdasarkan pada prinsip-prinsip desain sistem instruksional.

Menurut Sugiyono (2014: 409), terdapat sepuluh langkah yang dapat dilakukan untuk mengembangkan suatu produk. Langkah-langkah tersebut terdiri dari 1) mengungkapkan potensi dan masalah yang menjadi dasar dikembangkan suatu produk, 2) mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk

pengembangan produk, 3) melakukan desain produk, 4) melakukan validasi desain, 5) melakukan revisi desain berdasarkan hasil validasi, 6) melakukan ujicoba produk, 7) melakukan revisi berdasarkan hasil ujicoba produk, 8) melakukan ujicoba pemakaian, 9) melakukan revisi berdasarkan ujicoba pemakaian, untuk kemudian 10) dihasilkan produk akhir hasil pengembangan.

Sementara itu menurut Sadiman (2014:100) terdapat enam langkah yang dapat dilaksanakan dalam pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkah tersebut terdiri dari 1) melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, 2) merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dilakukan melalui media pembelajaran, 3) pengembangan materi, 4) perumusan alat ukur untuk mengukur keberhasilan media, 5) penulisan naskah dan produksi media, dan dilanjutkan dengan 6) evaluasi media.

Langkah lain dalam pengembangan produk juga diungkapkan oleh Thiagarajan (1974: 5). Menurut Thiagarajan, terdapat empat langkah dalam pengembangan yang dikenal dengan istilah 4D (*four-D*). Langkah tersebut terdiri dari 1) pendefinisian (*define*) yaitu menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan, 2) perancangan (*design*) yaitu menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran, 3) pengembangan (*develop*) yaitu mengembangkan produk berdasarkan validasi ahli dan ujicoba lapangan, dan 4) penyebaran (*dissemination*) yaitu melakukan penyebaran produk yang telah dihasilkan.

Berdasarkan uraian langkah-langkah pengembangan dari beberapa ahli, secara garis besar dapat diketahui bahwa untuk menghasilkan suatu produk dalam

hal ini adalah multimedia pembelajaran diperlukan langkah-langkah yang terdiri dari mendefinisikan (analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik), merancang (mengembangkan materi, membuat *flowchart* dan *storyboard*, dan produksi awal), mengembangkan (melakukan evaluasi media berdasarkan validasi ahli dan ujicoba), serta melakukan penyebaran produk akhir.

b. Acuan Kelayakan Multimedia

Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, diperlukan acuan yang tepat untuk mengukur kelayakan dari sebuah multimedia yang dikembangkan. Penentuan kelayakan tersebut dapat didasarkan pada aspek kriteria media pembelajaran yang baik. Walker dan Hess dalam Arsyad (2016; 175-176) memberikan kriteria dalam *mereview* perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan yaitu:

- 1) Kualitas isi dan tujuan, terdiri dari: (a) Ketepatan, (b) Kepentingan, (c) Kelengkapan, (d) Keseimbangan, (e) Minat perhatian, (f) Keadilan dan (g) Kesesuaian dengan situasi peserta didik.
- 2) Kualitas Instruksional, terdiri dari: (a) Memberikan kesempatan belajar, (b) Memberikan bantuan untuk belajar, (c) Kualitas memotivasi, (d) Fleksibilitas instruksionalnya, (e) Hubungan dengan program pengajaran lainnya, (f) Kualitas sosial interaksi instruksionalnya, (g) Kualitas tes dan penilaiannya, (h) Dapat memberi dampak bagi peserta didik dan (i) Dapat memberi dampak bagi pendidik dan pengajarannya.
- 3) Kualitas Teknis, terdiri dari: (a) Keterbacaan, (b) Mudah digunakan, (c) Kualitas tampilan/tayangan, (d) Kualitas penanganan jawaban, (e) Kualitas

penanganan programnya, dan (f) Kualitas pendokumentasiannya.

Sedangkan menurut Junaedi, A. S (2014: 37-38), aspek penilaian pada multimedia pembelajaran menyangkut tiga aspek, yaitu:

- 1) Aspek rekayasa perangkat lunak, terdiri dari: (a) efektif dan efisien dalam penggunaan, (b) kehandalan perangkat lunak (reliabilitas), (c) kemudahan dalam pengelolaan program (maintainable), (d) kemudahan dalam penggunaan (usabilitas), (e) ketepatan pemilihan jenis *tool* untuk pengembangan, (f) kemampuan media untuk dapat diinstalasi/dijalankan (kompatibilitas), (g) pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, (h) dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap dan (i) sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain (reusabilitas).
- 2) Aspek desain pembelajaran, terdiri dari: (a) kejelasan tujuan pembelajaran, (b) relevansi tujuan pembelajaran dengan KI/KD/kurikulum, (c) cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran, (d) ketepatan penggunaan strategi pembelajaran, (e) interaktivitas, (f) pemberian motivasi belajar, (g) kontekstualitas dan aktualitas, (h) kelengkapan dan kualitas bahan bantuan pembelajaran, (i) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (j) kedalaman materi, (k) kemudahan untuk dipahami, (l) kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan, (m) ketepatan alat evaluasi, dan (n) pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek komunikasi visual, terdiri dari: (a) komunikatif, (b) kreatif dalam ide

penuangan gagasan, (c) sederhana dan memikat, (d) audio (narasi, *sound effect, backsound*, musik), (e) visual (layout desain, *typography*, warna), (f) media bergerak (animasi, movie), dan (g) *layout interactive*.

Berdasarkan kriteria-kriteria media pembelajaran yang disampaikan, maka secara garis besar kriteria-kriteria tersebut dapat dikelompokkan kedalam dua komponen utama. Bagian pertama adalah kelayakan multimedia dari sisi materi dan bagian kedua adalah kelayakan multimedia dari sisi media. Dari sisi materi mencakup aspek kualitas isi materi dan kualitas pembelajaran, dari sisi media mencakup aspek komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak (pemrograman).

c. Evaluasi Multimedia Pembelajaran

Penilaian atau evaluasi dimaksudkan untuk media pembelajaran yang telah dibuat dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Menurut Arsyad (2016:174), tujuan dilakukannya evaluasi pada media pembelajaran yang dikembangkan diantaranya adalah untuk menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan, menentukan apakah isi pelajaran dalam media sudah tepat, dan mengetahui sikap peserta didik terhadap media pembelajaran.

Evaluasi media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Sadiman dkk (2014:182) mengemukakan evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan selama berlangsungnya program atau kegiatan pengembangan dan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang dilakukan pada waktu berakhirnya suatu program atau kegiatan pengembangan. Kegiatan evaluasi dalam program pengembangan media pembelajaran lebih mengedepankan pada kegiatan evaluasi formatif. Berknaan dengan evaluasi formatif, Surjono (2013: 73-79)

mengemukakan bahwa terdapat tiga tahap yang dapat dilakukan, yaitu *ongonging evaluation*, *alpha testing*, dan *beta testing*.

Tahap pertama yaitu *Ongonging evaluation* merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan pengembang untuk menghasilkan multimedia. Pada tahap ini pengembang harus melakukan pemeriksaan (evaluasi) secara terus menerus agar semua komponen multimedia berkualitas baik. Dengan kata lain, segala aspek dari awal sampai akhir pengembangan media pembelajaran interaktif harus dipastikan dikontrol dengan baik. Tahap kedua yaitu *alpha testing* dilakukan oleh para ahli yang bertugas memberikan saran untuk perbaikan multimedia. Para ahli tersebut terdiri dari ahli materi dan ahli media. Saran yang didapatkan dari tahap *alpha testing* kemudian dijadikan acuan untuk perbaikan multimedia sebelum masuk pada tahap *beta testing*. Tahap ketiga yaitu *Betha testing* merupakan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh subjek sasaran atau pengguna. Pada tahap *betha testing* ini pengguna juga dapat memberikan tanggapan terhadap multimedia yang dikembangkan. Tanggapan dari pengguna kemudian dijadikan acuan perbaikan multimedia sebelum multimedia siap menjadi produk akhir.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa untuk menghasilkan media yang layak, selain harus dilakukan oleh pengembang secara mandiri juga harus melewati beberapa tahap yang terdiri dari validasi ahli dan uji coba lapangan. Hasil dari validasi ahli dan uji coba lapangan tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan (dalam bentuk perbaikan dan penyempurnaan) media hingga dihasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran yang layak untuk digunakan.

5. Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan *Android Studio*

Android studio merupakan sebuah software tools IDE (*Integrated Development Environment*) untuk platform *android* (Yudhanto & Wijayanto, 2018: 17). *Andorid studio* ini awalnya dimulai dengan 0.1 pada Mei 2013, dan kemudian meliris versi beta 0.8 pada juni 2014. Pada akhir 2021, sudah update menjadi 2021.2.1 versi paling akhirnya. Berbagai fasilitas yang dapat memudahkan pembuatan karya atraktif dan interaktif diliris yaitu dimulai dari versi 1.0. Studio dirancang berdasarkan *JetBrainns* dari *IntelliJ IDEA* yang khusus digunakan untuk pengembangan android, namun sekarang tersedia untuk *Windows, Mac OS X* dan *Linux* (Hernanda,2016: 2) . *Android studio* menggeserkan posisi *Eclipse* sebagai IDE resmi dalam pengembangan aplikasi android.

Menurut Nasution et al (2019: 56) berdasarkan *IntelliJ IDEA, android studio* adalah lingkungan pengembangan terpadu IDE (*Integrated Development Environment*) pada pengembangan aplikasi di android. Selain itu, *android studio* juga sebagai editor kode *IntelliJ* dan alat pengembang yang efisien karena telah menyediakan beberapa fitur yang dapat meningkatkan produktivitas dalam mengembangkan aplikasi android. Fitur-fiturnya antara lain:

- a. Sistem versi berdasarkan *Gradle* fleksibel
- b. Emulator yang kaya fitur dan cepat
- c. Lingkungan fusi yang cocok untuk pengembangan semua peralatan android
- d. *Instant run* menggerakkan perubahan ke aplikasi yang dijalankan tanpa harus membuat APK
- e. Template kode dan intergrasi *Github* digunakan untuk membuat fitur

aplikasi yang sama dan impor kode contoh

- f. Alat pengujian dan kerangka kerja ekstensif
- g. Alat *Lint* dalam meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi dan masalah lainnya
- h. Mendukung C++ dan NDK
- i. Dukungan bawaan *Google Cloud Platform* memudahkan dalam pengintegrasian *Google Cloud Messaging* dan *App Engine*

Aplikasi *android studio* akan digunakan dalam merancang media pembelajaran berbasis android yang akan dikembangkan. *Android studio* digunakan untuk mendesain layout multimedia pembelajaran Ragam Motif Batik Betawi yang berisikan kompetensi, profil, materi, contoh soal, latihan soal dan petunjuk.

6. Karakteristik Peserta didik Sekolah Dasar

Smaldino dalam Alfin, J. (2014) mengemukakan empat faktor penting yang harus diperhatikan dalam menganalisis karakter peserta didik yaitu :

a. Karakteristik Umum

Karakteristik umum pada dasarnya menggambarkan tentang kondisi peserta didik seperti usia, kelas, pekerjaan, dan gender. Karakteristik peserta didik merujuk kepada ciri khusus yang dimiliki oleh peserta didik, dimana ciri tersebut dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan pencapaian tujuan belajar.

b. Kompetensi atau kemampuan awal

Kompetensi dan kemampuan awal menggambarkan tentang

pengetahuan dan keterampilan yang sudah dan belum dimiliki oleh seseorang sebelum mengikuti program pembelajaran. Kemampuan awal peserta didik adalah kemampuan aktual yang dimiliki oleh peserta didik sebelum mengikuti proses belajar mengajar. Analisis kemampuan awal peserta didik kegiatan yang dilakukan untuk mencari dan menemukan informasi atau data tentang kemampuan yang dimiliki peserta didik sebelum mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar menggambarkan tentang kecenderungan seseorang dalam memberi respons terhadap sebuah stimuli. Secara sederhana gaya belajar dapat dimaknai sebagai kecenderungan dan preferensi yang dimiliki oleh individu dalam melakukan aktivitas belajar. Gaya belajar dapat diklasifikasikan ke dalam kecenderungan dan kecepatan yang dimiliki oleh seseorang dalam memproses jenis informasi spesifik. Klasifikasi gaya belajar individu didasarkan pada kemampuan dalam memahami jenis informasi tertentu yaitu gaya belajar: (1) auditori, (2) visual, dan (3) kinestetik. Peserta didik dapat disebut memiliki gaya belajar auditori jika cenderung belajar dengan cepat dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui unsur suara (audio). Individu yang memiliki gaya belajar audio dapat memahami materi pelajaran melalui ceramah, musik, dan dongeng. Peserta didik disebut memiliki gaya belajar visual jika kecepatan untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan lewat unsur gambar atau visual. Individu yang memiliki gaya belajar visual akan efektif melakukan proses belajar melalui

kegiatan membaca, menggambar, dan fotografi. Bentuk tugas yang sesuai untuk peserta didik gaya belajar visual adalah pengamatan atau observasi. Peserta didik yang menyukai aktivitas belajar secara langsung melalui pengalaman dan *learning by doing* tergolong memiliki gaya belajar kinestetik.

d. Motivasi

Motivasi juga merupakan faktor lain yang ikut memengaruhi keberhasilan individu dalam menempuh program pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai kondisi yang dapat mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan dalam rangka mencapai tujuan atau bahkan menghindarinya. Motivasi dapat dikategorikan ke dalam motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang didorong oleh faktor pekerjaan yang disukai atau diminati oleh seseorang. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang didorong bukan oleh faktor tugas atau pekerjaan melainkan oleh faktor eksternal dalam bentuk imbalan atau reward. Imbalan yang diperoleh setelah seseorang melakukan suatu tugas atau pekerjaan akan mendorong seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan tersebut. Guru sebaiknya mampu menciptakan motivasi belajar yang bersifat intrinsik dalam diri peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik dalam melakukan proses belajar pada umumnya akan memperlihatkan kinerja yang kontinu dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

7. Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ)

Pemerintah Jakarta memasukkan subyek PLBJ (Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta), sebagai mata pelajaran wajib (muatan lokal) di sekolah, sebagai

upaya membentengi generasi muda dari pengaruh negatif globalisasi. Sesuai dengan namanya, mata pelajaran mulok PLBJ menitikberatkan pada nilai-nilai kehidupan dan kebudayaan Jakarta, sesuai dengan domisili sekolah. Dengan mata pelajaran ini, peserta didik diharapkan akan lebih mengenal budaya tradisional Jakarta, serta peka dan akrab dengan lingkungan tempat ia berada saat ini. Dalam muatan lokal PLBJ di sekolah dasar, terdapat beberapa kompetensi dasar yang beragam disetiap jenjangnya. Adapun materi yang dibahas dalam PLBJ antara lain; mengenal lagu daerah Jakarta, cendera mata, kuliner, asal-usul nama jalan, ragam motif Batik Betawi, hingga fasilitas umum yang ada di Jakarta.

8. Materi Ragam Motif Batik Betawi

Materi Ragam Motif Batik Betawi ada pada jenjang Sekolah Dasar kelas tinggi. Dimana pada kelas V materi tersebut di bahas pada BAB 15 dengan kompetensi dasar yang diharapkan dari pengetahuan adalah memahami Ragam Motif Batik Betawi (3.15) dan menggambar Ragam Motif Batik Betawi (4.15). Dalam motif batik terdapat pola-pola yang memiliki makna dari masing-masing motif sesuai dengan ciri khasnya. Sesuai dengan pernyataan Read (1959) bahwa pola merupakan penyebaran garis dan warna dalam ulangan tertentu (Sunaryo, 2009). Adapun beberapa motif Batik Betawi adalah sebagai berikut.

a. Loreng Ondel-ondel

Motif ini dibuat mengangkat bentuk Ondel-ondel sebagai boneka yang dapat menolak bala. Motif ini mengandung harapan agar pemakainya mendapat kehidupan yang lebih baik serta jauh dari kemalangan. Biasanya jenis batik Betawi bermotif ini digunakan pada acara besar adat Betawi.



Gambar 3. Motif Batik Loreng Ondel-ondel

b. Nusa Kelapa

Motif Nusa Kelapa memiliki ide disain dari Peta Ceila yang dibuat pada 1482-1521 saat pemerintahan Prabu Siliwangi. Dari peta itu diketahui Jakarta dulu bernama Nusa Kelapa, hingga menjadi Sunda Kelapa, Jayakarta, Batavia, dan Jakarta. Nama Nusa Kelapa ini diambil oleh nenek moyang masyarakat Betawi saat itu, hingga dijadikan motif batik Betawi.



Gambar 4. Motif Batik Nusa Kelapa

c. Ciliwung

Motif Ciliwung berdasarkan ide dari peradaban manusia yang berasal dari tepian Sungai Ciliwung. Konon penguasa Portugis dan Belanda begitu tertarik dengan Sungai Ciliwung hingga bermaksud menguasai Betawi. Sesuai

namanya, pemakaian batik ini diharapkan pemakainya menjadi pusat daya tarik dan sebagai simbol rezeki yang terus mengalir seperti sebuah aliran kali.



Gambar 5. Motif Batik Ciliwung

d. Rasamala

Motif Rasamala menggambarkan riwayat Belanda saat masuk ke wilayah Sunda Kelapa. Saat itu daerah Sunda Kelapa masih berupa hutan belantara yang banyak ditumbuhi pohon jenis Rasamala. Warga Betawi menganggap keramat pohon Rasamala karena baunya yang wangi, kulit kayu, rasamala dijadikan setinggi (kemenyan berbau wangi).



Gambar 6. Motif Batik Rasamala

e. Salakanagara

Motif batik Salakanagara merupakan batik yang mengangkat motif bertemakan kerajaan pertama di tanah Betawi yang didirikan oleh Aki Tirem pada 130 masehi. Nama Salakanegara berhubungan dengan kepercayaan warga saat itu yang menganggap bahwa gunung mempunyai kekuatan dan gunung itu adalah Gunung Salak yang terletak di Kabupaten Bogor.



Gambar 7. Motif Batik Salakanagara

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kajian Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul	Metode	Deskripsi
1	Kurnianingsih, Tri Raharjo Yudantoro, Sandy Pradana	Simulasi Pembelajaran Membatik Berbasis Android (Jurnal	Metode penelitian pada simulasi pembelajaran membatik berbasis	Penelitian ini membahas mengenai pembuatan simulasi pembelajaran

No	Peneliti	Judul	Metode	Deskripsi
	(2012)	Teknik Elektro Terapan)	android menggunakan metode waterfall.	membatik pada telepon seluler berbasis Android sebagai media informasi, hiburan dan pembelajaran kepada masyarakat untuk menambah daya tarik terhadap kebudayaan membatik
2	Suhud, Andri Fitriansyah (2017)	Perancangan Media Pembelajaran Pembuatan Batik Banten Pada Pt. Batik Banten Mukarnas Berbasis Multimedia (Jurnal PROSISKO Vol.4 No. 1 Maret 2017)	Metode kualitatif yang meliputi pengumpulan data, observasi, wawancara, dan studi pustaka	Salah satu media yang tepat untuk mencapai kegiatan belajar mengajar membatik yaitu dengan menggunakan media animasi sehingga membuat pengunjung dapat lebih jelas memahaminya. diaplikasikan yaitu Adobe Flash Professional

No	Peneliti	Judul	Metode	Deskripsi
3	Shabrina, Heru Kuswanto (2018)	<i>Android-Assisted Mobile Physics Learning Through Indonesian Batik Culture: Improving Students' Creative Thinking and Problem Solving (International Journal of Instruction)</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development	Penelitian ini menghasilkan program pembelajaran fisika mobile berbantuan Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah peserta didik SMA. Materi pembelajaran berbasis budaya membatik lokal dan mencakup materi fisika tentang kalor
4	Isma Widiaty, Ana, Lala Septem Riza, Ade Gafar Abdullah, Sugeng Rifqi Mubaroq (2020)	<i>Multiplatform Application Technology – Based Heutagogy on Learning Batik: A Curriculum Development Framework</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan aplikasi waterfall	Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran membatik untuk siswa sekolah menengah kejuruan

No	Peneliti	Judul	Metode	Deskripsi
		<i>(Indonesian Journal of Science & Technology)</i>		berbasis multiplatform.
5	Dony Novaliendrya, Resmi Darmib, Yeka Hendriyanic, Mohamed Nor Azhari Azman (2020)	<i>Smart Learning Media Based on Android Technology (International Journal of Innovation, Creativity and Change)</i>	Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development melalui pendekatan Model ADDIE	Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan digital berbasis android media pembelajaran simulasi
6	Desy Tri Inayah, Chytra Mahanani (2022)	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan (Jurnal Ilmiah Profesi Guru)	Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development yang mengacu pada prosedur pengembangan Borg and Gall.	Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi membatik teknik jumputan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi membatik teknik jumputan

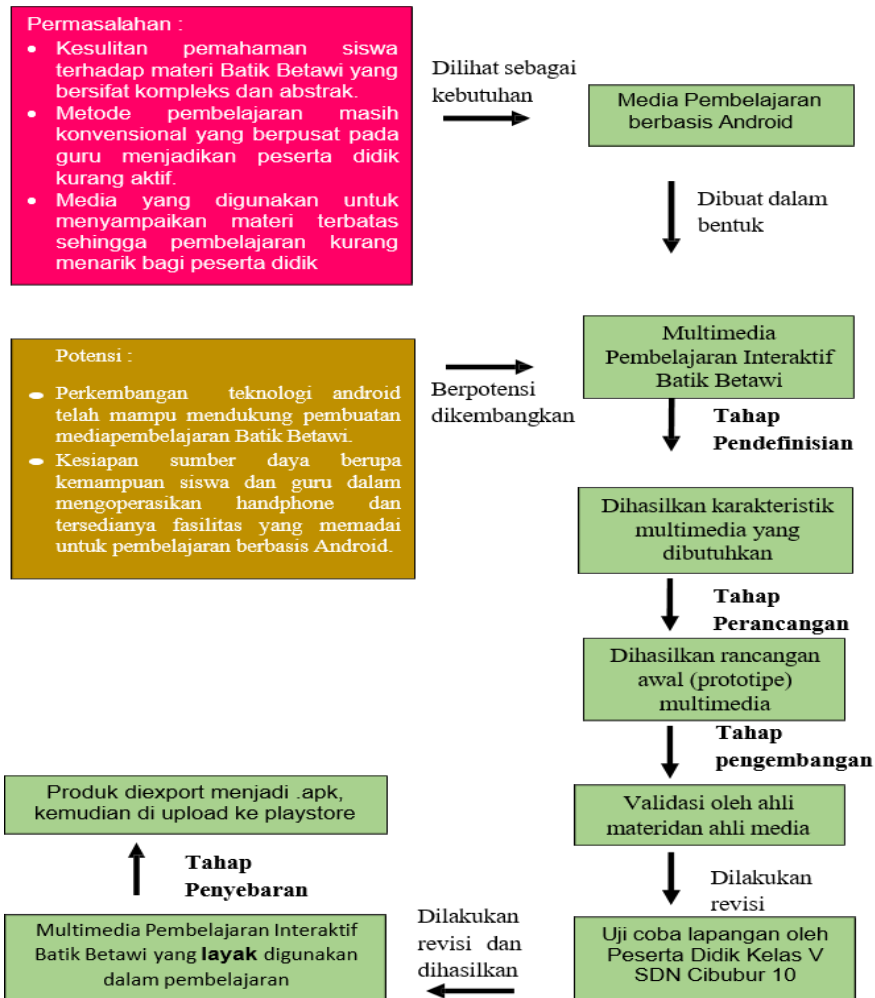
Persamaan penelitian terdahulu dengan yang peneliti lakukan terletak pada metode penelitian yaitu *Research and Development* serta klasifikasi produk akhir yang masuk dalam kategori multimedia atau sebuah produk yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada model atau langkah-langkah pengembangan yang dipilih karena disesuaikan oleh kebutuhan masing-masing, serta tujuan dari dibuatnya produk pengembangan.

C. Kerangka Pikir

Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan awal peneliti dan dikembangkan berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan menggunakan model 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Dimana pada tahap *define* akan menghasilkan karakteristik media yang dibutuhkan berdasarkan analisis awal, analisis peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan penetapan tujuan instruksional. Setelah menghasilkan karakteristik media yang dibutuhkan, dilakukan tahap *Design* untuk menghasilkan produk dalam bentuk *prototype* yang dihasilkan berdasarkan penyusunan tes acuan kriteria, pemilihan format, pemilihan media, dan desain awal produk jadi. *Prototype* tersebut lalu masuk pada tahap *develop* untuk menghasilkan produk jadi penilaian ahli dan pengujian pengembangan. lalu tahap terakhir adalah *disseminate* yaitu tahap penyebaran produk jadi yang sudah melalui pengemasan dan strategi penyebaran untuk disebarluaskan.

Kerangka pikir dalam penelitian ini disajikan dalam diagram kerangka berpikir

pada Gambar 8.



Gambar 8. Kerangka Berpikir Penelitian

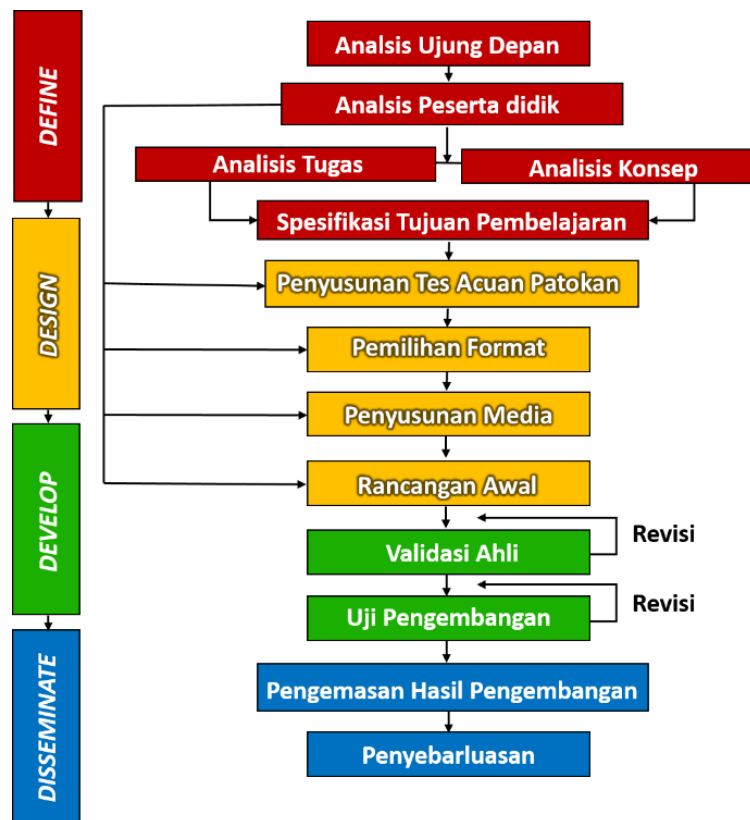
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan *Four-D* yang dikemukakan oleh Thiagarajan. Model ini memiliki 4 tahapan utama sesuai dengan namanya, yaitu: Tahap definisi (*Define*), Tahap perancangan (*Design*), Tahap pengembangan (*develop*), dan Tahap penyebarluasan (*Disseminate*) (Thiagarajan, 1974:5). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 297). Penelitian ini juga merupakan model dengan hasil produk baru sebagai perpaduan beberapa jenis penelitian dan evaluasi model pembelajaran (Mulyatiningsih, 2012: 169).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa aplikasi *Android* yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran muatan lokal Pendidikan Lingkungan Hidup dan Budaya Jakarta (PLBJ) serta untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Dalam tahap pengembangannya, model yang digunakan untuk mengembangkan produk ini memiliki keunggulan dimana validasi ahli dan setiap tahapan pengembangannya diberikan evaluasi (perbaikan). Sehingga produk yang dihasilkan memiliki validitas dan reabilitas. Adapun prosedur pengembangan diuraikan pada bagan berikut.



Gambar 9. Diagram Prosedur Penelitian Pengembangan Model *Four-D* (Thiagarajan, 1974)

B. Prosedur Pengembangan dalam Penelitian

Berdasarkan diagram Prosedur Penelitian pada Gambar 9, terdapat empat tahapan yang dilakukan dalam pengembangan multimedia Interaktif, yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini kebutuhan pemenuhan syarat penelitian pengembangan multimedia interaktif terpenuhi, dimana pada tahap pendefinisian ini terdiri dari lima langkah, yaitu:

a) Analisis Awal (*front-end analysis*)

Pada sub tahapan ini, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, diketahui bahwa tujuan desain multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan adalah untuk mengatasi beberapa permasalahan. Permasalahan yang dimaksud berkaitan dengan sulitnya pemahaman peserta didik terhadap materi Ragam Motif Batik Betawi karena materi yang kompleks serta popularitas Batik Betawi di masyarakat masih kurang dibanding dengan batik-batik dari daerah lain. Berdasarkan hasil survey metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi masih konvensional sehingga membuat peserta didik cenderung saat pembelajaran berlangsung dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam cara menyampaikan materi. Hal ini membuat kurang menarik bagi peserta didik karena cenderung monoton atau kurang bervariasi.

Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kriteria multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan harus mampu memvisualisasikan Ragam Motif Batik Betawi serta dapat mempublikasikannya dengan baik dan dapat mengarahkan ke arah pembelajaran interaktif.

(b) Analisis Peserta Didik (*student analysis*)

Analisis peserta didik dilakukan berdasarkan hasil wawancara yang dengan guru kelas V, yang mengungkapkan bahwa peserta didik kelas V SDN Cibubur 10 kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diterapkan masih dominannya berpusat pada

guru dan kurangnya kesempatan untuk mendalami materi. Selain itu, pada umumnya peserta didik di sekolah tersebut sudah menggunakan gawai secara mandiri. Seperti halnya di jenjang kelas V yang seluruh peserta didiknya berdasarkan data kepemilikan *handphone* sudah menggunakan secara keseluruhan.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, secara umum peserta didik yang berada di usia sekolah dasar sudah memasuki tahap operasional konkrit, dimana peserta didik tersebut mampu memahami aturan-aturan dasar yang logis dan kuantitatif secara kasat mata. Peserta didik bergerak bebas dari satu pandangan ke pandangan lain, sehingga peserta didik mampu berperilaku objektif. Peserta didik juga mampu memusatkan perhatian pada beberapa atribut suatu objek atau kejadian secara bersamaan. Maka dari itu,, multimedia pembelajaran yang dikembangkan perlu dirancang untuk dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dengan memberikan lebih banyak kesempatan untuk aktif mengeksplorasi materi secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator.

(c) Analisis Konsep (*concept analysis*)

Dalam pengembangan ini dilakukan analisis konsep untuk menentukan bahan ajar yang akan dimasukkan ke dalam multimedia. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan kurikulum. Berdasarkan kurikulum 2013, materi pelajaran Ragam Motif Batik Betawi termasuk mata pelajaran muatan lokal

Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta (PLBJ) pada Bab 15. Kompetensi yang harus dicapai dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kompetensi Dasar Pengetahuan dan Keterampilan pada materi Ragam Motif Batik Betawi di kelas V

Pengetahuan	Keterampilan
3.15 Memahami Ragam Motif Batik Betawi	4.15 Menggambar Ragam Motif Batik Betawi

(d) Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran. Tugas-tugas yang dilakukan oleh peserta dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang akan dikembangkan disusun secara menarik dan interaktif sehingga tugas-tugas tersebut memuat semua kompetensi dasar yang harus dicapai.

(e) Menetapkan Tujuan Instruksional (*specifying instructional objectives*)

Berdasarkan identifikasi analisis konsep materi dan analisis tugas yang telah dilaksanakan maka dapat ditentukan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan melalui multimedia. Tujuan pembelajaran adalah melalui pembelajaran multimedia yang dikembangkan, sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat mengenal dan memaknai Ragam Motif Batik Betawi. Permainan yang ditanamkan sebagai tahap evaluasi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Setelah kelima langkah tersebut dilakukan, kumpulan data tersebut dianalisis untuk dijadikan desain sebagai acuan untuk tahap selanjutnya. Dengan demikian, media berupa aplikasi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan dapat bermanfaat dalam pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Setelah melalui tahap definisi, selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan berdasarkan tahap definisi. Pada tahap ini peneliti memiliki target untuk menampilkan perangkat pembelajaran berupa prototype. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini terdiri dari empat langkah, yaitu:

a) penyusunan tes acuan kriteria (*constructing criterion-referenced*)

Pada penelitian ini digunakan instrumen non tes, sehingga diperoleh parameter penilaian kelayakan multimedia yang digunakan berdasarkan hasil angket yang merupakan instrumen non tes. Secara rinci, kuesioner yang telah disusun dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Kuesioner evaluasi oleh ahli yang terdiri dari kuisisioner evaluasi ahli materi dan kuisisioner evaluasi ahli media. Tugas dari pada ahli materi menilai dari aspek isi materi dan aspek pembelajaran, sedangkan ahli media menilai dari aspek komunikasi visual dan pemrograman.
- 2) Angket respon peserta didik yaitu tanggapan peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi materi, aspek pembelajaran, visual dan aspek pemrograman.

b) pemilihan format (*format selection*)

Format pembelajaran pada multimedia dirancang sesuai dengan identifikasi kebutuhan multimedia pada tahap pendefinisian, dengan mempertimbangkan kajian teoritis yang dilakukan dan diskusi dengan guru dan dosen pembimbing. Format pembelajaran multimedia dipilih dengan pertimbangan sebagai berikut:

Penyajian multimedia interaktif menurut Daryanto (2010: 54) hadir dalam lima format: tutorial, simulasi, eksperimen, *drill and practice* serta permainan. Dari kelima format penyajian multimedia tersebut, dipilih kombinasi antara tutorial dan permainan untuk dijadikan sebagai format multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Format tutorial dan permainan dianggap paling tepat karena diselingi dengan latihan dalam bentuk permainan untuk memudahkan pemahaman sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar dalam memahami konsep materi. Format penyajian lain dianggap kurang cocok untuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Format simulasi dan *drill and practice* dinilai kurang tepat karena lebih menitikberatkan pada pelatihan dan kurang pada penguatan pemahaman konseptual. Format eksperimen dianggap kurang tepat karena materi tentang ragam motif batik bersifat non-eksperimental.

Di sisi lain, untuk memperkuat konsep materi yang disajikan, digunakan ilustrasi penyampaian materi dengan menggunakan berbagai jenis media: animasi dan narasi (audio), video, dan gambar. Dengan

kombinasi ini, peneliti mengharapkan visualisasi yang lebih baik dari bagian-bagian abstrak dari materi dan media yang menjelaskan materi lebih beragam. Selain itu, format soal penilaian yang digunakan dalam media pembelajaran tersebut juga menggunakan bentuk soal pilihan ganda dan permainan. Bentuk soal tersebut dipilih karena pertanyaan yang diajukan bisa bermacam-macam. Hal ini memungkinkan pengguna aplikasi dalam hal ini peserta didik untuk mengukur pemahaman diri secara keseluruhan tentang materi dan dengan mudah memberikan umpan balik untuk penilaian.

c) pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dalam pengembangan multimedia interaktif yang akan dikembangkan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan multimedia yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk membuat multimedia pembelajaran dengan kombinasi gambar, video dan animasi, dipilih sebuah program/*software* yaitu *Android Studio*. Program ini dipilih karena selain dapat digunakan untuk menggabungkan gambar, video dan animasi juga dapat menghasilkan output file berupa aplikasi dengan system yang diatur semi online yang memiliki format .apk sehingga kompatibel di semua jenis handphone android. Namun karena *Android Studio* memiliki keterbatasan dalam beberapa hal seperti pengolahan gambar dan video, untuk pembuatan ilustrasi gambar akan dibantu menggunakan aplikasi *CorelDRAW 2018* dan *Figma*, untuk pembuatan video akan dibantu menggunakan aplikasi *Power Director Pro*.

d) desain awal (*initial design*)

Proses perancangan untuk desain awal multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan melingkupi perancangan isi dan produksi multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Pada perancangan isi konten disusun berdasarkan *flowchart* serta *storyboard*. *Flowchart* atau diagram alir menyajikan susunan tautan antar halaman pada multimedia pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan, sedangkan *storyboard* menyajikan penjelasan dari setiap halaman pada multimedia pembelajaran interaktif yang tersebut. Sedangkan dalam proses produksi multimedia pembelajaran interaktif tersebut dibuat berdasarkan kaidah-kaidah yang ada pada *Android Studio*.

3. Develop (Pengembangan)

Tahap desain selesai, dilanjutkan dengan tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, produk jadi merupakan *prototype* pertama yang kemudian memasuki tahap pengembangan. Pada tahap ini, produk divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan ahli. Tahapan tersebut terdiri dari dua langkah, yaitu:

a) penilaian ahli (*expertvalidation*)

Perancangan multimedia tahap awal yang telah disiapkan pada tahap *design* kemudian dinilai oleh ahli yang memiliki kompetensi di bidang mata pelajaran PLBJ dan bidang pembelajaran berbasis multimedia. Validasi ahli materi nantinya akan di lakukan oleh satu orang guru dan satu orang dosen, validasi ahli bahasa dilakukan oleh satu orang dosen yang berkompeten di

bidang bahasa, sedangkan ahli media nantinya akan dilakukan oleh satu orang dosen yang berkompeten di bidang multimedia pembelajaran.

Data yang diperoleh dari ahli materi digunakan untuk mengukur kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran. Sedangkan data yang diperoleh dari ahli media digunakan untuk mengukur kualitas multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan aspek desain antarmuka dan pemrograman. Hasil pengukuran atau penilaian tersebut digunakan sebagai acuan revisi media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Tahap revisi dilakukan hingga produk dinyatakan layak oleh para ahli.

b) pengujian pengembangan (*development testing*)

Multimedia yang telah divalidasi tersebut, menjadi *prototype* kedua. Langkah selanjutnya yaitu menguji multimedia pada subjek penelitian. Hasil uji tersebut menjadi masukan untuk menyempurnakan *prototype* kedua. Uji lapangan dibedakan menjadi dua lingkup, yaitu uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan lebih luas (kelas besar).

4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap terakhir adalah tahap distribusi produk, yang pada tahap ini bertujuan untuk menyebarkan produk dalam bentuk publikasi, promosi, dan sebagainya. Tahap ini terdiri dari dua langkah, yaitu:

a) pengemasan (*packaging*)

Pada tahap pengemasan peneliti berencana melakukan pemaketan materi tersebut ke dalam *Digital Versatile Disk* (DVD) dan *Flash Disk* (FD) untuk didistribusikan terbatas ke SDN Cibubur 10 dan sekitarnya.

b) penyebarluasan (*dissemination*)

Pada tahap penyebarluasan peneliti berencana untuk membuat *link google drive* yang bias diakses umum dan disebarakan secara personal. Untuk meminimalisir penyebaran *malware*, peneliti juga memiliki target untuk mengupload secara legal di layanan *playstore* agar mempermudah proses mengunduh bagi para pengguna dan juga dapat bermanfaat bagi para pencari aplikasi di layanan tersebut.

C. Sumber Data Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Cibubur 10 Tahun Pelajaran 2022/2023 sebanyak 30 peserta didik.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Android* untuk peserta didik kelas V SDN Cibubur 10.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2022/2023 di SD Negeri Cibubur 10 pada bulan Oktober sampai dengan Maret.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

1. Metode Pengumpul Data

Data yang dikumpulkan harus dapat dipertanggungjawabkan. Oleh karena itu, untuk memperoleh data yang akurat, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Pengamatan (*Observation*)

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan. Menurut Sugiyono (2018:229) observasi adalah suatu teknik pengumpulan yang jika dibandingkan dengan teknik-teknik lainnya memiliki ciri-ciri tertentu, yakni pengamatan tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga benda-benda alam lainnya.

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui perilaku dan menginterpretasikan perilaku yang diamati. Penggunaan multimedia pembelajaran, metode pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan fasilitas pembelajaran merupakan aspek yang perlu diperhatikan dalam observasi. Selanjutnya hasil observasi tersebut dijabarkan dalam lembar observasi sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media.

b. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan wawancara merupakan salah satu teknik dalam penelitian. Dalam hal ini, komunikasi dua arah dilakukan sebagai cara untuk mendapatkan informasi dari responden terkait. Jika dilakukan secara langsung, maka percakapan dilakukan dalam bentuk tatap muka antara pewawancara dalam hal ini peneliti dengan nara sumber, dimana peneliti bertanya secara

langsung tentang suatu objek atau hal lain yang berhubungan. penelitian terkait yang telah dirancang sebelumnya. Semistruktur (*semistructure interview*) adalah bentuk wawancara yang dipilih oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2018:467) bentuk wawancara semi terstruktur termasuk dalam kategori *n-depth interview*, dimana teknik wawancara ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas (bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur) tetapi tidak keluar dari pedoman yang ada yang telah dibuat sebelumnya. Menemukan masalah secara lebih terbuka adalah tujuan wawancara semi-terstruktur.

Peneliti melakukan wawancara pada tahap analisis awal sebagai bahan analisis pengembangan media untuk mengetahui berbagai permasalahan. Dalam pengumpulan data melalui wawancara ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran terkait (Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta) dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan sebelumnya.

c. Angket (Kuisisionare)

Kuesioner atau angket digunakan peneliti dalam beberapa tahapan yaitu untuk mengetahui tingkat kesulitan materi belajar peserta didik pada analisis awal. Menurut Sugiyono (2018: 199) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden terkait untuk dijawab. Metode ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden untuk memperoleh informasi pribadi. Pakar yang dipilih memberikan hasil berupa persentase tingkat kesesuaian setiap materi, dan tanggapan peserta didik terkait

memberikan hasil berupa skor rata-rata yang diklasifikasikan berdasarkan tingkat kelayakan.

E. Teknis Analisis Data

Pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi sebagai arahan dalam menyimpulkan penelitian. Berikut ini adalah penjelasan dari teknik analisis yang digunakan dalam menentukan kelayakan dan tanggapan peserta didik.

1. Kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi

Analisis data deskriptif berupa komentar dan saran dari para ahli digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan dan mengembangkan aplikasi yang akan dikembangkan. Aplikasi ini dinilai menggunakan lembar validasi atau angket oleh para ahli dan praktisi.

Angket validasi yang digunakan dalam penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru didasarkan pada skala penilaian dengan skala lajuan 1 sampai dengan 4. Widoyoko (2015:110) menjelaskan bahwa skala lajuan adalah seperangkat pernyataan kualitas sesuatu yang diukur, data mentah yang diperoleh berupa angka-angka kemudian diinterpretasikan secara kualitatif.

Tabel 3 berikut adalah skala penilaian yang digunakan validasi ahli materi, ahli media dan guru:

Tabel 3. Skala lajuan (*Rating Scale*)

Keterangan Pilihan	Skala
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang Baik (KB)	2
Sangat Kurang Baik (SK)	1

Oleh karena itu, analisis penilaian ahli materi, ahli media dan guru dilakukan dengan menghitung rata-rata skor pada setiap aspek dan rata-rata skor jawaban keseluruhan tanpa mengurangi validitas dan reliabilitas. Validitas ditentukan dengan indeks *V Aiken* dan reliabilitas ditentukan dengan *SPSS (Statistical Package for Social Sciences)* dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha*.

Validitas ditentukan oleh indeks Aiken *V* menggunakan persamaan:

$$V = \frac{\sum n_i |i - r|}{N (t - 1)}$$

Dimana *V* adalah indeks *Aiken*, *r* adalah skala skor terkecil, *t* adalah skala skor terbesar. Maka jadilah nilai dari $r + 1$ hingga $r + t - 1$. Banyaknya nilai dilambangkan dengan *n_i* dan banyaknya *n_i* dilambangkan dengan *N*. Indeks *V Aiken* akan muncul pada rentang 0 sampai 1. Suatu item dianggap valid jika memiliki indeks *V Aiken* $\geq 0,5$. Kemudian reliabilitasnya ditentukan menggunakan *SPSS* dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha*. Kuesioner dinyatakan reliabel jika indeks *Cronbach's Alpha* $> 0,7$ (Widoyoko, 2015: 180). Data validasi ahli materi, ahli media dan guru yang valid dan reliabel dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Mencari skor rata-rata setiap aspek $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$, dimana \bar{X} adalah skor rata-rata; *n* adalah jumlah item dalam aspek; dan $\sum X$ adalah jumlah skor item dalam setiap aspek.

- b. Menemukan skor rata-rata keseluruhan $\bar{X}r = \frac{\sum Xr}{n}$, di mana $\bar{X}r$ adalah skor rata-rata keseluruhan; n adalah jumlah total item; dan $\sum Xr$ adalah jumlah skor item secara keseluruhan.
- c. Nilai rata-rata diubah menjadi tingkat kelayakan produk kualitatif dan dikonsultasikan dengan tabel klasifikasi. Widoyoko (2015:123) menjelaskan bahwa tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval.

Tabel 4. Tabel Klasifikasi

Skor tertinggi (ideal)	4 (sangat baik)
Skor terendah	1 (sangat kurang baik)
Jumlah Kelas	4 (sangat kurang baik sampai sangat baik)
Jarak Interval	$\frac{(4-1)}{4} = 0,75$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh tabel klasifikasi dengan interval 0,75 yang bias dilihat pada Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 5. Klasifikasi Skala 4

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Nilai
> 3,25 s/d 4,00	Sangat Baik
> 2,50 s/d 3,25	Baik
> 1,75 s/d 2,50	Kurang Baik
1,00 s/d 1,75	Sangat Kurang Baik

2. Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap aplikasi yang dikembangkan. Angket peserta didik ini disusun dengan skala penilaian berupa pernyataan kualitatif. Data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif berdasarkan skala *Likert* atau skala sikap yang ditabelkan pada Tabel 5.

Tabel 6. Skala Likert Respon Peserta Didik

Keterangan Pilihan	Skala
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Kurang Setuju (SKS)	1

Data angket peserta didik peserta didik ditabulasi dan dianalisis. Namun sebelum masuk ke analisis, dilakukan uji validitas dan reliabilitas menggunakan *SPSS* dengan mencari indeks *Cronbach's Alpha* dan indeks tingkat korelasi. Widoyoko (2015: 180) menyatakan bahwa item instrumen dikatakan valid jika indeks korelasinya $\geq 0,3$. Kemudian kuesioner dinyatakan reliabel jika indeks *Cronbach's Alpha* $> 0,7$. Data angket respon peserta didik yang valid dan reliabel ditabulasi dan dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari skor rata-rata setiap aspek $\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$, dimana \bar{X} adalah skor rata-rata; n adalah jumlah item dalam aspek; dan $\sum X$ adalah jumlah skor item tiap aspek.
- b. Menemukan skor rata-rata keseluruhan $\bar{X}r = \frac{\sum Xr}{n}$, di mana $\bar{X}r$ adalah skor rata-rata keseluruhan; n adalah jumlah total item; dan $\sum Xr$ adalah jumlah skor item secara keseluruhan.
- c. Rata-rata hasil diklasifikasikan berdasarkan tabel klasifikasi. Widoyoko (2015:111) menjelaskan bahwa untuk menyusun tabel klasifikasi digunakan aturan dasar jumlah skor, yaitu mencari skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval.

Tabel 7. Tabel Klasifikasi

Skor tertinggi (ideal)	4 (sangat setuju)
Skor terendah	1 (sangat kurang setuju)
Jumlah Kelas	4 (sangat kurang setuju sampai sangat setuju)
Jarak interval	$\frac{(4-1)}{4}=0,75$

Berdasarkan data tersebut, tabel klasifikasi sikap responden terhadap aplikasi dapat disusun sebagai berikut:

Tabel 8. Klasifikasi sikap responden terhadap aplikasi

Skor tertinggi (ideal)	4 (sangat setuju)
Skor terendah	1 (sangat kurang setuju)
Jumlah Kelas	4 (sangat kurang setuju sampai sangat setuju)
Jarak interval	$\frac{(4-1)}{4}=0,75$

3. Efektivitas Aplikasi Pengenalan Batik Betawi

Penelitian ini menggunakan pendekatan perhitungan sederhana untuk menghitung tingkat efektivitas dengan melibatkan perbedaan antara hasil post-test dan pre-test para responden. Pre-test dilakukan sebelum penerapan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android. Pre-test ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal responden terkait materi Ragam Motif Batik Betawi sebelum mereka terpapar dengan multimedia pembelajaran interaktif. Pre-test ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang relevan dengan isi materi yang akan dipelajari.

Setelah pre-test selesai, multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android diterapkan sebagai metode pembelajaran dalam kelompok responden. Multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang khusus untuk menyajikan

informasi, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif yang relevan dengan materi Ragam Motif Batik Betawi. Responden diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi tersebut melalui perangkat Android.

Setelah periode pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android selesai, post-test dilakukan. Post-test ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman responden setelah mereka terpapar dengan metode pembelajaran tersebut. Post-test juga terdiri dari serangkaian pertanyaan yang sama dengan pre-test untuk memastikan kesesuaian dan konsistensi pengukuran. Dalam analisis data, perhitungan sederhana digunakan dengan mengurangi hasil post-test dari hasil pre-test masing-masing responden. Perbedaan antara hasil post-test dan pre-test ini mencerminkan tingkat peningkatan pemahaman responden setelah belajar dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android.

Perhitungan tersebut akan memberikan informasi tentang sejauh mana multimedia pembelajaran interaktif berbasis Android efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Ragam Motif Batik Betawi. Data hasil perhitungan ini akan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tempat Penelitian

SDN Cibubur 10 adalah sebuah sekolah dasar (SD) yang terletak di daerah Cibubur, Jakarta Timur, Indonesia. Sekolah ini dikenal sebagai salah satu lembaga pendidikan yang memiliki reputasi baik di wilayah tersebut. SDN Cibubur 10 didirikan pada tahun 1990.

1. Visi SDN Cibubur 10

Sebagai unit penyelenggara pendidikan, SDN Cibubur 10 harus memperhatikan perkembangan dan tantangan masa depan. Perkembangan dan tantangan itu diantaranya: (1) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, (2) globalisasi yang sangat cepat, (3) era informasi, (4) pengaruh globalisasi terhadap perubahan perilaku dan moral manusia, (5) berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan, dan (6) era perdagangan bebas.

Tantangan sekaligus peluang itu direspons oleh SD Negeri Cibubur 10, sehingga visi sekolah diharapkan sesuai dengan arah perkembangan tersebut. Di dalam menyusun visi, sekolah juga harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) dijadikan sebagai cita-cita bersama warga satuan pendidikan dan segenap pihak yang berkepentingan pada masa yang akan datang; (2) mampu memberikan inspirasi, motivasi, dan kekuatan pada warga satuan pendidikan dan segenap pihak yang berkepentingan; (3) dirumuskan berdasar masukan dari berbagai warga satuan pendidikan dan pihak-pihak yang berkepentingan, selaras dengan

visi institusi di atasnya serta visi pendidikan nasional; (4) diputuskan oleh rapat dewan guru yang dipimpin oleh kepala sekolah dengan memperhatikan masukan komite sekolah; (5) disosialisasikan kepada warga satuan pendidikan dan segenap pihak yang berkepentingan; (6) ditinjau dan dirumuskan kembali secara berkala sesuai dengan perkembangan dan tantangan di masyarakat. Adapun Visi SD Negeri Cibubur 10 adalah:

“Terwujudnya Insan Beriman dan Taqwa. Berprestasi, Kreatif dan Kolaboratif serta peduli Lingkungan”

2. Misi SDN Cibubur 10

Mengacu pada visi sekolah di atas, maka misi yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan dasar keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan yang maha esa.
- b. Melaksanakan Pendidikan karakter melalui pembiasaan.
- c. Melaksanaa pembelajaran efektif dan efisien sehingga dapat mengembangkan potensi secara optimal.
- d. Melaksanakan pembelajaran berbasis IT.
- e. Memberikan wadah kreasi, bakat, minat, dan kemampuan siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler dan kelompok belajar.
- f. Membangun dan mengembangkan komitmen cinta kehidupan alam dan lingkungan hidup.
- g. Menanamkan rasa empati terhadap sesama manusia melalui kegiatan sosial.
- h. Sekolah mampu mewujudkan lingkungan yang bersih, nyaman, rindang dan sehat menuju konsep adiwiyata.

3. Tujuan SDN Cibubur 10

Pendidikan di SD Negeri Cibubur 10 diarahkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

- a. Sekolah mampu mewujudkan kegiatan dalam bidang keagamaan, kepribadian dan kepedulian
- b. Sekolah mampu menghasilkan prestasi bidang akademik dan non akademik
- c. Sekolah mampu menerapkan pembelajaran yang Kreatif, inovatif, ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d. Sekolah mampu menghasilkan pendidik dan tenaga kependidikan yang profesional.
- e. Sekolah mampu menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah sehingga menjadi team yang solid.
- f. Sekolah mampu mengembangkan kegiatan yang dapat membiasakan kedisiplinan diri dan berkarakter.
- g. Sekolah mampu membiasakan budaya tertib, disiplin, santun dalam ucapan, sopan dalam perilaku terhadap sesama berdasarkan iman dan takwa.
- h. Sekolah mampu mewujudkan lingkungan yang bersih, nyaman, rindang dan sehat menuju konsep adiwiyata.

4. Karakteristik Sosial Budaya

Kurikulum SD Negeri Cibubur 10 mengacu kepada KOSP yang dikembangkan atas dasar adanya kebutuhan akan perubahan rancangan dan proses pendidikan dalam rangka memenuhi dinamika kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara, sebagaimana termaktub dalam tujuan pendidikan nasional.

Dewasa ini perkembangan pendidikan di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Perubahan ini dimungkinkan karena berkembangnya tuntutan baru dalam masyarakat, dunia kerja, dan dunia ilmu pengetahuan yang berimplikasi pada tuntutan perubahan kurikulum secara terus menerus. Hal itu dimaksudkan agar pendidikan selalu dapat menjawab tuntutan perubahan sesuai dengan zamannya. Dengan demikian keluaran pendidikan akan mampu memberikan kontribusi secara optimal dalam upaya membangun masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*).

Selanjutnya setiap daerah memiliki keragaman potensi, kebutuhan, tantangan, dan karakteristik lingkungan. Masing-masing daerah memerlukan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik daerah dan pengalaman hidup sehari-hari. Oleh karena itu, kurikulum perlu memuat keragaman tersebut untuk menghasilkan lulusan yang relevan dengan kebutuhan pengembangan daerah dan lingkungan. Kurikulum dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya. Penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat dikembangkan terlebih dahulu sebelum mempelajari budaya dari daerah dan bangsa lain.

SD Negeri Cibubur 10 merupakan sekolah dasar negeri yang terbuka untuk umum yang diperuntukkan peserta didik dengan berbagai latar belakang. Sekolah meyakini bahwa lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif dapat mendukung berkembangnya pengetahuan, mengasah keterampilan, serta membentuk sikap belajar yang baik dari peserta didik.

SD Negeri Cibubur 10 yang berdiri di atas lahan seluas 6,588 m² dengan luas bangunan 1067 m², ini berada di wilayah Kelurahan Cibubur, Kecamatan Ciracas. Masyarakat sekitar SD Negeri Cibubur 10 memiliki pekerjaan yang heterogen. Mulai dari buruh, karyawan, pedagang, wirausaha, pegawai, dan lain sebagainya. Keberagaman berbagai suku menambah tingkat keragaman latar belakang peserta didik dan orang tuanya. SD Negeri Cibubur 10 terletak di wilayah dengan pemukiman padat penduduk, dekat dengan pasar cibubur, Puskesmas cibubur, Kelurahan cibubur, Taman dan RPTRA, RSUD Ciracas dan RSKO, dan dekat dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri yang berada di sekeliling sekolah. Dari hal tersebut, keberagaman latar belakang dan letak wilayah SD Negeri Cibubur 10 perlu dilestarikan dan dimanfaatkan sebaik mungkin untuk pengalaman belajar peserta didik. Tingginya sikap toleransi dan kerja sama antar warga, keinginan untuk berperan aktif, berbudaya gotong royong dan menghargai, masyarakatnya cukup religius, dan terjamah oleh sistem informasi. Hal yang cukup berpotensi mendukung merdeka belajar, dilihat dari lingkungan maupun kebiasaan baik yang terjadi di sekitar sekolah dapat dimanfaatkan sebagai proses belajar mengajar di SD Negeri Cibubur 10 untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna kepada guru dan peserta didik agar mereka siap untuk menjalani kehidupan selanjutnya dan kehidupan di masyarakat.

5. Karakteristik dan Data Peserta Didik

Pendidikan merupakan proses holistik/sistemik dan sistematis untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang memungkinkan potensi diri

(sikap, pengetahuan, dan keterampilan) berkembang secara optimal. Sejalan dengan itu, kurikulum disusun dengan memperhatikan potensi, bakat, minat, serta tingkat perkembangan kecerdasan; intelektual, emosional, sosial, spritual, dan kinestetik peserta didik.

Berdasarkan data yang ditemukan pada penilaian kinerja guru, karakteristik peserta didik SD Negeri Cibubur 10 adalah sebagai berikut karakteristik belajar setiap peserta didik di kelasnya teridentifikasi sebagai peserta didik yang heterogen. Hal ini dikarenakan SD Negeri Cibubur 10 memiliki peserta didik dari berbagai latar belakang pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, bahkan intelegensi. Masing- masing peserta didik memiliki kodrat alam dan zamannya. Setiap peserta didik terlahir memiliki potensi yang masih samar. Tugas guru di SD Negeri Cibubur 10 yaitu menebalkan garis samar yang dimiliki masing-masing peserta didik. Karakteristik peserta didik di SD Negeri Cibubur 10 selanjutnya yaitu melek akan teknologi. Hal ini dikarenakan dampak dari pandemi Covid-19 yang menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan memanfaatkan berbagai *Platform* pembelajaran. Selain itu peserta didik di SD Negeri Cibubur 10 termasuk ke dalam generasi yang saat masih di kandungan pun sudah dekat sekali dengan gawai pintar. Sejalan dengan hal tersebut SD Negeri Cibubur 10 memenuhi kebutuhan belajar peserta didik dengan memperhatikan kodrat alam dan zaman peserta didik. Artinya karakteristik peserta didik meskipun heterogen, SD Negeri Cibubur 10 menyuguhkan mereka belajar agar tercipta keselarasan cipta, raga, dan karya mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya.

SDN Cibubur 10 adalah sebuah sekolah dasar yang memiliki total 476 peserta didik. Dari jumlah tersebut, 213 peserta didik merupakan peserta didik perempuan dan 263 peserta didik laki-laki. Dengan perbandingan ini, sekolah ini menunjukkan keragaman gender yang seimbang di antara peserta didik-peserta didiknya. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik-siswi untuk saling belajar dan berinteraksi dengan baik, serta membentuk lingkungan yang inklusif dan ramah bagi semua.

Sekolah ini terdiri dari 15 rombongan belajar, yang menunjukkan adanya pembagian kelas yang seimbang dan teratur. Dengan jumlah rombongan belajar yang memadai, sekolah dapat memberikan perhatian individu yang lebih baik kepada setiap peserta didik. Hal ini memungkinkan guru-guru untuk fokus pada perkembangan akademik dan sosial-emosional peserta didik dalam kelompok yang lebih kecil, sehingga memperkuat hubungan antara guru dan peserta didik.

Selain itu, SDN Cibubur 10 memberikan pendidikan yang berkualitas kepada para peserta didik. Dengan jumlah peserta didik yang relatif sedang, sekolah dapat menyediakan sumber daya pendidikan yang memadai, termasuk buku teks, fasilitas laboratorium, dan kegiatan ekstrakurikuler. Dalam lingkungan yang kondusif ini, peserta didik-peserta didik didorong untuk mengembangkan minat dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan di luar kurikulum, seperti olahraga, seni, dan sains.

Secara keseluruhan, SDN Cibubur 10 adalah sekolah dasar yang berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas kepada peserta didik-peserta didiknya. Dengan perbandingan jumlah peserta

didik perempuan dan laki-laki yang seimbang, serta pembagian kelas yang baik, sekolah ini menciptakan lingkungan yang memungkinkan setiap peserta didik untuk berkembang secara penuh. Dengan sumber daya pendidikan yang memadai, peserta didik-peserta didik didorong untuk mengeksplorasi minat dan bakat mereka melalui berbagai kegiatan di dalam dan di luar kurikulum.

6. Karakteristik dan Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berdasarkan analisis lingkungan sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan SD Negeri Cibubur 10 memiliki karakter sebagai berikut: Kepercayaan diri sebagai pendidik sudah optimal, etika profesi keguruan sudah optimal, kompetensi sudah memadai karena semuanya berkualifikasi S1 PGSD bagi guru Kelas, S1 PAI bagi guru Agama, S1 Penjaskes bagi guru Olahraga. Keunggulan lain yang dimiliki SD Negeri Cibubur 10 adalah sumber daya pendidikan yang cukup memadai. Guru di SD Negeri Cibubur 10 untuk saat ini berjumlah 20 orang dengan latar belakang pendidikan S1 sebanyak 19 orang, yang berpendidikan S2 sebanyak 1 orang. Dari 20 guru terdapat 14 orang guru yang sudah memiliki sertifikat profesi sebagai pendidik. Hal ini bisa memotivasi seluruh warga sekolah agar menjadi Insan Pembelajar di mana pun berada, yang secara terus menerus belajar untuk meningkatkan kualitas dirinya dan bisa mengajak seluruh guru untuk selalu hadir sebagai pendidik dan pemimpin bagi peserta didiknya, guru yang hadir mengirimkan pesan harapan, muara guru yang makin menjadi contoh tentang ketangguhan, optimisme dan keceriaan.

Baik guru muda maupun yang sudah senior memiliki semangat yang tinggi dalam berjuang dan berusaha baik dalam kegiatan belajar maupun kegiatan lain yang ada di sekolah maupun lingkungan. Kegiatan pelatihan pun sering diikuti baik secara daring yang diselenggarakan oleh pemerintah atau dinas terkait maupun secara luring yang diselenggarakan oleh lembaga diklat dan pelatihan. Meletakkan guru sesuai dengan potensi dan kemampuan yang dimilikinya secara strategis baik dalam pembagian tugas mengajar maupun tugas sekolah lainnya menjadi penggerak bagi semua agar semua lini kegiatan berjalan dengan optimal dan berkualitas. Hal ini dapat mendukung semakin meningkatnya prestasi siswa dan sekolah termasuk gurunya sendiri.

7. Prestasi Sekolah

SDN Cibubur 10 telah menorehkan berbagai prestasi yang membanggakan dalam setahun terakhir. Prestasi-prestasi ini mencerminkan dedikasi dan kerja keras siswa-siswi sekolah ini dalam berbagai bidang. Salah satu prestasi yang telah diraih adalah melalui Karisa Putri Ayunda, yang berhasil meraih juara 3 dalam lomba kriya tingkat kota. Keahlian Karisa dalam kerajinan tangan telah membuatnya bersinar di antara peserta lainnya, menunjukkan kemampuannya dalam menghasilkan karya yang indah dan kreatif.

Selanjutnya, Zidane Derea Sya'ban mengukir prestasi luar biasa dengan meraih juara 2 dalam lomba bulu tangkis tingkat kota. Ketangguhan dan keahliannya dalam olahraga ini telah membuatnya menjadi pesaing yang tangguh di lapangan. Prestasi ini tidak hanya memberikan kebanggaan bagi

Zidane sendiri, tetapi juga memberikan kehormatan bagi SDN Cibubur 10 sebagai sekolah yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan siswa dalam bidang olahraga.

Dalam dunia bela diri, Dzakiyah Hasna Kamila berhasil menjadi juara 1 dalam kategori tanding karate tingkat provinsi. Kemampuannya dalam karate telah teruji dan membawanya meraih prestasi gemilang ini. Dzakiyah Hasna Kamila telah menunjukkan dedikasinya yang kuat dalam berlatih dan memperoleh keterampilan yang luar biasa dalam bela diri. Prestasinya ini membanggakan SDN Cibubur 10 dan menginspirasi siswa-siswa lainnya untuk mengejar impian mereka dan mengembangkan kemampuan bela diri.

Selain itu, prestasi Raffa Bramantyo Airul Pratama sebagai juara 1 dalam liga taekwondo DKI Jakarta juga memperkaya daftar prestasi SDN Cibubur 10. Keahliannya dalam taekwondo telah terbukti melalui kemenangannya di tingkat yang sangat kompetitif. Raffa Bramantyo Airul Pratama adalah contoh inspiratif bagi siswa-siswa lainnya untuk mengembangkan kemampuan dan semangat juang mereka dalam bela diri. Prestasi ini menunjukkan dukungan sekolah terhadap pengembangan potensi siswa dalam bidang olahraga dan keberhasilannya dalam mencapai prestasi tingkat tinggi.

Dengan prestasi-prestasi ini, SDN Cibubur 10 telah menegaskan dirinya sebagai sekolah yang mendukung dan menghargai prestasi siswa di berbagai bidang. Siswa-siswi sekolah ini telah menunjukkan dedikasi, bakat, dan ketekunan mereka, yang didorong oleh lingkungan belajar yang inspiratif dan dukungan penuh dari guru-guru dan pihak sekolah. SDN Cibubur 10 terus

berkomitmen untuk memberikan peluang dan dukungan kepada siswa-siswinya agar dapat meraih prestasi yang lebih tinggi dan menjadi individu yang berprestasi dan berkualitas.

B. Data Penelitian

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dikembangkan menggunakan adaptasi model pengembangan 4D (*four-D*) yang terdiri atas empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*), dan penyebaran (*dissemination*). Adapun kegiatan penelitian yang dilakukan pada tiap tahapan tersebut secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian dilakukan penetapan syarat atau kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi pelaksanaan pembelajaran di kelas V dan wawancara terkait pembelajaran oleh guru kelas V yang kemudian dianalisis secara deskriptif berdasarkan kajian teori yang relevan. Berikut adalah table observasi pelaksanaan pembelajaran dan hasil wawancara:

Tabel 9. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
Penggunaan Metode Pembelajaran	Metode Pembelajaran yang digunakan masih sebatas diskusi dan ceramah.
Penggunaan Media Pembelajaran	Media Pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran

	kovensional, fasilitas seperti LCD Proyektor dan WiFi untuk peserta didik belum dimaksimalkan.
Sikap peserta didik dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi antara guru dan peserta didik masih kurang, guru lebih dominan. • Peserta didik lebih banyak mencatat sambil mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran. • Saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, beberapa peserta didik aktif bertanya namun hanya didominasi peserta didik yang duduk dibarisan depan. • Peserta didik yang duduk dibagian belakang sibuk sendiri dan kurang memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran.
Fasilitas pendukung pembelajaran	Tiap ruangan kelas dilengkapi dengan papan tulis, LCD Proyektor, dan <i>Screen</i> . Terdapat pula WiFi di seluruh titik gedung sekolah dengan kecepatan yang memadai.

Tabel 10. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V (Bapak Adi Maulana, S. Pd.)

Peneliti :	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri Cibubur 10?
Guru :	Kurikulum yang di gunakan di SD Negeri Cibubur 10 masih

	menggunakan Kurikulum 2013.
Peneliti :	Selama menggunakan Kurikulum 2013, apakah ada kesulitan?
Guru :	Ada beberapa kesulitan seperti <i>monotone</i> -nya pembelajaran juga karena sarana pembelajaran seperti media dan bahan ajar yang belum mendukung, selanjutnya gempuran <i>game online</i> yang membuat anak tidak memanfaatkan gawai dengan baik.
Peneliti :	Oh iya pak, menurut bapak, materi apakah yang sulit untuk di sampaikan secara jelas kepada anak-anak?
Guru :	Terkadang saya menemukan kesulitan pada materi-materi yang abstrak dan luas. Karena karakteristik siswa SD kan konkret, nah materi-materi yang sifatnya luas dan abstrak harus menggunakan media yang baik supaya tersampaikan.
Peneliti :	Ketika mengajar, metode pembelajaran apa yang digunakan pak?
Guru :	Metode pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, diskusi dan tanya jawab pak. Penggunaan proyektor kadang kala menemui hambatan karena tidak sedikit ada yang rusak. Jadi kalau menggunakan media proyektor kadang harus bergantian dengan kelas lain.
Peneliti :	Selama ini media apa yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang abstrak itu pak?
Guru :	Ketika pembelajaran biasa menggunakan papan tulis dan buku paket. Tapi kadang pakai <i>powerpoint</i> juga pak. Nah disini sulitnya, saya kesulitan mencari bahan-bahan untuk dimasukkan ke <i>slide</i>

	<i>powerpoint</i> , sebagian besar hanya dapat gambar dari <i>google</i> .
Peneliti :	Menurut pendapat bapak bagaimana jika ada yang mengembangkan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk materi Ragam Motif Batik Betawi pada mata pelajaran PLBJ?
Guru :	Wah bagus itu pak, apalagi kalau pada media yang mau dikembangkan itu lengkap infonya, bahkan bisa lebih kaya materinya daripada buku paket. Materi Ragam Motif Batik Betawi itu cukup luas, ada ragam motifnya, sejarah motifnya, sampai makna dari motif itu sendiri. Kalau hanya lewat buku, pasti tidak menarik untuk peserta didik.
Peneliti :	Materi apa sajakah yang perlu ditampilkan dalam aplikasi tersebut?
Guru :	Materinya disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang ada saja pak, berkaitan dengan Ragam Motif Batik Betawi. Kalau bisa ditampilkan secara jelas, dan variatif tentunya. Mungkin bisa didominasi video juga pak, supaya tidak membosankan.
Peneliti :	Aplikasi ini akan saya kembangkan dalam bentuk aplikasi Android, seperti apa kesiapan bapak dan peserta didik untuk memanfaatkan aplikasi ini nantinya?
Guru :	Wah kalau aplikasi android justru sangat memudahkan pak, semua bisa operasikan. Tinggal nanti bagaimana cara penggunaannya dijelaskan di awal.
Peneliti :	Bagaimana kesiapan fasilitas sekolah dan aturan sekolah untuk penggunaan handphone di sekolah?

Guru :	Saya rasa fasilitas WiFi di sekolah sangat memumpuni untuk sekedar membuka aplikasi android, dan di sekolah larangan membawa handphone sudah dikembalikan ke wali kelas masing-masing. Saya pribadi tidak melarang anak-anak bawa handphone lagi, asal bertanggungjawab dalam penggunaannya.
Peneliti :	Menurut pendapat bapak apabila aplikasi pengenalan batik betawi ini kalau di terapkan di tingkat Sekolah Dasar akan seperti apa?
Guru :	Saya rasa pembelajaran akan lebih menarik, seperti ketika menjelaskan saya bisa meminta peserta didik untuk menjelaskan tentang materi yang ada di aplikasi, lalu peserta didik pun bisa belajar tidak hanya disekolah tapi saat dirumah.

a. Analisis Ujung Depan (*front-end analysis*)

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa tujuan dikembangkannya Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE) adalah guna mengatasi beberapa permasalahan. Permasalahan yang dimaksud adalah sulitnya pemahaman peserta didik untuk memahami materi Motif Batik Betawi karena cukup kompleks dan abstrak. Metode yang digunakan guru selama ini dalam menyampaikan materi masih konvensional sehingga membuat peserta didik cenderung bersikap pasif saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut, juga menjadi factor lain kurang menariknya bagi peserta didik karena cenderung monoton atau kurang variasi.

Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut penulis menyimpulkan bahwa kriteria dari Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang dikembangkan harus mampu memvisualisasikan bagian materi yang sulit dipahami dan dapat mengarahkan pembelajaran menjadi interaktif.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara tentang pembelajaran (terlampir) yang dilakukan dengan guru kelas V, diketahui bahwa peserta didik kelas V SD Negeri Cibubur 10 bersikap kurang aktif saat pembelajaran Materi Motif Batik Betawi. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diterapkan masih lebih berpusat pada guru dan kurangnya kesempatan untuk melakukan eksplorasi materi. Selain itu, secara umum peserta didik Sekolah Dasar telah memasuki tahap operasional konkrit sehingga menurut teori perkembangan kognisi *piaget*, peserta didik mampu mengerti peraturan dasar logis dan kuantitatis dengan cara yang tidak terlihat. Peserta bergerak bebas dari satu pandangan ke yang lain, jadi siswa mampu berperilaku obyektif. Peserta didik juga mampu untuk memusatkan perhatian pada beberapa atribut sebuah benda atau kejadian secara bersamaan. Berdasarkan hal tersebut, maka Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang dikembangkan perlu dirancang untuk dapat mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik dengan lebih memberikan kesempatan untuk aktif melakukan eksplorasi materi secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator.

c. Analisis konsep (*concept analysis*)

Dalam pengembangan ini, analisis konsep dilakukan untuk menentukan materi ajar yang dimasukkan ke dalam aplikasi. Hal ini dilakukan dengan

mengidentifikasi kompetensi yang harus dikuasai siswa sesuai dengan yang terdapat pada pada kurikulum. Berdasarkan kurikulum yang digunakan di SD Negeri Cibubur 10 (Kurikulum 2013), materi pokok Motif Bati Betawi berada pada muatan lokal Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta. Adapun kompetensi yang harus dicapai dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Kompetensi Dasar dan materi pokok Ragam Motif Batik Betawi

Kompetensi Dasar (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar (Keterampilan)
3.12 Memahami ragam motif batik Betawi	4.12 Menggambar ragam motif Batik Betawi

(Sumber :Permendikbud No. 37 Tahun 2018)

Dari tabel tersebut diketahui bahwa kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran materi Ragam Motif Batik Betawi adalah peserta didik mampu memahami dan menggambar ragam motif batik betawi. Dari kompetensi tersebut selanjutnya dijabarkan kembali indikator apa saja yang dapat mendukung tercapainya kompetensi tersebut, yang selanjutnya digunakan untuk menentukan materi. Penjabaran materi yang dilakukan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 12. Penjabaran Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Tujuan Pembelajaran
3.12 Memahami ragam motif batik Betawi	Setelah menyaksikan materi sejarah batik, peserta dapat menyebutkan dan menjelaskan minimal 6 ragam motif batik dengan benar
4.12 Menggambar ragam motif Batik Betawi	Setelah menyaksikan materi pada APE

	BABE, peserta didik dapat menyebutkan dan menjelaskan minimal 6 ragam motif batik dengan benar
	Setelah menyimak ragam motif batik pada APE BABE, peserta didik dapat menggambar dan memberikan warna motif ragam Betawi di menu game dengan kreatif

d. Analisis tugas (*task analysis*)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Tugas yang akan dilakukan peserta dalam penggunaan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang disusun sedemikian menarik dan interaktif sehingga tugas-tugas tersebut mencakup semua indikator yang harus dicapai.

e. Perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

Berdasarkan identifikasi dari analisis konsep materi dan analisis tugas yang telah dilakukan, maka dapat ditentukan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan melalui aplikasi tersebut. Adapun tujuan pembelajaran tersebut yaitu melalui aplikasi yang dikembangkan, memudahkan peserta didik untuk dapat memahami dan menggambar ragam motif Batik Betawi. Permainan yang ditanamkan sebagai tahap evaluasi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan tahap mempersiapkan rancangan awal aplikasi yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

a. Penyusunan Parameter Penilaian (*constructing criterion-referenced test*)

Dalam penelitian ini digunakan instrumen non tes, sehingga parameter penilaian kelayakan aplikasi yang digunakan diperoleh berdasarkan hasil dari pemberian angket yang merupakan instrumen non tes. Secara rinci angket yang disusun dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Angket evaluasi oleh ahli yang terdiri dari angket evaluasi ahli materi dan angket evaluasi ahli media. Untuk ahli materi menilai dari aspek isi materi dan aspek pembelajaran, sedangkan ahli media menilai dari aspek komunikasi visual dan pemrograman (Hasil angket terlampir)
- 2) Angket respon peserta didik, yakni tanggapan peserta didik terhadap APE BABE yang dikembangkan dilihat dari aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek komunikasi visual dan pemrograman (Hasil angket terlampir)

b. Pemilihan format (*format selection*)

Format aplikasi dirancang sesuai dengan identifikasi kebutuhan aplikasi yang dilakukan pada tahap *define* dengan memperhatikan kajian teori yang telah dilakukan dan hasil diskusi bersama guru dan dosen pembimbing. Dari hasil kajian dan diskusi tersebut, dipilihlah format aplikasi dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut.

Terdapat lima bentuk penyajian aplikasi interaktif, yaitu bentuk tutorial, *drill and practice*, simulasi, percobaan dan permainan. Dari kelima bentuk penyajian aplikasi tersebut, dipilihlah format yang menggabungkan tutorial dan simulasi untuk digunakan sebagai format Aplikasi Pengenalan Batik Betawi. Format tutorial dan simulasi dianggap paling sesuai karena pada format ini materi akan disampaikan secara bertahap dengan diselingi latihan soal dalam bentuk pilihan ganda dan simulasi menggambar sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar dan akan mempermudah memahami suatu konsep materi. Format-format penyajian lain dianggap kurang sesuai untuk digunakan pada APE BABE. Format *drill and practice* dianggap kurang sesuai karena lebih fokus pada latihan dan kurang dalam penguatan pemahaman konsep, format eksperimen dianggap kurang sesuai karena materi Ragam Motif Batik Betawi karena bukan materi yang sifatnya eksperimen.

Sementara itu untuk penguatan konsep materi yang disampaikan, digunakan ilustrasi penyampaian materi menggunakan beberapa jenis media, yaitu dengan gambar, video, animasi dan narasi (audio). Dengan kombinasi tersebut diharapkan akan lebih mudah dalam memvisualisasikan bagian materi yang abstrak dan penyampaian materi lebih bervariasi. Selain itu, bentuk soal latihan/evaluasi yang digunakan juga menggunakan bentuk soal pilihan ganda berjenjang. Bentuk soal tersebut dipilih karena pertanyaan yang diberikan dapat bervariasi sehingga dapat mengukur pemahaman peserta didik terhadap keseluruhan materi dan mudah dalam memberikan *feedback* penilaian.

c. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dalam pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan aplikasi yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran dengan kombinasi gambar, video dan animasi, dipilihlah program/*software* yaitu *Android Studio*. Dipilihnya *Android Studio* dikarenakan selain dapat digunakan untuk mengombinasikan gambar, video dan animasi, juga dapat menghasilkan file output berupa aplikasi dengan dengan sistem *offline* yang memiliki format *.apk* sehingga *compatible* pada semua jenis gawai *android*. Namun karena *Android Studio* memiliki keterbatasan dalam beberapa hal seperti pengolahan gambar dan video, untuk pembuatan ilustrasi gambar akan dibantu menggunakan aplikasi *CorelDraw 2018* dan *Canva*, dan untuk pembuatan video akan dibantu menggunakan aplikasi *PowerDirector Pro*.

d. Rancangan awal (*initial design*)

Proses perancangan awal Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu:

1) Perancangan Isi

Perancangan isi merupakan proses penyusunan konten Aplikasi. Konten disusun berdasarkan diagram alir (*flowchart*) dan papan cerita (*storyboard*). *Flowchart* menampilkan alir tautan antar halaman pada Aplikasi (terlampir), sedangkan *storyboard* berisi uraian rancangan tiap halaman pada Aplikasi (terlampir).

2) Produksi Aplikasi Pengenalan Batik Betawi

Produksi Aplikasi merupakan proses pembuatan aplikasi berdasarkan rancangan isi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan tersebut terdiri dari beberapa langkah sebelum dihasilkan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi sebagai rancangan awal (prototipe).

a) Langkah Pembuatan

Langkah pembuatan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi terdiri dari beberapa tahap. Tahapan tersebut terdiri dari pembuatan tampilan antarmuka, pengkodean, test movie dan publishing. Adapun penjelasan lanjut dari tiap tahapan adalah sebagai berikut.

(1) Pembuatan tampilan antarmuka Aplikasi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: pembuatan background layout, pembuatan gambar, animasi, dan tombol navigasi, serta memasukkan teks (mengintegrasikan semua materi yang telah dibuat) dan audio (musik dan efek suara) ke dalam page *Android Studio*. Objek berupa tombol navigasi dibuat dengan menggunakan *button maker* yang dibuat dengan *Canva* untuk dijadikan *asset* pada *Android Studio*.

(2) Pengkodean

Pengkodean atau coding merupakan bahasa pemrograman yang dipakai untuk melakukan perintah kepada objek yang diberikan kode. Untuk dapat merealisasikan objek-objek tersebut sebagaimana yang diinginkan diperlukan pengkodean. Kode dalam *Android Studio* dinamakan *Java* dan *Kotlin*. Kode *Java* digunakan untuk pengkodean dalam Aplikasi Pengenalan Batik Betawi. Adapun

beberapa kode *Java* yang dipakai dalam media pembelajaran ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

(a) *Class Splash Screen Activity*

Class Splash Screen Activity digunakan untuk menampilkan halaman splash. dan menambahkan animasi loading yang di set selama 1000ms atau setara dengan 1 detik. Adapun format penulisan *Java* yang digunakan sebagai berikut:

```
package com.ahmadmuzaki.apebabe;

import ...

2 usages Ahmad Muzaki Salman Alfaris *
@SuppressLint("CustomSplashScreen")
public class SplashScreenActivity extends AppCompatActivity {
    5 usages
    ProgressBar progressBar;
    2 usages
    TextView textView;

    Ahmad Muzaki Salman Alfaris *
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash_screen);

        textView = findViewById(R.id.loading_text);
        progressBar = findViewById(R.id.pb_splashscreen);

        progressBar.setMax(100);
        progressBar.setScaleY(1.5f);
        progressAnimation();
    }

    1 usage Ahmad Muzaki Salman Alfaris
    private void progressAnimation() {
        SplashAnimation animation = new SplashAnimation(context: this, progressBar, textView, from: 0f, to: 100f);
        animation.setDuration(1000);
        progressBar.setAnimation(animation);
    }
}
```

(b) *Main Activity*

Pada halaman ini terdapat Media Player yang digunakan untuk memutar musik latar belakang. *String name = getIntent()...* digunakan untuk menerima input dari pengguna yang kemudian di passing ke halaman halaman berikutnya. *Spannable String* digunakan untuk memberikan warna pada *text* dan *Dialog* digunakan untuk memberikan modal konfirmasi *yes or no* saat user hendak keluar. Berikut format penulisan *Java* yang digunakan:

```

0 usages  Ahmad Muzaki Salman Affairs
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
1 usages
    MediaPlayer song;
2 usages
    Dialog dialog;
3 usages
    RelativeLayout ya_tidak;
4 usages
    SpannableStringBuilder builder = new SpannableStringBuilder();

    Ahmad Muzaki Salman Affairs
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        ActivityMainBinding binding = ActivityMainBinding.inflate(getLayoutInflater());
        setContentView(binding.getRoot());

        song = MediaPlayer.create(context, R.raw.lagu_betawi);
        song.start();
        song.setLooping(true);

        String name = getIntent().getStringExtra("name");
        String hai = "Hai, ";
        SpannableString haiSpannable = new SpannableString(hai);
        haiSpannable.setSpan(new ForegroundColorSpan(color.parseColor("#FF3300")), 0, hai.length(), flags 0);
        builder.append(haiSpannable);
        builder.append(name);

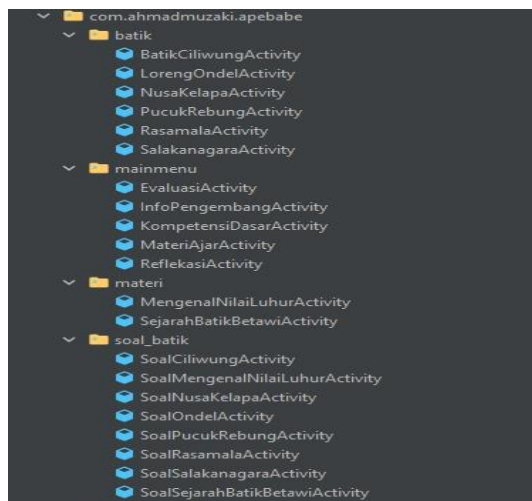
        binding.name.setText(builder, TextView.BufferType.SPANNABLE);

        dialog = new Dialog(context, this);
        dialog.setContentView(R.layout.papup_keluar);
        dialog.getWindow().setBackgroundDrawable(new ColorDrawable(Color.TRANSPARENT));
    }
}

```

(c) Activity List

Merupakan sebuah daftar aktivitas yang menampilkan menu dan submenu dari aplikasi yang dikembangkan. Adapun format penulisan *Java* yang digunakan sebagai berikut:



(3) Preview

Setelah pemberian kode selesai, tahap selanjutnya *Preview* (pengujian yang dilakukan pada *Android Studio*). *Preview* dilakukan pada semua tampilan media pembelajaran. Tujuan dilakukannya *Preview* untuk melihat apakah objek-objek maupun tampilan media pembelajaran interaktif yang telah diberikan *Preview* dapat melakukan fungsi-fungsinya sesuai dengan yang

diharapkan. Jika terdapat fungsi yang belum sesuai, maka diadakan perbaikan pada antarmuka maupun *Java* pada objek yang bersangkutan. Objek-objek yang dimaksud meliputi: tombol navigasi, gambar, animasi serta audio. Pengujian ini dilakukan berkali-kali sampai didapatkan hasil yang sesuai.

(4) *Build APK*

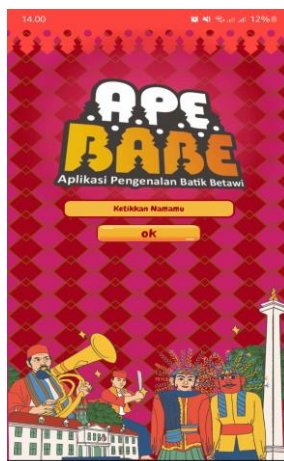
Pada tahap ini Aplikasi Pengenalan Batik Betawi disimpan dalam bentuk file lain dengan ekstensi “.apk” menggunakan fasilitas yang tersedia pada *Android Studio*. Aplikasi tersebut selanjutnya dapat digunakan pada gawai *Android* dengan spesifikasi minimum tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

b) Hasil Pembuatan

Setelah melalui proses pembuatan, maka produk berupa Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang telah dihasilkan tersebut di *branding* menjadi APE BABE (Aplikasi Pengenalan Batik Betawi) yang terdiri dari beberapa halaman sebagai berikut.

(1) Halaman Pembuka

Halaman pembuka APE BABE diawali dengan tampilan mengetikkan nama pengguna sebagai *user name* saat masuk ke dalam aplikasi. Setelah selesai mengetikkan nama, terdapat tombol “OK” yang berfungsi untuk menuju halaman menu utama.



Gambar 10. Tampilan Halaman Pembuka

(2) Halaman Menu Utama

Halaman menu utama dari Aplikasi berisi animasi tombol menu yang terdiri dari: menu Kompetensi Dasar, Materi Ajar, Evaluasi, Refleksi, dan Pengembang, serta tombol navigasi yang keluar. Tampilan ini muncul dengan diiringi musik latar dengan iringan Mendley Lagu Betawi Cover by C.A.T.G.



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Utama

(3) Halaman Menu Kompetensi

Halaman kompetensi dari APE BABE berisi Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran dari materi pokok Ragam Motif Batik Betawi. Setelah pengguna membaca Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran maka bisa mengklik tombol “Saya mengerti”.



Gambar 12. Tampilan Halaman Kompetensi

(4) Halaman Menu Materi Ajar

Halaman materi inti pada menu materi ajar menyajikan materi pembelajaran yang terkandung dalam materi Ragam Motif Batik Betawi pada muatan lokal PLBJ. Halaman materi ajar menampilkan sebuah video pengantar sebagai pembuka sebelum masuk ke submenu untuk mempelajari materi inti. Terdapat 3 pilihan tombol sub menu yaitu Sejarah Batik Betawi yang menjelaskan tentang asal usul Batik Betawi, Ragam Motif Batik Betawi yang berisi tentang materi pokok Ragam Motif Batik Betawi, dan Mengenal Nilai Luhur yang berisi tentang makna dan nilai-nilai yang terkandung pada ragam motif Batik Betawi.



Gambar 13. Tampilan Halaman Pemilihan Materi pada Menu Materi Ajar

(5) Halaman Submenu Sejarah Batik Betawi pada menu materi ajar

Halaman Submenu Sejarah Batik Betawi pada menu materi ajar menyajikan sub materi pembelajaran tentang Sejarah Betik Betawi yang ada dalam materi Ragam Motif Batik Betawi pada muatan lokal PLBJ. Terdapat tombol navigasi Latihan Soal, untuk mengevaluasi pembelajaran yang ada pada materi Sejarah Batik Betawi.



Gambar 14. Tampilan Halaman Submenu Sejarah Batik Betawi

(6) Halaman Submenu Ragam Motif Batik pada menu materi ajar

Halaman Submenu Ragam Motif Batik pada menu materi ajar berisi pilihan materi Ragam Motif, seperti; Motif Batik Ondel-ondel, Motif Batik

Ciliwung, Batik Rasamala, Batik Salakanagara, Motif Batik Rebung, dan Motif Nusa Kelapa.



Gambar 15. Tampilan Halaman Submenu Ragam Motif Batik pada menu materi ajar

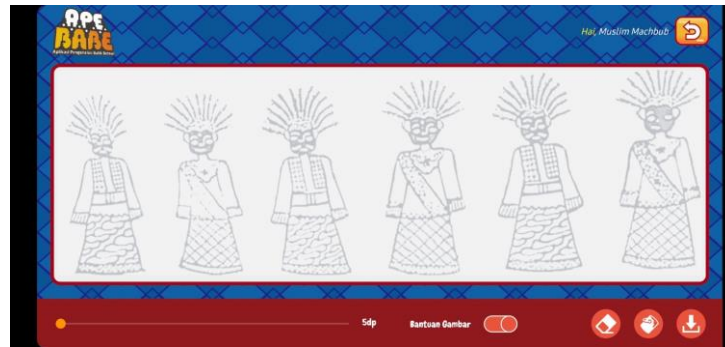
Pengguna dapat memilih motif tersebut dengan menggeser kursor kanan-kiri dan mengklik tombol 'Mulai' untuk selanjutnya masuk ke dalam materi pada motif yang dipilih.



Gambar 16. Tampilan Halaman Batik Loreng Ondel

Materi pada motif menjelaskan makna yang terkandung dan materi lain yang berkaitan dengan motif tersebut. Disediakan media dalam bentuk Audio Visual dengan tambahan teks skrip video yang dibenakkan dibawah video. Terdapat pula tombol 'Latihan Soal' yang menyediakan soal latihan sesuai dengan

materi motif tersebut, serta tombol ‘Menggambar’ yang menyediakan media untuk gambar dalam bentuk digital serta fitur *shadow* untuk memudahkan pengguna menggambar.



Gambar 17. Tampilan Halaman Menggambar Digital dengan bantuan *shadow*

(7) Halaman Submenu Mengenal Nilai Luhur pada menu materi ajar

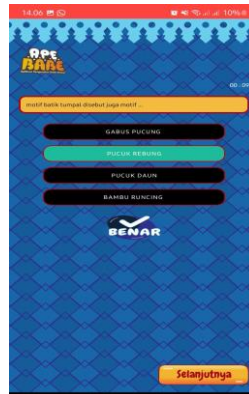
Halaman Submenu Mengenal Nilai Luhur pada menu materi ajar berisi tentang Nilai-nilai Luhur yang ada pada Ragam Motif Batik Betawi secara umum. Dalam halaman ini juga disediakan latihan soal untuk mengevaluasi pembelajarn yang ada pada Submenu Mengenal Nilai Luhur Batik Betawi.



Gambar 18. Tampilan Halaman Mengenal Nilai Luhur pada menu materi ajar

(8) Halaman Menu Evaluasi

Halaman Menu Evaluasi berisi himpunan soal-soal yang ada pada latihan soal disetiap materi yang ada pada menu Materi Ajar. Soal-soal tersebut akan mengkonfirmasi jawaban secara langsung dari pengguna. Tombol selanjutnya digunakan untuk melanjutkan ke soal berikutnya.



Gambar 19. Tampilan Halaman Evaluasi

Soal ditanamkan berjumlah 100 soal, dimana soal ini akan secara acak muncul dalam jumlah 10 soal yang akan tampil berbeda secara acak setiap pengguna masuk ke dalam aplikasi. Apabila pengguna sudah menyelesaikan ke-10 soal tersebut, maka aplikasi akan menampilkan kata 'Berhasil' seperti gambar berikut.



Gambar 20. Contoh Tampilan Halaman Akhir Pengerjaan Evaluasi

(9) Halaman Menu Refleksi

Halaman Refleksi pada APE BABE berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai bentuk Refleksi Pembelajaran yang nantinya akan dikirimkan ke pengembang melalui *WhatsApp* dengan mengklik tombol 'Kiri,'. Adapun pertanyaan yang ada dalam menu refleksi; apa saja yang sudah kamu pelajari di APE BABE? Bagian mana yang menyenangkan? Bagian mana yang sulit dipahami? Berikut adalah tampilannya



Gambar 21. Tampilan Halaman Refleksi

(10) Halaman Menu Pengembang

Halaman Pengembang pada APE BABE berisi identitas pengembang. Dalam halaman ini juga disediakan tombol *WhatsApp* dan *Gmail*, dimana ketika pengguna mengklik tombol tersebut maka akan langsung dihubungkan oleh *Contact Person* pengembang sesuai dengan *icon* yang dipilih.



Gambar 22. Tampilan Halaman Menu Pengembang

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan bentuk akhir produk APE BABE setelah melakukan revisi berdasarkan masukan para ahli/praktisi dan data hasil uji coba. Hasil yang ada pada tahap pengembangan dijabarkan sebagai berikut.

a. Validasi ahli (*expert appraisal*)

Rancangan APE BABE yang telah disusun pada tahap perancangan (*design*) kemudian dinilai atau divalidasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang mata pelajaran Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta dan bidang aplikasi pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh Adi Maulana, S. Pd. yang merupakan guru kelas V SD Negeri Cibubur 10 dan bapak Hadi Purwanto, S. Pd. Yang merupakan Guru Penggerak di Kecamatan Ciracas. Sementara itu, untuk validasi media dilakukan oleh Ahmad Muzaki Salman Alfarizi yang merupakan Programmer di Universitas Harapan Bangsa dan Muhammad Nasrul Arifin, S. Pd. Yang merupakan Duta Teknologi Kemdikbudristek 2022.

Data yang diperoleh dari ahli materi digunakan untuk mengetahui kualitas APE BABE berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran. Sedangkan data yang diperoleh dari ahli media digunakan untuk mengetahui kualitas APE BABE berdasarkan aspek desain *interface* dan pemrograman. Semua data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk merevisi APE BABE. Setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli, produk APE BABE kemudian memasuki ujicoba lapangan untuk mengetahui respon peserta didik.

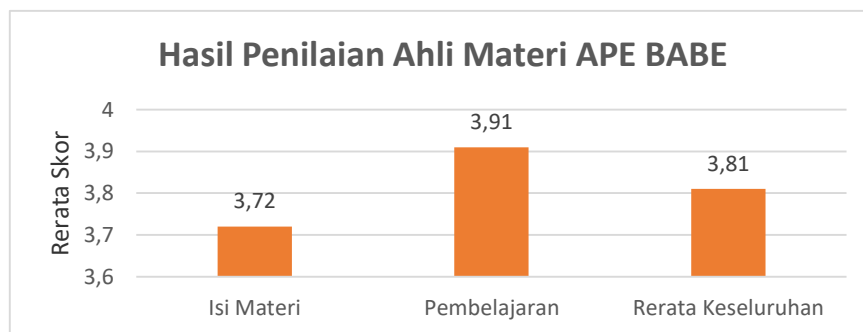
1) Validasi oleh ahli materi

Penilaian aplikasi pembelajaran oleh ahli materi mencakup dua aspek, yaitu kualitas isi materi serta kualitas pembelajaran. Aspek isi materi bertujuan mengetahui kualitas isi materi yang disajikan melalui aplikasi dan aspek pembelajaran bertujuan mengetahui kualitas sistem penyampaian materi dan daya dukung aplikasi terhadap keberlangsungan pembelajaran. Data hasil penilaian dua ahli materi terhadap produk APE BABE berdasarkan aspek isi materi dan aspek pembelajaran yang telah dikonversi kedalam skala kategori dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil analisis data berdasarkan penilaian ahli materi

No	Validator	Aspek		Rata-Rata
		Isi Materi	Pembelajaran	
1	Ahli Materi 1	3,83	3,81	3,82
2	Ahli Materi 2	3,61	4	3,81
Total Rerata Skor		3,72	3,91	3,81
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 13, dapat diketahui hasil penilaian APE BABE oleh ahli materi menunjukkan untuk aspek kualitas isi materi diperoleh rerata skor 3,72, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek kualitas pembelajaran diperoleh rerata skor 3,91, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli materi yang mencakup aspek isi materi dan aspek pembelajaran memperoleh skor 3,81, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada grafik berikut.



Gambar 23. Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi

Sementara itu, dari data yang berupa saran dan komentar dari kedua ahli materi yang telah didapat sebelumnya kemudian dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan pada aplikasi. Adapun saran dan perbaikan yang telah dilakukan terhadap aplikasi ditabulasikan dalam tabel 14.

Tabel 14. Saran dan perbaikan aplikasi pada validasi materi

Saran	Perbaikan
<p>1. Penyempurnaan <i>font</i> dengan memilih <i>font</i> lain agar huruf “t” tidak menyerupai simbol agama lain</p> <p>“Batik”</p>	<p>1. Menyempurnakan <i>font</i> dengan mengganti <i>font</i> “<i>Century Gothic</i>” menjadi “<i>Milky Coffee</i>”</p> <p>“Batik”</p>
<p>2. Tambahkan Tujuan Pembelajaran pada Menu “Kompetensi Dasar”</p> 	<p>2. Menambahkan Tujuan Pembelajaran pada Menu “Kompetensi Dasar”</p> 

3. Tambahkan video pengantar pada menu “Materi Ajar” sebelum masuk materi inti

BELUM ADA

3. Menambahkan video pengantar pada menu “Materi Ajar”





4. Tambah menu “Menggambar” di menu “Materi Ajar”

BELUM ADA

4. Menambahkan menu “Menggambar” di menu “Materi Ajar” untuk memenuhi Kompetensi Dasar



<p>5. Tambahkan soal evaluasi di setiap pokok bahasan</p> <p>bahasan</p> <div data-bbox="363 555 855 763" style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <p>BELUM ADA</p> </div>	<p>5. Menambahkan soal evaluasi di setiap pokok bahasan</p> 
<p>6. Berikan apresiasi setelah mengerjakan soal evaluasi</p> <div data-bbox="363 1341 855 1550" style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center;"> <p>BELUM ADA</p> </div>	<p>6. Memberikan apresiasi setelah mengerjakan soal evaluasi</p> 

2) Validasi oleh ahli media

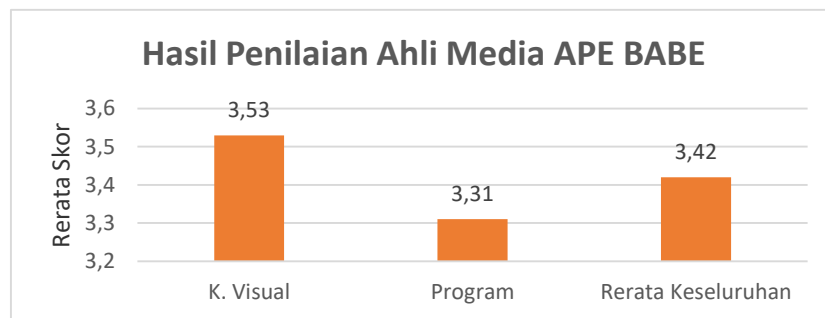
Penilaian aplikasi pembelajaran oleh ahli media mencakup dua aspek, yaitu komunikasi visual dan pemrograman. Aspek komunikasi visual bertujuan menilai tampilan APE BABE dan aspek pemrograman bertujuan menilai kehandalan dan kemudahan penggunaan APE BABE. Data hasil penilaian dua ahli media terhadap produk APE BABE berdasarkan aspek komunikasi visual dan aspek kualitas pemrograman yang telah dikonversi kedalam skala kategori dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Hasil analisis data berdasarkan penilaian ahli media

No	Validator	Aspek		Rata-Rata
		K. Visual	Program	
1	Ahli Media 1	3,38	3,13	3,25
2	Ahli Media 2	3,69	3,5	3,59
Total Rerata Skor		3,53	3,31	3,42
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 12, dapat diketahui hasil penilaian APE BABE oleh ahli media menunjukkan untuk aspek komunikasi visual materi diperoleh rerata skor 3,53, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek pemrograman diperoleh rerata skor 3,31, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, penilaian dari ahli



media yang mencakup aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman memperoleh skor 3,42, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli media disajikan pada grafik berikut.



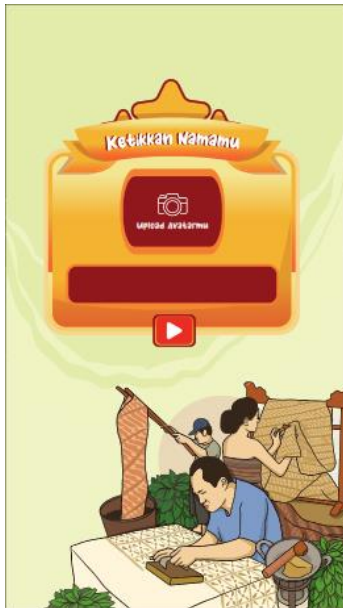
Gambar 24. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

Sementara itu, dari data yang berupa saran dan komentar dari kedua ahli media yang telah didapat sebelumnya kemudian dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan pada aplikasi. Adapun saran dan perbaikan yang telah dilakukan terhadap aplikasi ditabulasikan dalam tabel 13.

Tabel 16. Saran dan perbaikan aplikasi pada validasi media

Saran	Perbaikan
1. Membuat logo untuk <i>branding</i> 	1. Hasil pembuatan logo untuk <i>branding</i> 
2. Mengganti pakaian yang digunakan oleh animasi perempuan yang ada di aplikasi	2. Mengedit gambar pada animasi perempuan dengan mengganti pakaian

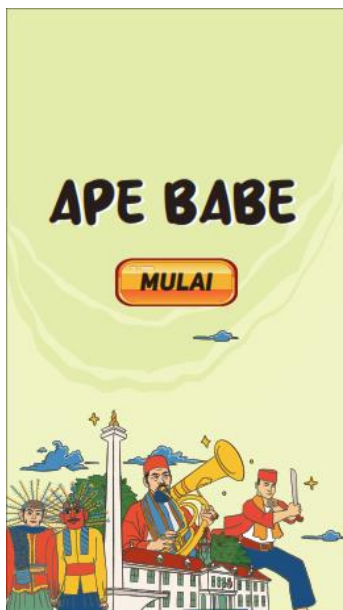
agar lebih tertutup



yang lebih tertutup





3. Tampilan awal masih kurang menarik



3. Mengedit tampilan awal agar lebih menarik



<p>4. Tampilan materi ajar terlalu ramai dan tidak dinamis</p> 	<p>4. Membuat tampilan menu ajar dengan lebih dinamis agar menarik</p> 
---	--

b. Uji coba Lapangan

Aplikasi yang telah dihasilkan pada tahap rancangan awal (*design*) merupakan prototipe I. Kemudian setelah melalui tahapan penilaian dari para ahli dan revisi diperoleh prototipe II (data terlampir). Langkah selanjutnya adalah menguji aplikasi pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai penyempurnaan prototipe II sehingga dihasilkan aplikasi pembelajaran yang merupakan produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Kegiatan uji coba lapangan dilaksanakan kepada peserta didik kelas kecil (terbatas), kemudian dilanjutkan pada peserta didik kelas besar (lebih luas). Tahap

uji coba lapangan ini memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik dan kelayakan aplikasi yang dikembangkan.

a) Uji coba lapangan terbatas

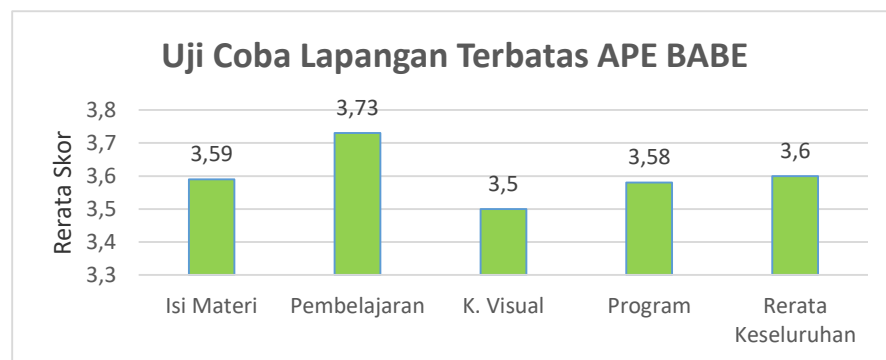
Responden yang menjadi subjek uji coba lapangan terbatas berjumlah 6 siswa dari kelas V SD Negeri Cibubur 10. Penentuan responden untuk uji coba lapangan terbatas dibantu oleh guru kelas dan didapatkan responden dari 2 siswa berprestasi tinggi, 2 siswa berprestasi sedang, dan 2 siswa berprestasi rendah. Data hasil uji coba lapangan terbatas kemudian dijadikan dasar untuk perbaikan aplikasi sebelum memasuki ujicoba lapangan lebih luas. Adapun aspek penilaian media pembelajaran interaktif pada pengujian ini meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran, desain *interface*, serta pemrograman. Data hasil uji coba lapangan terbatas yang telah dikonversi kedalam skala kategori dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Rekapitulasi respon siswa pada uji coba lapangan terbatas (6 Siswa)

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi Materi	3,59	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	3,73	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	3,50	Sangat Layak
4	Aspek Pemrograman	3,58	Sangat Layak
Rerata		3,60	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 17, dapat diketahui hasil uji coba lapangan terbatas oleh 6 siswa terhadap produk APE BABE menunjukkan bahwa untuk aspek isi

materi memperoleh rerata skor 3,59 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,73, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5 pada halaman 65 kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,50, dan aspek pemrograman memperoleh rerata skor 3,58, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5 pada halaman 65 maka kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan terbatas oleh 6 siswa terhadap produk aplikasi pembelajaran pada keempat aspek tersebut memperoleh rerata skor 3,60 sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5 pada halaman 65 maka kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian uji coba lapangan terbatas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 25. Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Terbatas

Sementara itu dari data skor respon tiap butir, satu butir soal yaitu nomor 20 yakni tentang gangguan teknis dalam menggunakan APE BABE yang mendapatkan rerata skor paling rendah, dikarenakan musik dan narasi yang ada pada APE BABE masih belum bisa dinikmati dengan semestinya. kemudian

dilakukan tindak lanjut berupa perbaikan pada APE BABE dengan menurunkan volume latar musik dan menaikkan volume narasi sehingga terdengar lebih jelas.

b) Uji coba lapangan lebih luas

Setelah APE BABE melewati ujicoba lapangan terbatas berikut perbaikannya, selanjutnya APE BABE masuk pada ujicoba lapangan lebih luas. Uji coba lapangan lebih luas dilakukan dengan peserta didik berjumlah 30 siswa dari kelas V SD Negeri Cibubur 10. Data pada tahap ini kemudian dianalisis untuk mengetahui respon siswa terhadap produk APE BABE.

Berdasarkan hasil analisis validitas dan reliabilitas instrumen respon siswa menggunakan SPSS 25 (lampiran 11), menunjukkan bahwa terdapat tiga butir pernyataan yang tidak valid yaitu pernyataan nomor 6, 7 dan 15. Untuk itu ketiga butir tersebut tidak dimasukkan dalam analisis respon peserta didik. Berikut merupakan hasil tabulasi rerata skor pada tiap aspek setelah ketiga butir pernyataan soal tersebut dihilangkan. (hasil tabulasi data dapat dilihat pada lampiran 13).

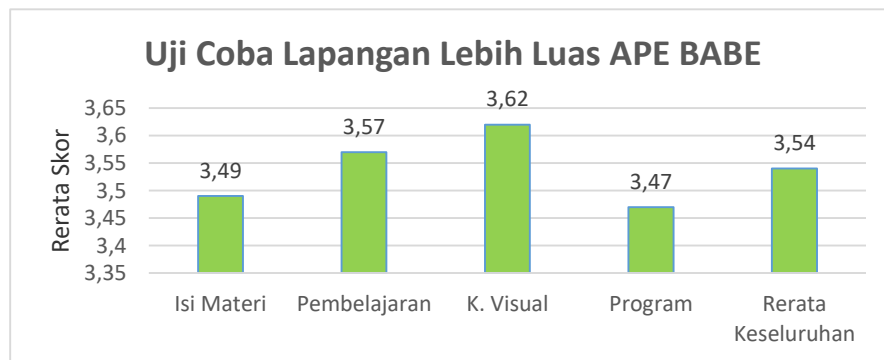
Data hasil uji coba lapangan lebih luas oleh 30 siswa terhadap produk APE BABE berdasarkan aspek isi materi, aspek pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek kualitas pemrograman yang telah dikonversi kedalam skala kategori dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Rekapitulasi respon siswa pada uji coba lapangan lebih luas (30 Siswa)

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi Materi	3,49	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	3,57	Sangat Layak

3	Aspek Komunikasi Visual	3,62	Sangat Layak
4	Aspek Pemrograman	3,47	Sangat Layak
Rerata		3,54	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 18, dapat diketahui hasil uji coba lapangan lebih luas oleh 30 siswa terhadap produk APE BABE menunjukkan bahwa untuk aspek isi materi memperoleh rerata skor 3,49 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,57, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka rerata skor kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,62, dan aspek kualitas pemrograman memperoleh rerata skor 3,47, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel 5 pada halaman 65 maka kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan lebih luas oleh 30 siswa terhadap produk aplikasi pembelajaran pada keempat aspek tersebut memperoleh rerata skor 3,54, sehingga apabila dikonversikan berdasarkan tabel tabel 5 pada halaman 65 maka kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek berada dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian uji coba lapangan lebih luas disajikan pada grafik berikut.



Gambar 26. Grafik Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Sementara itu dari hasil data skor respon tiap butir menunjukkan bahwa tidak ada kekurangan sebagai bahan revisi produk untuk tahap yang ketiga. Oleh karena itu, tahap revisi produk pada ujicoba lapangan lebih luas tidak dilakukan. Meskipun demikian, pengembang tetap melakukan *review* kembali pada produk APE BABE.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran merupakan tahap terakhir dalam pengembangan APE BABE. Pada tahap ini dilakukan distribusi terbatas APE BABE ke sekolah yaitu di SD Negeri Cibubur 10. Selain itu, APE BABE juga telah tersedia di *playstore* yang dapat diunduh oleh pengguna *android* di seluruh dunia. Desain Aplikasi APE BABE juga telah dilindungi oleh Hak Cipta dengan nomor EC00202316938 dengan tanggal permohonan 25 Februari 2023, serta aplikasi tersebut telah di *publish* dan dilombakan pada acara Lomba *Software* Pembelajaran dalam rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta Ke-59 pada tanggal 1 April 2023 dan mendapatkan Juara 3.

C. Kajian Produk

Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk siswa kelas V SD Negeri Cibubur 10 telah selesai dikembangkan. Produk akhir APE BABE berupa aplikasi dengan ekstensi “.apk” yang telah tersedia di *playstore*. APE BABE ini dapat diinstal di perangkat *android* kapanpun dan dimanapun dengan hanya membuka *playstore* dengan kata kunci “ApeBabe”.

Aplikasi Pengenalan Batik Betawi ini berisi materi-materi yang berkaitan dengan Ragam Motif Batik Betawi yang ada di Jakarta. Adapun cakupan materinya meliputi Sejarah Batik Betawi, Nilai Luhur Batik Betawi, dan Ragam Motif Batik Betawi. Ragam Motif Batik Betawi yang disajikan yaitu; Motif Loreng Ondel-ondel, Motif Ciliwung, Motif Rasamala, Motif Salakanagara, Motif Pucuk Rebung, dan Motif Nusa Kelapa. Materi-materi tersebut dipilih sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada.

APE BABE memiliki lima menu utama, yaitu: menu Kompetensi Dasar, Materi Ajar, Evaluasi, Refleksi, dan Pengembang. Menu Kompetensi Dasar berisi Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran harus dicapai, menu Materi Ajar berisi materi inti dari APE BABE yang disajikan dengan teks, audio, gambar, video dan animasi, menu Evaluasi berisi evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal pilihan ganda, menu refleksi berisi *shortcut* terkait pertanyaan refleksi yang langsung terhubung oleh *WhatsApp* pengembang, menu Pengembang berisi profil dari pengembang APE BABE.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk siswa kelas V SD Negeri Cibubur 10. Adapun ketercapaian tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE)

Pengembangan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi (APE BABE) dilakukan melalui empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). Proses pengembangan diawali dari ditemukannya potensi dan masalah yang terdapat di SD Negeri Cibubur 10. Setelah dikaji secara mendalam ternyata untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu pengembangan produk Aplikasi Pengenalan Batik Betawi. Selanjutnya untuk dapat membuat aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan, maka dilakukan tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan melalui analisis awal, analisis konsep materi dan analisis tugas belajar yang berfungsi menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui aplikasi yang dikembangkan.

Setelah tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui aplikasi ditetapkan, selanjutnya dilakukan proses perancangan atau *design*. Perancangan ini terdiri dari penyusunan parameter penilaian, pemilihan media, pemilihan format, dan melakukan perancangan awal APE BABE. Pada kegiatan penyusunan parameter penilaian disusun angket evaluasi untuk menilai aplikasi yang terdiri dari angket evaluasi ahli materi dan angket evaluasi ahli media serta disusun pula angket respon untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap aplikasi.

Selanjutnya pada kegiatan pemilihan format dilakukan perancangan format yang disesuaikan dengan hasil identifikasi kebutuhan aplikasi yang dilakukan pada tahap *define*. Berdasarkan analisis, diketahui bahwa format aplikasi yang dibutuhkan adalah aplikasi dengan format tutorial dan simulasi. Format ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad (2016: 157-165) dimana format tutorial dan simulasi dianggap paling sesuai dengan APE BABE, karena pada format ini materi yang berisi penjelasan dan definisi istilah akan disampaikan secara bertahap serta diikuti oleh praktik menggambar batik secara digital sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan akan mempermudah memahami suatu konsep materi. Sementara itu untuk penguatan konsep materi yang disampaikan, digunakan ilustrasi dengan beberapa jenis media, yaitu gambar, video, animasi dan narasi (audio) sehingga lebih mudah dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami. Selain itu, bentuk evaluasi yang digunakan juga menggunakan beberapa bentuk soal dan praktek menggambar batik. Bentuk evaluasi tersebut dipilih karena kegiatan yang diberikan dapat bervariasi sehingga dapat mengukur pemahaman siswa terhadap keseluruhan materi dan mudah dalam memberikan *feedback* penilaian.

Setelah format aplikasi ditentukan, kemudian dilakukan proses pemilihan media sebagai alat/sarana untuk membuat aplikasi, yang kemudian dipilihlah program/*software* yaitu *Android Studio* sebagai media tersebut. Dipilihnya *Android Studio* dikarenakan selain dapat digunakan untuk mengombinasikan gambar, video dan animasi, juga dapat menghasilkan *file output* berupa aplikasi dengan format .apk sehingga *compatible* pada semua jenis *android*.

Kegiatan selanjutnya yang masih pada tahap perancangan atau *design* adalah membuat rancangan awal dari aplikasi. Perancangan awal dimulai dengan membuat diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard* yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan aplikasi. Adapun langkah pembuatan aplikasi itu sendiri terdiri dari tahap pembuatan tampilan antarmuka, pengkodean, *test movie* dan publishing. Hasil dari tahap *design* ini adalah *prototipe* Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang terdiri dari 5 menu utama. Menu utama tersebut adalah Menu ‘Kompetensi Dasar’ berisi standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai, menu ‘Materi Ajar’ berisi materi inti dari Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang disajikan dengan teks, audio, gambar, video dan animasi, menu ‘Evaluasi’ berisi evaluasi pembelajaran dalam bentuk soal, menu ‘Refleksi’ berisi pertanyaan dan kolom untuk menjawab yang nantinya terintegrasi dengan *WhatsApp* pengembang, menu ‘Pengembang’ berisi profil dari pengembang Aplikasi Pengenalan Batik Betawi.

Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang merupakan *prototipe* hasil tahap perancangan selanjutnya memasuki tahap pengembangan untuk kemudian menghasilkan produk akhir. Pada tahap ini APE BABE divalidasi oleh para ahli yang terdiri atas 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil validasi berupa saran dan komentar yang akan dijadikan acuan untuk perbaikan.

Berdasarkan saran perbaikan dari ahli materi, maka telah dilakukan beberapa perbaikan seperti memasukkan indikator pembelajaran pada menu kompetensi, memperluas cakupan materi pada aplikasi, menambahkan dan memperkaya petunjuk fungsi navigasi pada menu petunjuk, menyesuaikan

evaluasi dengan pencapaian indikator dalam pembelajaran, dan memperbaiki deskripsi materi sesuai dengan EYD. Sementara itu, berdasarkan saran perbaikan dari ahli media, maka telah dilakukan beberapa perbaikan pula seperti menghilangkan komponen yang tidak sesuai dan menyempurnakan huruf 't', memperbaiki tampilan kompetensi dengan mengubah pemilihan font serta mengubah pemilihan karakter dan komponen yang lebih sesuai, dan mengatur ulang tingkat output suara background agar tidak mengganggu konsentrasi *user* saat menggunakan aplikasi.

Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, aplikasi yang telah diperbaiki memasuki tahap ujicoba lapangan terbatas dan ujicoba lapangan lebih luas untuk mengetahui kelayakan aplikasi yang dikembangkan berdasarkan tanggapan (*respon*) dari peserta didik selaku calon pengguna. Dari hasil ujicoba lapangan terbatas, diketahui masih terdapat kekurangan pada aplikasi yaitu rendahnya volume suara narasi pada video. Atas hal tersebut, telah dilakukan perbaikan dengan menurunkan volume latar musik dan menaikkan volume suara narasi sehingga terdengar lebih jelas. Selanjutnya dari hasil ujicoba lapangan lebih luas sudah tidak ditemukan lagi kekurangan pada aplikasi sehingga telah siap menjadi produk akhir.

Aplikasi Pengenalan Batik Betawi hasil pengembangan kemudian dilakukan penyebaran (*disseminate*) secara terbatas ke sekolah yaitu di SD Negeri Cibubur 10. Selain itu, APE BABE juga telah tersedia di *playstore* yang dapat diunduh oleh pengguna *android* di seluruh dunia. Desain Aplikasi APE BABE juga telah dilindungi oleh Hak Cipta dengan nomor EC00202316938

dengan tanggal permohonan 25 Februari 2023, serta aplikasi tersebut telah di *publish* dan dilombakan pada acara Lomba *Software* Pembelajaran dalam rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta Ke-59 pada tanggal 1 April 2023 dan mendapatkan Juara 3.

2. Kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk Siswa Kelas V SD Negeri Cibubur 10

Kelayakan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dilakukan melalui penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi materi meliputi aspek kualitas isi materi dan aspek kualitas pembelajaran sedangkan validasi media meliputi aspek komunikasi visual dan pemrograman.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli materi, diketahui bahwa untuk aspek kualitas isi materi mendapat rerata skor 3,72 yang berarti masuk pada kategori sangat layak dan untuk aspek kualitas pembelajaran mendapat rerata skor 3,91 yang berarti masuk pada kategori sangat layak. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan validasi materi Aplikasi Pengenalan Batik Betawi masuk pada kategori sangat layak dengan rerata 3,81.

Sementara itu berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh dua orang ahli media, diketahui bahwa untuk aspek komunikasi visual mendapat rerata skor 3,53 yang berarti masuk pada kategori sangat layak dan untuk aspek pemrograman mendapat rerata skor 3,31 yang berarti masuk pada kategori sangat layak. Sehingga secara keseluruhan berdasarkan validasi APE BABE masuk pada kategori sangat layak dengan rerata 3,42.

Penilaian APE BABE oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan rekapitulasi skor rerata keseluruhan aspek dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor rerata keseluruhan 3,62. Skor tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan penilaian terhadap aplikasi menunjukkan kategori sangat layak.

Hasil penilaian ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa aplikasi memiliki nilai tertinggi pada aspek kualitas pembelajaran dengan kategori sangat layak dan skor rerata 3,91. Hal tersebut menjelaskan bahwa aplikasi sangat layak dalam mendukung aktivitas pembelajaran peserta didik. Kemudian didukung dengan kualitas isi materi yang termasuk dalam kategori sangat layak dengan skor rerata 3,72. Untuk aspek komunikasi visual mendapatkan skor rerata 3,53 dan aspek pemrograman dengan skor 3,31 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan rekapitulasi skor rerata keseluruhan aspek dari ahli materi dan ahli media diperoleh skor rerata keseluruhan 3,62. Skor tersebut menunjukkan bahwa APE BABE yang dikembangkan menunjukkan kategori sangat layak.

Pada uji coba lapangan terdapat dua kali uji yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan lebih luas. Hal tersebut guna memperoleh respon peserta didik sebagai pengguna atau sasaran penerapan APE BABE ditinjau dari empat aspek, yaitu: aspek kualitas isi materi, aspek kualitas pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman. Untuk melakukan tanggapan dari peserta didik yang lebih luas, terlebih dahulu dilakukan percobaan pada peserta didik dengan jumlah terbatas.

Pada uji coba lapangan terbatas diambil enam peserta didik sebagai responden. Uji coba lapangan terbatas dilakukan oleh 6 siswa yang memberikan tanggapannya (respon). Enam peserta didik tersebut merupakan peserta didik pilihan yang mewakili keseluruhan peserta didik di kelas V SD Negeri Cibubur 10.

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan (respon) terhadap APE BABE pada ujicoba lapangan terbatas disimpulkan bahwa pada untuk aspek isi materi memperoleh rerata skor 3,59 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,73, sehingga kualitas Aplikasi Pengenalan Batik Betawi berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,50, dan aspek kualitas pemrograman memperoleh rerata skor 3,58, sehingga kualitas Aplikasi Pengenalan Batik Betawi berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan terbatas terhadap produk APE BABE pada keempat aspek tersebut memperoleh memperoleh rerata skor 3,60 yang berarti kualitas berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak, sehingga telah siap untuk dilakukan ujicoba lapangan lebih luas.

Pada uji coba lapangan lebih luas dilakukan oleh 30 peserta didik dari kelas V SD Negeri Cibubur 10 yang memberikan tanggapannya (respon) terhadap APE BABE.

Berdasarkan hasil analisis data tanggapan (respon) terhadap APE BABE pada ujicoba lapangan lebih luas disimpulkan bahwa pada aspek isi materi

memperoleh rerata skor 3,49 dan aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 3,57, sehingga kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap kedua aspek tersebut berada dalam kategori sangat layak. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh rerata skor 3,62, dan aspek kualitas pemrograman memperoleh rerata skor 3,47, sehingga kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap aspek komunikasi visual berada dalam kategori layak dan berdasarkan aspek pemrograman berada dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil uji coba lapangan lebih luas oleh 30 siswa terhadap produk APE BABE pada keempat aspek tersebut memperoleh rerata skor 3,54, yang berarti kualitas APE BABE berdasarkan respon siswa terhadap keempat aspek berada dalam kategori sangat layak, APE BABE tersebut sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

3. Efektivitas Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk Siswa Kelas V SD Negeri Cibubur 10

Uji efektivitas ini dilaksanakan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi pengenalan batik Betawi efektif dalam proses pembelajaran. Pengujian ini menggunakan metode perhitungan yang sederhana. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengamati apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang terkait satu sama lain.

a. Hasil Pre-Test

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Pre-Test Materi Ragam Motif Batik Betawi

NO	NAMA	Nilai Pre- Test	Keterangan
1	ANGGUN NUR ELIZAH	25	<KKM
2	ARINI KHOIRUNISA	57	<KKM
3	BINTANG HUKAMAH INDRASAKTI DSP	44	<KKM
4	BONDAN PRAKOSO HUSTANTO	69	<KKM
5	DAFFA RIZALDY	31	<KKM
6	DIKAPRASTYA ANTONI	50	<KKM
7	EXEL NOVANDA	63	<KKM
8	FREYA FELICITY ASSYAKIRA	69	<KKM
9	ILHAM WICAKSONO	63	<KKM
10	JANUAR RIZQI PRATAMA	25	<KKM
11	KENNY SABIAN PUTRA	63	<KKM
12	KHALIFA NADA THUFAILAH	69	<KKM
13	KHOIRUL DWI CAHYO	50	<KKM
14	MUHAMMAD ARKAN SAID R.	63	<KKM
15	MUHAMMAD FARLAN SYAH	57	<KKM
16	MUHAMMAD RAJA HAIKAL	38	<KKM
17	NABILA FITRIYANA	63	<KKM
18	NABILAH ASYIFA	63	<KKM
19	NAILA ALYA SAKILA	50	<KKM

20	NAUFAL FATHIR RAFARDHAN	69	<KKM
21	NIKEN MAHARANI	50	<KKM
22	NILNA AZIZAH	57	<KKM
23	PUTRI SEVILLA CAHYA	57	<KKM
24	RAHMAT FAUZAN AZIMA	25	<KKM
25	REGIAN CHANDRA DWINGGA	25	<KKM
26	RIDHO NOUVAL IBRAHIM	50	<KKM
27	RIZKY PRATAMA PUTRA	25	<KKM
28	SERAFINA ASYRANI	44	<KKM
29	TRIANSYAH NUR RAHADI	31	<KKM
30	ZIVARA NATASYA PUTRI SUGANDI	31	<KKM
JUMLAH		1476	
RERATA		49,2	
DI BAWAH KKM		30	
DI ATAS KKM		0	

Dari Tabel 16 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil pre-test yang dilakukan pada 30 peserta didik kelas V SDN Cibubur 10 menunjukkan adanya 30 peserta didik yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 0 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 49,2.

b. Hasil Post-Test

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Post-Test Materi Ragam Motif Batik Betawi

NO	NAMA	Nilai Post-Test	Keterangan
1	ANGGUN NUR ELIZAH	50	<KKM
2	ARINI KHOIRUNISA	100	>KKM
3	BINTANG HUKAMAH INDRASAKTI DSP	57	<KKM
4	BONDAN PRAKOSO HUSTANTO	94	>KKM
5	DAFFA RIZALDY	100	>KKM
6	DIKAPRASTYA ANTONI	63	<KKM
7	EXEL NOVANDA	100	>KKM
8	FREYA FELICITY ASSYAKIRA	88	>KKM
9	ILHAM WICAKSONO	100	>KKM
10	JANUAR RIZQI PRATAMA	75	>KKM
11	KENNY SABIAN PUTRA	94	>KKM
12	KHALIFA NADA THUFAILAH	75	>KKM
13	KHOIRUL DWI CAHYO	94	>KKM
14	MUHAMMAD ARKAN SAID R.	100	>KKM
15	MUHAMMAD FARLAN SYAH	63	<KKM
16	MUHAMMAD RAJA HAIKAL	63	<KKM
17	NABILA FITRIYANA	75	>KKM
18	NABILAH ASYIFA	75	>KKM
19	NAILA ALYA SAKILA	88	>KKM

20	NAUFAL FATHIR RAFARDHAN	100	>KKM
21	NIKEN MAHARANI	94	>KKM
22	NILNA AZIZAH	81	>KKM
23	PUTRI SEVILLA CAHYA	100	>KKM
24	RAHMAT FAUZAN AZIMA	63	<KKM
25	REGIAN CHANDRA DWINGGA	100	>KKM
26	RIDHO NOUVAL IBRAHIM	88	>KKM
27	RIZKY PRATAMA PUTRA	44	<KKM
28	SERAFINA ASYRANI	94	>KKM
29	TRIANSYAH NUR RAHADI	100	>KKM
30	ZIVARA NATASYA PUTRI SUGANDI	75	>KKM
JUMLAH		2493	
RERATA		83,1	
DI BAWAH KKM		7	
DI ATAS KKM		23	

Dari Tabel 17 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil post-test yang dilakukan pada 30 peserta didik kelas V SDN Cibubur 10 menunjukkan adanya 7 peserta didik yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan 23 peserta didik yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai yang diperoleh adalah 83,1.

c. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Apabila nilai pre-test dan post-test digabungkan, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Pre dan Post-Test Materi Ragam Motif Batik Betawi

NO	NAMA	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Interval
1	ANGGUN NUR ELIZAH	25	50	25
2	ARINI KHOIRUNISA	57	100	43
3	BINTANG HUKAMAH INDRASAKTI DSP	44	57	13
4	BONDAN PRAKOSO HUSTANTO	69	94	25
5	DAFFA RIZALDY	31	100	69
6	DIKAPRASTYA ANTONI	50	63	13
7	EXEL NOVANDA	63	100	37
8	FREYA FELICITY ASSYAKIRA	69	88	19
9	ILHAM WICAKSONO	63	100	37
10	JANUAR RIZQI PRATAMA	25	75	50
11	KENNY SABIAN PUTRA	63	94	31
12	KHALIFA NADA THUFAILAH	69	75	6
13	KHOIRUL DWI CAHYO	50	94	44
14	MUHAMMAD ARKAN SAID R.	63	100	37
15	MUHAMMAD FARLAN SYAH	57	63	6
16	MUHAMMAD RAJA HAIKAL	38	63	25
17	NABILA FITRIYANA	63	75	12
18	NABILAH ASYIFA	63	75	12
19	NAILA ALYA SAKILA	50	88	38
20	NAUFAL FATHIR RAFARDHAN	69	100	31
21	NIKEN MAHARANI	50	94	44

22	NILNA AZIZAH	57	81	24
23	PUTRI SEVILLA CAHYA	57	100	43
24	RAHMAT FAUZAN AZIMA	25	63	38
25	REGIAN CHANDRA DWINGGA	25	100	75
26	RIDHO NOUVAL IBRAHIM	50	88	38
27	RIZKY PRATAMA PUTRA	25	44	19
28	SERAFINA ASYRANI	44	94	50
29	TRIANSYAH NUR RAHADI	31	100	69
30	ZIVARA NATASYA PUTRI SUGANDI	31	75	44
RERATA		49,2	83,1	33,9

Dari Tabel 18 di atas, dapat diamati bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil pre-test dan post-test dari 49,2 menjadi 83,1. Jumlah peserta didik dengan kategori tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 30 menjadi 7. Sementara itu, jumlah peserta didik dengan kategori memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 0 menjadi 23. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari materi Ragam Batik Betawi.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Telah dihasilkan produk Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang memiliki lima menu utama, yaitu: menu Kompetensi Dasar, Materi Ajar, Evaluasi, Refleksi, dan Pengembang. Aplikasi tersebut dikembangkan dengan beberapa langkah, yaitu: (a) mendefinisikan (*define*) kebutuhan dengan analisis awal, analisis konsep materi dan analisis tugas pembelajaran dan analisis tujuan yang akan dicapai melalui aplikasi, (b) melakukan perancangan (*design*) dengan menyusun parameter penilaian, pemilihan format, pemilihan media, pembuatan rancangan awal sehingga dihasilkan aplikasi sebagai prototipe, (c) melakukan pengembangan (*develop*) dengan validasi produk oleh ahli materi dan ahli media yang diikuti revisi berdasarkan saran para ahli, dilanjutkan dengan ujicoba lapangan untuk mengetahui tanggapan peserta didik selaku pengguna melalui ujicoba lapangan terbatas dan ujicoba lapangan lebih luas yang juga diikuti revisi sehingga dihasilkan produk akhir, (d) melakukan penyebaran (*disseminate*) secara terbatas ke sekolah yaitu di SD Negeri Cibubur 10. Selain itu, APE BABE juga telah tersedia di *playstore* yang dapat diunduh oleh pengguna *android* di seluruh dunia. Desain Aplikasi APE BABE juga telah dilindungi oleh Hak Cipta dengan nomor EC00202316938

dengan tanggal permohonan 25 Februari 2023, serta aplikasi tersebut telah di *publish* dan dilombakan pada acara Lomba *Software* Pembelajaran dalam rangka Dies Natalis Universitas Negeri Yogyakarta Ke-59 pada tanggal 1 April 2023 dan mendapatkan Juara 3.

2. Kelayakan produk Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dilihat dari keseluruhan aspek yang meliputi aspek kualitas isi materi, aspek kualitas pembelajaran, aspek komunikasi visual dan aspek pemrograman yang ditentukan berdasarkan validasi ahli dan diikuti oleh ujicoba lapangan. Berdasarkan penilaian ahli, kualitas aplikasi mendapatkan skor 3,62 yang termasuk dalam kategori sangat layak, kemudian berdasarkan ujicoba lapangan mendapatkan skor 3,54 yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
3. terdapat peningkatan rata-rata hasil pre-test dan post-test dari 49,2 menjadi 83,1. Jumlah peserta didik dengan kategori tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 30 menjadi 7. Sementara itu, jumlah peserta didik dengan kategori memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 0 menjadi 23. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa penggunaan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari materi Ragam Batik Betawi.

B. Keterbatasan Produk

Produk Aplikasi Pengenalan Batik Betawi yang telah dikembangkan mempunyai keterbatasan antara lain:

1. Belum terdapat fasilitas pengelolaan nilai dan penyimpanan skor yang didapat dari hasil pengerjaan evaluasi oleh peserta didik.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk Aplikasi Pengenalan Batik Betawi dapat disempurnakan dalam pengembangan berikutnya. Adapun penyempurnaan yang dapat dilakukan adalah seperti menambahkan fasilitas pengelolaan nilai dan penyimpanan skor yang didapat dari hasil pengerjaan soal evaluasi oleh peserta didik.

D. Saran

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini ada beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Guru dapat mengembangkan kembali aplikasi ini dengan menambahkan fasilitas pengelolaan nilai dan penyimpanan skor yang didapat dari hasil pengerjaan evaluasi.
2. Guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam materi Ragam Motif Batik Betawi dengan memanfaatkan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi sebagai salah satu media inovatif.

Daftar Pustaka

- Agus, S. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elecmedia Komputindo.
- Ajizah, I., & Munawir, M. (2021). Urgensi teknologi pendidikan: analisis kelebihan dan kekurangan teknologi pendidikan di era revolusi industri 4.0. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 4(1), 25-36.
- Alfin, J. (2014). Analisis karakteristik siswa pada tingkat sekolah dasar.
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Amir, A., & Parumbuan, M. D. (2019). The Development of Teaching Media Video Instructional Book at The Student Courses Technology Education, Faculty of Education, University State Makassar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2).
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran multimedia di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media pembelajaran; Edisi revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. PT. Bumi Aksara, Yogyakarta.
- Bambang, W. (2008). *Teknologi Pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 265-266.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital-dasar teori dan pengembangannya*. Penerbit Andi.
- Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Hernanda, S. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Tumbuh Kembang Balita Berbasis Android*. Jurnal Manajemen Informatika, 6(1).
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Juliandi, A, Irfan, & Manuri S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis: Konsep dan Aplikasi*. Medan: UMSU Press.
- Junaedi, A. S. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Yogyakarta*. Skripsi: FT UNY.

- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset terapan bidang pendidikan dan teknik*. Yogyakarta: CV. Alfabeta
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhidin, Sambas Ali. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Pribadi, Benny A.(2010). *Model desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Pengembangan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Bagi Siswa Sma Dengan Pemberdayaan Model Perubahan Konseptual Berseting Investigasi Kelompok*. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sunaryo, Aryo. (2009). *Ornamen Nusantara: Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Cetakan I. Semarang: Dahara Prize.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surjono, H. D. (2013). Peranan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dalam peningkatan proses pembelajaran yang inovatif. In *Seminar Nasional Pendidikan & Saintec UMS*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Slavin, Robert E. (2009). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2020). *Developing Educational Game*. Jakarta: Topazart.
- Thiagarajan, Sivasailam, Sammel, Dorothy S., Semmel, Melvyn I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University
- Republik Indonesia. (1945). *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945*.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Husada
- Widoyoko, E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zahroni, A. (2019). Pengembangan mobile learning menggunakan adobe flash pada pelajaran narrative text di SMP eLKISI Mojokerto. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 90-103.

Lampiran 1 Hasil Observasi

OBSERVASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI KELAS V SD NEGERI CIBUBUR 10

Hari/tanggal : Jum'at, 4 November 2022
Waktu : 09.00-11.00 WIB
Tempat : SD Negeri Cibubur 10

No	Aspek yang diamati	Deskripsi hasil pengamatan
1	Penggunaan Metode Pembelajaran	Metode Pembelajaran yang digunakan masih sebatas diskusi dan ceramah.
2	Penggunaan Media Pembelajaran	Media Pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional, fasilitas seperti LCD Proyektor dan WiFi untuk peserta didik belum dimaksimalkan.
3	Sikap peserta didik dalam proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">• Interaksi antara guru dan peserta didik masih kurang, guru lebih dominan.• Peserta didik lebih banyak mencatat sambil mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.• Saat guru memberikan kesempatan untuk bertanya, beberapa peserta didik aktif bertanya namun hanya didominasi peserta didik yang duduk dibarisan depan.• Peserta didik yang duduk dibagian belakang sibuk sendiri dan kurang memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi pembelajaran.
4	Fasilitas pendukung pembelajaran	Tiap ruangan kelas dilengkapi dengan papan tulis, LCD Proyektor, dan <i>Screen</i> . Terdapat pula WiFi di seluruh titik gedung sekolah dengan kecepatan yang memadai.

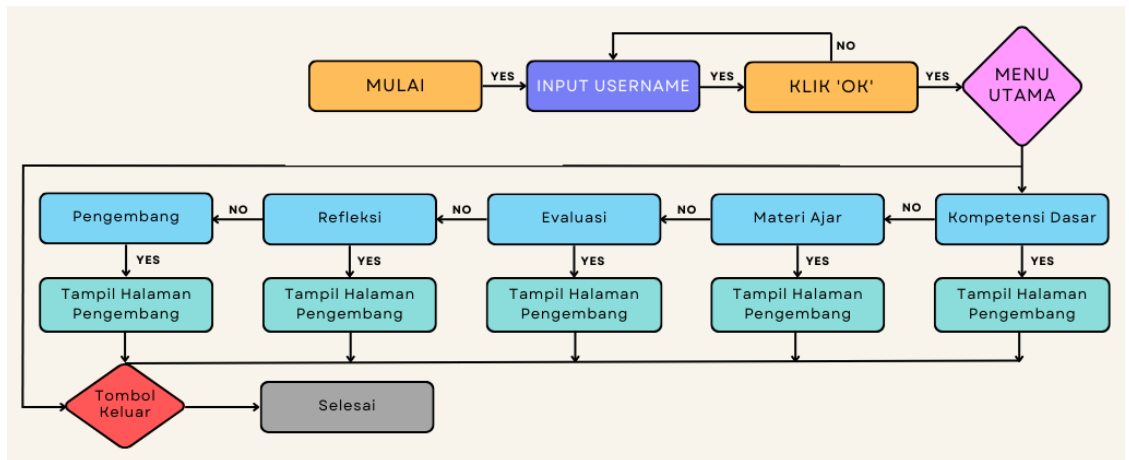
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Pak Adi Maulana (Guru Kelas V)

1	Peneliti :	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri Cibubur 10?
	Guru :	Kurikulum yang di gunakan di SD Negeri Cibubur 10 masih menggunakan Kurikulum 2013.
2	Peneliti :	Selama menggunakan Kurikulum 2013, apakah ada kesulitan?
	Guru :	Ada beberapa kesulitan seperti <i>monotone</i> -nya pembelajaran juga karena sarana pembelajaran seperti media dan bahan ajar yang belum mendukung, selanjutnya gempuran <i>game online</i> yang membuat anak tidak memanfaatkan gawai dengan baik.
3	Peneliti :	Oh iya pak, menurut bapak, materi apakah yang sulit untuk di sampaikan secara jelas kepada anak-anak?
	Guru :	Terkadang saya menemukan kesulitan pada materi-materi yang abstrak dan luas. Karena karakteristik peserta didik SD kan konkret, nah materi-materi yang sifatnya luas dan abstrak harus menggunakan media yang baik supaya tersampaikan.
4	Peneliti :	Ketika mengajar, metode pembelajaran apa yang digunakan pak?
	Guru :	Metode pembelajaran yang digunakan ketika pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, diskusi dan tanya jawab pak. Penggunaan proyektor kadang kala menemui hambatan karena tidak sedikit ada yang rusak. Jadi kalau menggunakan media proyektor kadang harus bergantian dengan kelas lain.
5	Peneliti :	Selama ini media apa yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang abstrak itu pak?
	Guru :	Ketika pembelajaran biasa menggunakan papan tulis dan buku paket. Tapi kadang pakai <i>powerpoint</i> juga pak. Nah disini sulitnya, saya kesulitan mencari bahan-bahan untuk dimasukkan ke <i>slide powerpoint</i> , sebagian besar hanya dapat gambar dari <i>google</i> .
6	Peneliti :	Menurut pendapat bapak bagaimana jika ada yang mengembangkan Aplikasi Pengenalan Batik Betawi untuk materi Ragam Motif Batik Betawi pada mata pelajaran PLBJ?

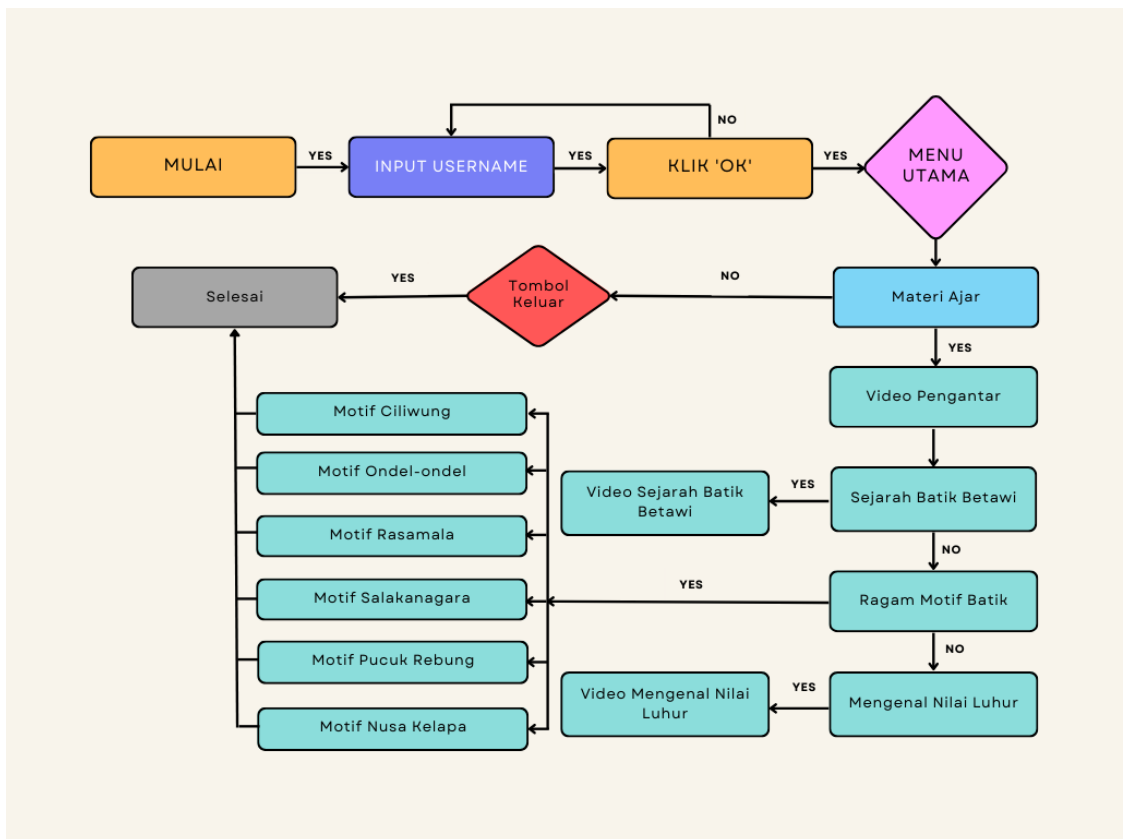
	Guru :	Wah bagus itu pak, apalagi kalau pada media yang mau dikembangkan itu lengkap infonya, bahkan bisa lebih kaya materinya daripada buku paket. Materi Ragam Motif Batik Betawi itu cukup luas, ada ragam motifnya, sejarah motifnya, sampai maksna dari motif itu sendiri. Kalau hanya lewat buku, pasti tidak menarik untuk peserta didik.
7	Peneliti :	Materi apa sajakah yang perlu ditampilkan dalam aplikasi tersebut?
	Guru :	Materinya disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang ada saja pak, berkaitan dengan Ragam Motif Batik Betawi. Kalau bisa ditampilkan secara jelas, dan variatif tentunya. Mungkin bisa didominasi video juga pak, supaya tidak membosankan.
8	Peneliti :	Aplikasi ini akan saya kembangkan dalam bentuk aplikasi Android, seperti apa kesiapan bapak dan peserta didik untuk memanfaatkan aplikasi ini nantinya?
	Guru :	Wah kalau aplikasi android justru sangat memudahkan pak, semua bisa operasikan. Tinggal nanti bagaimana cara penggunaannya dijelaskan di awal.
9	Peneliti :	Bagaimana kesiapan fasilitas sekolah dan aturan sekolah untuk penggunaan handphone di sekolah?
	Guru :	Saya rasa fasilitas WiFi di sekolah sangat memumpuni untuk sekedar membuka aplikasi android, dan di sekolah larangan membawa handphone sudah dikembalikan ke wali kelas masing-masing. Saya pribadi tidak melarang anak-anak bawa handphone lagi, asal bertanggungjawab dalam penggunaannya.
10	Peneliti :	Menurut pendapat bapak apabila aplikasi pengenalan batik betawi ini kalau di terapkan di tingkat Sekolah Dasar akan seperti apa?
	Guru :	Saya rasa pembelajaran akan lebih menarik, seperti ketika menjelaskan saya bisa meminta peserta didik untuk menjelaskan tentang materi yang ada di aplikasi, lalu peserta didik pun bisa belajar tidak hanya disekolah tapi saat dirumah.

Lampiran 3 *FlowChart* Multimedia Pembelajaran Interaktif


a. *FlowChart* Keseluruhan Halaman




FlowChart Halaman Materi Ajars




Lampiran 4 *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

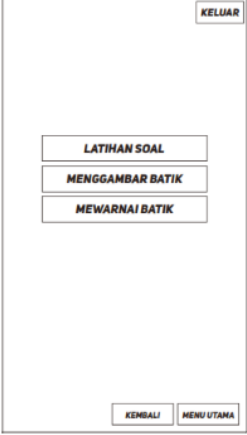
No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Tombol Navigasi	Keterangan
1	Halaman Pembuka (intro)		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol "Mulai" : menuju halaman menu utama 	<p>Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman pembuka. Halaman tersebut diawali dengan Logo APE BABE (Aplikasi Pengenalan Batik Betawi). Terdapat tombol mulai untuk masuk ke aplikasi.</p>

2	Halaman Menu Utama		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol menu "kompetensi Dasar" : menampilkan Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran. • Tombol menu "materi ajar" : materi pembelajaran. • Tombol menu "Evaluasi" : menampilkan evaluasi dalam bentuk soal pilihan ganda. • Tombol menu "Refleksi" : menampilkan fitur mengirimkan <i>whatsapp</i> kepada pengembang. • Tombol menu "Info Pengembang" : menampilkan profil pengembang. • Tombol "volume" : menampilkan pengaturan suara. • Tombol "Keluar" : menampilkan halaman konfirmasi keluar 	<p>Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman menu utama APE BABE. Tombol-tombol yang tersedia untuk diakses yaitu; tombol menu kompetensi dasar, materi ajar, evaluasi, refleksi, info pengembang, pengatur <i>background</i>, dan keluar.</p>
---	--------------------	---	--	---

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Tombol Navigasi	Keterangan
3	Halaman menu "Kompetensi Dasar".		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol "Minimize": minimize layar. • Tombol "kembali": untuk kembali ke menu utama. • Tombol "backsound": menampilkan pengaturan suara. • Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar 	Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman menu "Kompetensi Dasar". Halaman ini menampilkan kompetensi dasar, dan indikator yang harus dicapai ketika menggunakan aplikasi.

4	Halaman menu "Materi ajar".		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol "kembali": untuk kembali ke menu utama. • Tombol "Sejarah Batik Betawi": menampilkan video Sejarah Batik Betawi. • Tombol "Sejarah Batik Betawi": menampilkan video tentang Sejarah Batik Betawi. • Tombol "Motif Ciliwung": menampilkan video tentang Motif Ciliwung. • Tombol "Motif Pucuk Rebung": menampilkan video tentang Motif Pucuk Rebung. • Tombol "Motif Rasamala": menampilkan video tentang Motif Rasamala. • Tombol "Motif Nusa Kelapa": menampilkan video tentang Motif Nusa Kelapa. • Tombol "Motif Loreng Ondel-ondel": menampilkan video tentang Motif Loreng Ondel-ondel. • Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar 	Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman Materi Ragam Motif Batik Betawi yang ingin dipelajari pada menu materi Ajar.
---	-----------------------------	--	--	---

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Tombol Navigasi	Keterangan
5	Halaman materi inti pada menu "Materi Ajar"		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol "Play": untuk menampilkan memutar video. • Tombol "Pause": untuk menjeda video. • Tombol "Volume": untuk mengatur luan suara video. • Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar • Tombol "Kembali": kembali ke halaman sebelumnya 	Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman materi inti pada menu materi ajar. Halaman ini menampilkan video tentang sejarah, makna, serta keterangan lain dari motif batik atau sub menu yang telah dipilih dari halaman sebelumnya.

6	Halaman menu "Evaluasi".		<ul style="list-style-type: none"> • Tombol "Latihan Soal": menampilkan halaman latihan soal. • Tombol "Menggambar Batik": menampilkan halaman canvas digital untuk menggambar batik. • Tombol "Mewarnai Batik": menampilkan halaman canvas digital untuk mewarnai batik. • Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar. 	Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman Evaluasi. Halaman Evaluasi menampilkan tiga pilihan yang dapat diakses sesuai dengan keinginan.
---	--------------------------	---	---	--

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Tombol Navigasi	Keterangan
7	Halaman menu "Refleksi".	<p>The screenshot shows a page with three reflection questions, each followed by a text input field:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang sudah kamu pelajari di APE BARE? 2. Bagian mana yang menyenangkan? 3. Bagian mana yang masih sulit dipahami? <p>At the top right is a 'KELUAR' button. At the bottom are 'KEMBALI' and 'MENU UTAMA' buttons.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar Tombol "Kembali": kembali ke halaman sebelumnya 	<p>Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman Refleksi. Halaman ini berisi tentang pertanyaan template dari aplikasi berkaitan dengan refleksi dan jawaban dari pengguna untuk dikirim ke pengembang.</p>

No	Nama Halaman	Tampilan Visual	Tombol Navigasi	Keterangan
9	Halaman menu "Info Pengembang".	<p>The screenshot shows a page with the following elements:</p> <ul style="list-style-type: none"> 'INFO PENGEMBANG' header A large empty rectangular box for a profile picture Fields for 'NAMA :', 'UNIV.:', and 'EMAIL :' 'LINK WA' button 'KEMBALI' and 'MENU UTAMA' buttons at the bottom 'KELUAR' button at the top right 	<ul style="list-style-type: none"> Tombol "Keluar": menampilkan halaman konfirmasi keluar Tombol "Kembali": kembali ke halaman sebelumnya Tombol "Icon WhatsApp": mengirim WhatsApp ke pengembang 	<p>Gambar disamping merupakan desain tampilan halaman Info Pengembang. Halaman ini berisi profil dari pengembang multimedia pembelajaran Budaya Indonesia.</p>

Lampiran 5 Tampilan produk akhir Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Halaman pembuka (intro)



b. Halaman menu utama



c. Halaman menu kompetensi dasar



d. Halaman menu (intro) materi ajar



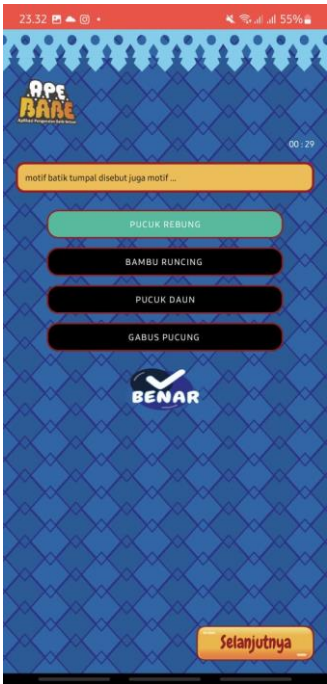
e. Halaman pemilihan motif batik Betawi



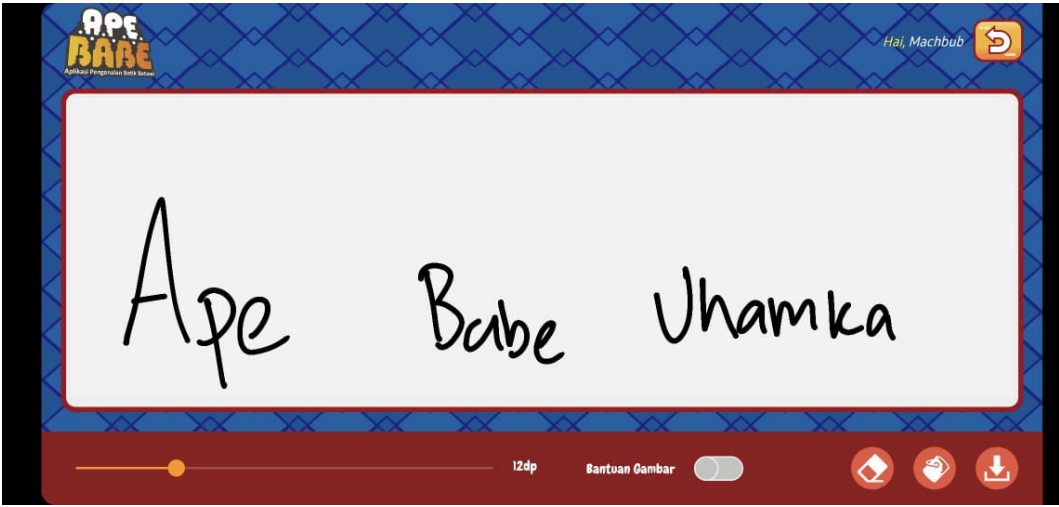
f. Halaman salah satu motif batik Betawi



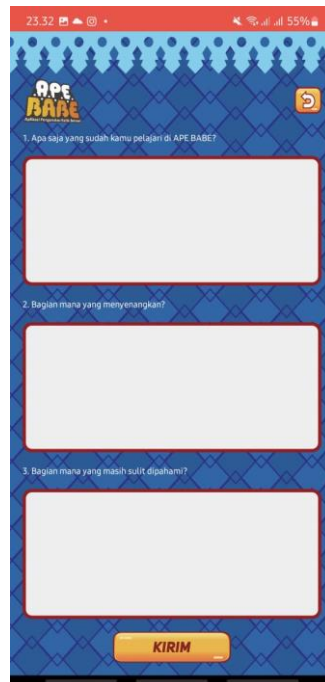
g. Halaman menu Evaluasi



h. Halaman canvas digital



i. Halaman menu Refleksi



j. Halaman menu info pengembang



Lampiran 6 Instrumen Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kulaitas isi dan tujuan dan aspek pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai, Sangat lengkap
 - 3 = Baik, Sesuai, lengkap
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai, Tidak lengkap
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai, Sangat tidak lengkap
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.				
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.				
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.				
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.				
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.				
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.				
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.				
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.				
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.				
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.				
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.				
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.				
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.				
14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi				

	yang harus dicapai peserta didik.				
15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.				
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.				
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.				
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.				
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).				
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.				
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.				
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.				
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.				
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.				
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.				

28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.				
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.				
30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.				
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.				
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).				
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.				
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.				

D. Komentarisaran umum

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,

*) lingkari salah satu

Lampiran 7 Instrumen Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

F. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis *Android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek komunikasi visual dan pemrograman.

G. Petunjuk Pengisian

3. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
4. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik
5. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
6. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

H. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
C. Aspek Komunikasi Visual					
1	Kemampuan multimedia untuk dikontrol dan memberikan <i>feed back</i> ketika dioperasikan.				
2	Kemampuan ilustrasi pendukung penyajian materi (gambar, animasi) dalam mempermudah peserta didik memahami materi.				
3	Kemampuan multimedia dalam mengombinasikan teks, gambar, video dan animasi sehingga penyampaian materi tidak monoton.				
4	Kemampuan multimedia dalam mengajak peserta didik berpikir secara logis.				
5	Kualitas konsistensi desain tampilan multimedia pada tiap halamannya.				
6	Kualitas alur kerja multimedia untuk mempermudah pengoperasian multimedia.				
7	Kejelasan suara narasi pada multimedia.				
8	Kualitas pengaturan <i>background</i> musik pada multimedia sehingga tidak mengganggu narasi.				
9	Kualitas ketepatan penempatan tombol pada multimedia.				
10	Kualitas komposisi warna pada multimedia.				
11	Kualitas pemilihan ukuran dan jenis huruf pada multimedia sehingga memudahkan pembacaan.				
12	Kejelasan gambar pendukung yang disajikan pada multimedia.				
13	Kejelasan video yang disajikan pada multimedia.				
14	Kejelasan animasi yang disajikan pada multimedia.				
15	Kualitas efek visual untuk membuat tampilan multimedia menjadi lebih dinamis.				
16	Kualitas gambar, video dan animasi pada multimedia untuk membuat komunikasi visual mudah dipahami.				
D. Aspek Pemrograman					
17	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.				
18	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan aplikasi tambahan lainnya.				

19	Kemampuan multimedia memberikan respon (<i>feedback</i>) yang cepat atas perintah masukan yang diberikan.				
20	Kehandalan multimedia saat digunakan (tidak <i>hang/eror</i>)				
21	Kemudahan mengakses tiap halaman pada multimedia.				
22	Kemudahan mengoperasikan tombol menu dan tombol navigasi.				
23	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada <i>handphone Android</i> berspesifikasi standar maupun pada komputer berspesifikasi tinggi. (spesifikasi yang dimaksud misalnya dalam hal kapasitas RAM dan jenis Prosesor)				
24	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada tiap versi <i>operating system Android</i> . (<i>operating system</i> yang dimaksud misalnya <i>Android Nougat</i> hingga <i>Tiramisu</i>)				

I. Komentar/saran umum

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

J. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- f. Tidak layak digunakan

Validator,

*) lingkari salah satu

Lampiran 8 Instrumen Respon Peserta didik

LEMBAR RESPON PESERTA DIDIK

“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan berikut dengan seksama.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas partisipasi kalian telah mengisi angket respon peserta didik.

4. Item Pernyataan

	Kriteria yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
Tentang materi yang kamu pelajari					
1	Materi yang saya pelajari pada media ini sesuai dengan yang ada pada buku PLBJ				
2	Materi tentang Sejarah Batik Betawi pada aplikasi ini penting untuk saya pelajari				
3	Materi tentang Ragam Motif Batik Betawi dapat saya temukan dalam aplikasi ini				
4	Materi tentang Mengenal Nilai Luhur dapat saya temukan dalam aplikasi ini				
5	Materi tentang Makna dari Ragam Motif Batik Betawi dapat saya temukan dalam aplikasi ini				
6	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mampu membedakan Ragam Motif Batik Betawi di kehidupan nyata				
7	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mengetahui Ragam Motif Batik Betawi				
8	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mengetahui cara untuk menghargai budaya Batik Betawi yang ada di Jakarta				
Tentang kegiatan belajarmu					
9	Saya dapat belajar sekaligus bermain apabila menggunakan aplikasi ini				
10	aplikasi ini membuat saya bersemangat untuk mempelajari materi Ragam Motif Batik Betawi				
11	Fitur menggambar di canvas digital pada aplikasi ini sesuai dengan materi yang saya pelajari				
12	Saya dapat dengan mudah bertanya mengenai materi ini kepada pengembang aplikasi dengan fitur yang disediakan				
Tentang tampilan media yang kamu gunakan					
13	Tulisan (teks) pada aplikasi ini mudah dibaca				
14	Warna tampilan pada aplikasi ini bagus dan cerah				
15	Gambar dan video pada aplikasi ini bagus dan				

16	Tampilan tombol aplikasi ini bagus dan menarik				
Tentang penggunaan media belajarmu					
17	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah				
18	Saya tidak mengalami kesulitan saat memainkan <i>game</i>				
19	Musik yang ada pada media ini dapat saya dengar dengan jelas				
20	Saya tidak mengalami gangguan teknis dalam menggunakan media ini				

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi

a. Adi Maulana, S.Pd (Revisi 1)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Adi Maulana, S.Pd.
Pekerjaan : Guru kelas V
Instansi : SDN Cibubur 10

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 15 Februari 2023.
Validator,


Adi Maulana, S.Pd.
NIP. 197001001202221001

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kulaitas isi dan tujuan dan aspek pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai, Sangat lengkap
 - 3 = Baik, Sesuai, lengkap
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai, Tidak lengkap
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai, Sangat tidak lengkap
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.			✓	
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.			✓	
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.			✓	
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).			✓	
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.				✓
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).				✓
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.				✓
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.				✓
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.			✓	
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.			✓	
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.			✓	
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.				✓
28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.			✓	
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.			✓	

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.			✓	
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.		✓		
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.		✓		
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.		✓		
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.		✓		
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.			✓	
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.		✓		
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.			✓	
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.			✓	
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.			✓	
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.				✓
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.		✓		
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.		✓		
14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.			✓	

30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.	✓		
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓		
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).	✓		
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.	✓		
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.		✓	

D. Komentar/saran umum

Soal evaluasi haraf di sesuaikan
materi di sesuaikan dengan KD

.....

.....

.....


.....

.....

.....

E. Kesimpulan

- Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :
- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan

Validator,

 Adi Maulana, SPd
 19701001202221001

*) lingkari salah satu

b. Adi Maulana, S.Pd (Tanpa Revisi)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Adi Maulana, S.Pd.
Pekerjaan : Guru kelas V
Instansi : SDN Cibubur 10

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 15 Februari 2023.
Validator,


Adi Maulana, S.Pd.
NIP. 197001001202221001

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kulaitas isi dan tujuan dan aspek pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai, Sangat lengkap
 - 3 = Baik, Sesuai, lengkap
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai, Tidak lengkap
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai, Sangat tidak lengkap
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.				✓
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.				✓
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.				✓
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.				✓
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.			✓	
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.			✓	
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.				✓
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.				✓
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.				✓
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.				✓
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.				✓
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.				✓
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.				✓
14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.				✓

15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.				✓
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.				✓
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.			✓	
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				✓
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.				✓
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).				✓
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.				✓
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.				✓
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.				✓
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.				✓
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.				✓
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.				✓
28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.			✓	
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.			✓	

30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.			✓	
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).				✓
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.				✓
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.				✓

D. Komentar/saran umum

.....
 LAYAK DIGUNAKAN

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,


Adi Maulana, S.Pd.
 NIP. 197010012022211001

*) lingkari salah satu

c. Hadi Purwanto, S. Pd. (Revisi

1)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hadi Purwanto, S.Pd.
Pekerjaan : Guru
Instansi : SDN CIBUBUK 06

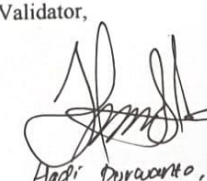
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 9 Februari 2023

Validator,


Hadi Purwanto, S.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek kulaitas isi dan tujuan dan aspek pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check* (✓) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik, Sangat sesuai, Sangat lengkap
 - 3 = Baik, Sesuai, lengkap
 - 2 = Tidak Baik, Tidak Sesuai, Tidak lengkap
 - 1 = Sangat Tidak Baik, Sangat tidak sesuai, Sangat tidak lengkap
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.		✓		
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.		✓		
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.		✓		
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.		✓		
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.		✓		
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.			✓	
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.		✓		
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.		✓		
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.			✓	
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.			✓	
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.			✓	
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.				✓
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.			✓	
14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.			✓	

15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.			✓	
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.			✓	
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.			✓	
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).			✓	
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.				✓
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).				✓
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.				✓
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.				✓
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.				✓
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.				✓
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.				✓
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.			✓	
28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.			✓	
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.			✓	

30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.			✓	
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).				✓
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.				✓
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.			✓	

D. Komentor/saran umum

- Materi kurang sesuai dengan KD dan Indikator
 - Materi mohon diperluas
 - Soal evaluasi kurang mewakili
-
-
-
-
-

E. Kesimpulan

- Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :
- a. Layak digunakan tanpa revisi
 - b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - c. Tidak layak digunakan

Validator,


Hadi Perwanto, SPd.

*) lingkari salah satu

d. Hadi Purwanto, S. Pd. (Tanpa Revisi)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hadi Purwanto, S.Pd.

Pekerjaan : Guru

Instansi : SDN CIBURUK 02

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony

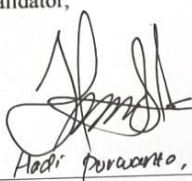
NIM : 2109087062

Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, ..9... Februari 2023

Validator,


Hadi Purwanto, S.Pd.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Kualitas Isi dan Tujuan					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.			✓	
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.			✓	
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.			✓	
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.				✓
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.			✓	
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.				✓
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.			✓	
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.			✓	
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.				✓
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.				✓
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.				✓
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.				✓
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.				✓
14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.				✓

15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.			✓	
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.				✓
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.				✓
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).				✓
No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.				✓
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).				✓
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.				✓
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.				✓
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.				✓
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.				✓
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.				✓
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.				✓
28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.				✓
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.				✓

30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.				✓
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.				✓
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).				✓
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.				✓
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.				✓

D. Komentar/saran umum


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

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,


Hest Perwanto, S.Pd.

*) lingkari salah satu

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media

a. Ahmad Muzaki Salman Alfarizi, S. T. (Revisi 1)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Muzaki Salman A
Pekerjaan : Programmer
Instansi : Universitas Harapan Bangsa

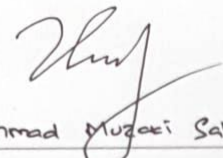
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android** pada materi **Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 25 Februari 2023

Validator,


Ahmad Muzaki Salman A

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis *Android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek komunikasi visual dan pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Komunikasi Visual					
1	Kemampuan multimedia untuk dikontrol dan memberikan <i>feed back</i> ketika dioperasikan.			✓	
2	Kemampuan ilustrasi pendukung penyajian materi (gambar, animasi) dalam mempermudah peserta didik memahami materi.				✓
3	Kemampuan multimedia dalam mengombinasikan teks, gambar, video dan animasi sehingga penyampaian materi tidak monoton.			✓	
4	Kemampuan multimedia dalam mengajak siswa berpikir secara logis.			✓	
5	Kualitas konsistensi desain tampilan multimedia pada tiap halamannya.		✓		
6	Kualitas alur kerja multimedia untuk mempermudah pengoperasian multimedia.			✓	
7	Kejelasan suara narasi pada multimedia.			✓	
8	Kualitas pengaturan <i>backsound</i> musik pada multimedia sehingga tidak mengganggu narasi.			✓	
9	Kualitas ketepatan penempatan tombol pada multimedia.			✓	
10	Kualitas komposisi warna pada multimedia.				✓
11	Kualitas pemilihan ukuran dan jenis huruf pada multimedia sehingga memudahkan pembacaan.		✓		
12	Kejelasan gambar pendukung yang disajikan pada multimedia.			✓	
13	Kejelasan video yang disajikan pada multimedia.				✓
14	Kejelasan animasi yang disajikan pada multimedia.			✓	
15	Kualitas efek visual untuk membuat tampilan multimedia menjadi lebih dinamis.			✓	
16	Kualitas gambar, video dan animasi pada multimedia untuk membuat komunikasi visual mudah dipahami.			✓	
B. Aspek Pemrograman					
17	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.			✓	
18	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan aplikasi tambahan lainnya.			✓	
19	Kemampuan multimedia memberikan respon (<i>feedback</i>) yang cepat atas perintah masukan yang			✓	

	diberikan.				
20	Kehandalan multimedia saat digunakan (tidak <i>hang/eror</i>)			✓	
21	Kemudahan mengakses tiap halaman pada multimedia.		✓		
22	Kemudahan mengoperasikan tombol menu dan tombol navigasi.			✓	
23	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada <i>handphone Android</i> berspesifikasi standar maupun pada komputer berspesifikasi tinggi. (spesifikasi yang dimaksud misalnya dalam hal kapasitas RAM dan jenis Prosesor)		✓		
24	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada tiap versi <i>operating system Android</i> . (<i>operating system</i> yang dimaksud misalnya <i>Android Nougat</i> hingga <i>Tiramisu</i>)			✓	

D. Komentar/saran umum

- *Perbaikan font perlu disempurnakan*
 - *Ada beberapa sumber yang belum muncul*
-
-
-
-

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *):

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,

Ahmed Muzaki Selma A

*) lingkari salah satu

b. Ahmad Muzaki Salman Alfarizi, S. T. (Tanpa Revisi)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Muzaki Salman A
Pekerjaan : Programmer
Instansi : Universitas Harapan Bangsa

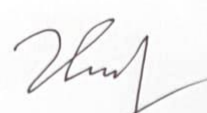
Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 25 Februari 2023

Validator,


Ahmad Muzaki Salman A

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Komunikasi Visual					
1	Kemampuan multimedia untuk dikontrol dan memberikan <i>feed back</i> ketika dioperasikan.			✓	
2	Kemampuan ilustrasi pendukung penyajian materi (gambar, animasi) dalam mempermudah peserta didik memahami materi.			✓	
3	Kemampuan multimedia dalam mengombinasikan teks, gambar, video dan animasi sehingga penyampaian materi tidak monoton.				✓
4	Kemampuan multimedia dalam mengajak siswa berpikir secara logis.				✓
5	Kualitas konsistensi desain tampilan multimedia pada tiap halamannya.			✓	
6	Kualitas alur kerja multimedia untuk mempermudah pengoperasian multimedia.				✓
7	Kejelasan suara narasi pada multimedia.			✓	
8	Kualitas pengaturan <i>background</i> musik pada multimedia sehingga tidak mengganggu narasi.				✓
9	Kualitas ketepatan penempatan tombol pada multimedia.			✓	
10	Kualitas komposisi warna pada multimedia.				✓
11	Kualitas pemilihan ukuran dan jenis huruf pada multimedia sehingga memudahkan pembacaan.			✓	
12	Kejelasan gambar pendukung yang disajikan pada multimedia.			✓	
13	Kejelasan video yang disajikan pada multimedia.				✓
14	Kejelasan animasi yang disajikan pada multimedia.			✓	
15	Kualitas efek visual untuk membuat tampilan multimedia menjadi lebih dinamis.			✓	
16	Kualitas gambar, video dan animasi pada multimedia untuk membuat komunikasi visual mudah dipahami.			✓	
B. Aspek Pemrograman					
17	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.			✓	
18	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan aplikasi tambahan lainnya.			✓	
19	Kemampuan multimedia memberikan respon (<i>feedback</i>) yang cepat atas perintah masukan yang			✓	

	diberikan.				
20	Kehandalan multimedia saat digunakan (tidak <i>hang/error</i>)				✓
21	Kemudahan mengakses tiap halaman pada multimedia.			✓	
22	Kemudahan mengoperasikan tombol menu dan tombol navigasi.			✓	
23	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada <i>handphone Android</i> berspesifikasi standar maupun pada komputer berspesifikasi tinggi. (spesifikasi yang dimaksud misalnya dalam hal kapasitas RAM dan jenis Prosesor)			✓	
24	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada tiap versi <i>operating system Android</i> . (<i>operating system</i> yang dimaksud misalnya <i>Android Nougat</i> hingga <i>Tiramisu</i>)			✓	

D. Komentar/saran umum

Disarankan di Playstore setelah penelitian selesai agar lebih bermanfaat

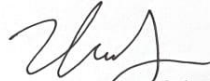
.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,


 Ahmad Muzaki Salman A

*) lingkari salah satu

c. Muhammad Nasrul Arifin, S. Pd. (Tanpa Revisi)

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA II


Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Nasrul Arifin, S. Pd.
Pekerjaan : Guru
Instansi : SMP Negeri 127 Jakarta

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 27 Februari 2023
Validator,

Muhammad Nasrul Arifin

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

“ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi”

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis *Android* pada materi Ragam Motif Batik Betawi.
2. Informasi mengenai kualitas materi ini didasarkan pada aspek komunikasi visual dan pemrograman.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda check (√) pada alternatif jawaban yang telah disediakan.
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Tidak Baik
 - 1 = Sangat Tidak Baik
3. Komentar atau saran perbaikan mohon ditulis pada kolom yang disediakan.
4. Kesimpulan akhir berupa kriteria kelayakan dari multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

C. Item Pernyataan

No	Aspek Penilaian	1	2	3	4
A. Aspek Komunikasi Visual					
1	Kemampuan multimedia untuk dikontrol dan memberikan <i>feed back</i> ketika dioperasikan.				✓
2	Kemampuan ilustrasi pendukung penyajian materi (gambar, animasi) dalam mempermudah peserta didik memahami materi.			✓	
3	Kemampuan multimedia dalam mengombinasikan teks, gambar, video dan animasi sehingga penyampaian materi tidak monoton.				✓
4	Kemampuan multimedia dalam mengajak siswa berpikir secara logis.				✓
5	Kualitas konsistensi desain tampilan multimedia pada tiap halamannya.			✓	
6	Kualitas alur kerja multimedia untuk mempermudah pengoperasian multimedia.			✓	
7	Kejelasan suara narasi pada multimedia.				✓
8	Kualitas pengaturan <i>background</i> musik pada multimedia sehingga tidak mengganggu narasi.				✓
9	Kualitas ketepatan penempatan tombol pada multimedia.				✓
10	Kualitas komposisi warna pada multimedia.				✓
11	Kualitas pemilihan ukuran dan jenis huruf pada multimedia sehingga memudahkan pembacaan.				✓
12	Kejelasan gambar pendukung yang disajikan pada multimedia.				✓
13	Kejelasan video yang disajikan pada multimedia.			✓	
14	Kejelasan animasi yang disajikan pada multimedia.				✓
15	Kualitas efek visual untuk membuat tampilan multimedia menjadi lebih dinamis.				✓
16	Kualitas gambar, video dan animasi pada multimedia untuk membuat komunikasi visual mudah dipahami.				✓
B. Aspek Pemrograman					
17	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan instalasi.				✓
18	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan aplikasi tambahan lainnya.			✓	
19	Kemampuan multimedia memberikan respon (<i>feedback</i>) yang cepat atas perintah masukan yang				✓

	diberikan.				
20	Kehandalan multimedia saat digunakan (tidak hang/eror)			✓	
21	Kemudahan mengakses tiap halaman pada multimedia.				✓
22	Kemudahan mengoperasikan tombol menu dan tombol navigasi.				✓
23	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada <i>handphone Android</i> berspesifikasi standar maupun pada komputer berspesifikasi tinggi. (spesifikasi yang dimaksud misalnya dalam hal kapasitas RAM dan jenis Prosesor)			✓	
24	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada tiap versi <i>operating system Android</i> . (<i>operating system</i> yang dimaksud misalnya <i>Android Nougat</i> hingga <i>Tiramisu</i>)			✓	

D. Komentar/saran umum

.....

E. Kesimpulan

Multimedia pembelajaran ini dinyatakan *) :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak digunakan

Validator,



Muhammad Nasrul Anifin

*) lingkari salah satu

Lembar Pernyataan para Ahli:

a. Lembar Pernyataan Ahli Instrumen

SURAT KETERANGAN VALIDASI

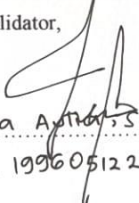
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fera Aulia, S.Si., M. Biotech
Jabatan/Pekerjaan : Asisten Ahli
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:
Desain Multimedia Pembelajaran APE BABE (Aplikasi Pengenalan Batik Betawi) Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi
dari mahasiswa :

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 12108244136
Prodi : Pendidikan Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk kepentingan ambil data dalam penelitian tersebut.
Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Januari 2023
Validator,

Fera Aulia, S.Si., M. Biotech
NIP. 199605122022032021

*) coret yang tidak perlu

b. Lembar Penyataan Ahli Materi

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI I

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

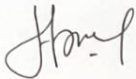
Nama : Adi Maulana, S.Pd.
Pekerjaan : Guru kelas V
Instansi : SDN Cibubur 10

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 15 Februari 2023.
Validator,


Adi Maulana, S.Pd.
NIP. 1970011001202221001

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MATERI II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hadi Purwanto, S.Pd.
Pekerjaan : Guru
Instansi : SMP CIBURUK 10


Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 9 Februari 2023

Validator,



Hadi Purwanto, S.Pd.

b. Lembar Pernyataan Ahli Media

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA I

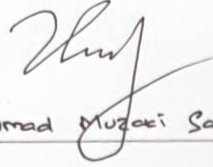
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Muzaki Salman A
Pekerjaan : Programmer
Instansi : Universitas Harapan Bangsa

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android pada materi Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar

Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 25 Februari 2023
Validator,

Ahmad Muzaki Salman A

LEMBAR PERNYATAAN PENILAIAN MEDIA II

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Nasrul Anifin, S. Pd.

Pekerjaan : Guru

Instansi : SMP Negeri 127 Jakarta

Menyatakan bahwa saya telah memberikan penilaian dan masukan pada **Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android** pada materi **Ragam Motif Batik Betawi** yang disusun oleh:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony


NIM : 2109087062

Program Studi : Pendidikan Dasar


Demikian pernyataan ini dibuat. Masukan yang diberikan diharapkan dapat digunakan untuk menyempurnakan tesis yang bersangkutan.

Jakarta, 27 Februari 2023

Validator,


Muhammad Nasrul Anifin

Lembar Contoh Respon Peserta Didik:



**LEMBAR RESPON
PESERTA DIDIK**

**“Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif APE BABE Berbasis Android
pada materi Ragam Motif Batik Betawi”**

A. Identitas Responden

Nama : Arini Kholunisa

Kelas : V.2

No. Absen : 02

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan berikut dengan seksama.
2. Berilah tanda *check* (√) pada salah satu jawaban yang diberikan berupa skor dengan kriteria penilaian sebagai berikut :
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Terimakasih atas partisipasi kalian telah mengisi angket respon peserta didik.

#Selamat Belajar#



C. Item Pernyataan

No	Kriteria yang dinilai				
		1	2	3	4
Tentang materi yang kamu pelajari					
1	Materi yang saya pelajari pada media ini sesuai dengan yang ada pada buku PLBJ				✓
2	Materi tentang Sejarah Batik Betawi pada aplikasi ini penting untuk saya pelajari				✓
3	Materi tentang Ragam Motif Batik Betawi dapat saya temukan dalam aplikasi ini			✓	
4	Materi tentang Menegal Nilai Luhur dapat saya temukan dalam aplikasi ini				✓
5	Materi tentang Makna dari Ragam Motif Batik Betawi dapat saya temukan dalam aplikasi ini			✓	
6	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mampu membedakan Ragam Motif Batik Betawi dikehidupan nyata			✓	
7	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mengetahui Ragam Motif Batik Betawi			✓	
8	Setelah menggunakan aplikasi ini saya mengetahui cara untuk menghargai budaya Batik Betawi yang ada di Jakarta			✓	
Tentang kegiatan belajarmu					
9	Saya dapat belajar sekaligus bermain apabila menggunakan aplikasi ini				✓
10	aplikasi ini membuat saya bersemangat untuk mempelajari materi Ragam Motif Batik Betawi				✓
11	Fitur menggambar di canvas digital pada aplikasi ini sesuai dengan materi yang saya				✓
12	Saya dapat dengan mudah bertanya mengenai materi ini kepada pengembang aplikasi dengan fitur yang disediakan				✓



No	Kriteria yang dinilai	Skala penilaian			
		1	2	3	4
Tentang tampilan aplikasi yang kamu gunakan					
13	Tulisan (teks) pada aplikasi ini mudah dibaca				✓
14	Warna tampilan pada aplikasi ini bagus dan cerah				✓
15	Gambar dan video pada aplikasi ini bagus dan menarik				✓
16	Tampilan tombol aplikasi ini bagus dan menarik			✓	
Tentang penggunaan aplikasi belajarmu					
17	Saya dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah			✓	
18	Saya tidak mengalami kesulitan saat menjalani semua menu pada aplikasi				✓
19	Musik yang ada pada aplikasi ini dapat saya dengar dengan jelas				✓
20	Saya tidak mengalami gangguan teknis dalam menggunakan aplikasi ini				✓

Rekapitulasi Saran Perbaikan Multimedia oleh para Ahli:

1. Ahli Materi 1 (Adi Maulana, S.Pd)
 - a. Materi harap disesuaikan dengan SK, KD, dan indikator pencapaian kompetensi.
 - b. Soal evaluasi harap disesuaikan dengan materi yang ada dan tingkat perkembangan peserta didik.
2. Ahli Materi 2 (Hadi Purwanto, M.Pd) :
 - a. Materi kurang sesuai dengan KD dan indikator.
 - b. Materi mohon diperluas.
 - c. Belum ada soal evaluasi yang sesuai.
3. Ahli Media 1 (Ahmad Muzaki Salman Alfarizi, S. T.) :
 - a. Beberapa font perlu disempurnakan.
 - b. Gambar dan ilustrasi perlu diperbaiki.
 - c. Penyebaran melalui *playstore*.
 - d. Perlu penyesuaian gambar karakter pada menu kompetensi.
 - e. Perkaya fungsi dari tombol navigasi dan tambahkan music background.
4. Ahli Media 2 (Muhammad Nasrul Arifin, S. Pd.) :
 - a. Sudah layak untuk uji lapangan.

Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Tabel Analisis Penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket.
		1	2		
	A. Aspek Kualitas Isi Materi dan Tujuan				
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada aplikasi dengan kompetensi dasar.	4	3	0,83	Valid
2	Kesesuaian materi pada aplikasi dengan indikator pembelajaran.	3	3	0,67	Valid
3	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk penguasaan kompetensi peserta didik.	4	4	1	Valid
4	Pemilihan materi yang disajikan pada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar.	4	3	0,83	Valid
5	Kelengkapan penyajian materi pada aplikasi.	4	3	0,83	Valid
6	Kelengkapan penyajian ilustrasi pendukung materi pada aplikasi.	4	4	1	Valid
7	Kualitas cakupan pembahasan materi pada tiap indikator.	4	3	0,83	Valid
8	Kualitas keterkaitan materi antar indikator yang disajikan pada aplikasi.	4	3	0,83	Valid
9	Kualitas format penyajian materi untuk menarik minat belajar peserta didik.	4	4	1	Valid
10	Kualitas format penyajian ilustrasi pendukung materi untuk menarik minat peserta didik agar lebih memahami materi.	4	4	1	Valid
11	Kemampuan materi yang disajikan untuk dapat dipahami oleh semua peserta didik.	4	4	1	Valid
12	Kualitas format penyajian materi dan ilustrasi untuk dapat menyampaikan keseluruhan materi.	3	4	0,83	Valid
13	Kesesuaian materi yang disajikan dengan taraf berfikir peserta didik.	4	4	1	Valid

14	Kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.	4	4	1	Valid
15	Kualitas keteraturan penulisan dan sistematika penyajian materi.	4	3	0,83	Valid
16	Kualitas alur penyajian materi pada aplikasi.	3	4	0,83	Valid
17	Keefektifan kalimat dalam penyajian materi pada aplikasi.	4	4	1	Valid
18	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	4	4	1	Valid
Rerata		3,83	3,61		

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket.
		1	2		
B. Aspek Pembelajaran					
19	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara mandiri.	4	4	1	Valid
20	Kemampuan aplikasi dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara berkelompok (diskusi).	4	4	1	Valid
21	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam memahami Ragam Motif Batik Betawi.	4	4	1	Valid
22	Kemampuan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam menggambar Ragam Motif Batik Betawi.	4	4	1	Valid
23	Kemampuan aplikasi menumbuhkan minat peserta didik untuk mempelajari materi.	4	4	1	Valid
24	Kemampuan aplikasi membuat peserta didik bersemangat dalam mengikuti proses	3	4	0,83	Valid

	pembelajaran.				
25	Kemampuan aplikasi untuk dapat memberikan pengalaman yang berarti dalam proses pembelajaran.	4	4	1	Valid
26	Kemampuan aplikasi untuk dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok.	4	4	1	Valid
27	Kemampuan aplikasi untuk dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik dalam pembelajaran.	3	4	0,83	Valid
28	Kemampuan aplikasi memberikan <i>feedback</i> yang sesuai dari hasil pengoperasian/instruksi peserta didik.	4	4	1	Valid
29	Kesesuaian soal/evaluasi pada aplikasi dengan materi yang telah disajikan.	4	4	1	Valid
30	Kemampuan soal/evaluasi pada aplikasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi.	4	4	1	Valid
31	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.	3	4	0,83	Valid
32	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah peserta didik dalam mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).	4	4	1	Valid
33	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran pada kurikulum tingkat satuan pendidikan.	4	4	1	Valid
34	Kemampuan penggunaan aplikasi untuk mempermudah guru dalam menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran.	4	4	1	Valid
Rerata		3,82	4		
Rerata keseluruhan		3,83	3,81		

Tabel Analisis Penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket.
		1	2		
	C. Aspek Komunikasi Visual (Penyajian)				
1	Kemampuan multimedia untuk dikontrol dan memberikan <i>feed back</i> ketika dioperasikan.	3	4	0,83	Valid
2	Kemampuan ilustrasi pendukung penyajian materi (gambar, animasi) dalam mempermudah peserta didik memahami materi.	4	3	0,83	Valid
3	Kemampuan multimedia dalam mengombinasikan teks, gambar, video dan animasi sehingga penyampaian materi tidak monoton.	3	4	0,83	Valid
4	Kemampuan multimedia dalam mengajak peserta didik berpikir secara logis.	4	4	1	Valid
5	Kualitas konsistensi desain tampilan multimedia pada tiap halamannya.	3	3	0,67	Valid
6	Kualitas alur kerja multimedia untuk mempermudah pengoperasian multimedia.	3	3	0,67	Valid
7	Kejelasan suara narasi pada multimedia.	4	4	1	Valid
8	Kualitas pengaturan <i>backsound</i> musik pada multimedia sehingga tidak mengganggu narasi.	3	4	0,83	Valid
9	Kualitas ketepatan penempatan tombol pada multimedia.	3	4	0,83	Valid
10	Kualitas komposisi warna pada multimedia.	4	3	0,83	Valid
11	Kualitas pemilihan ukuran dan jenis huruf pada multimedia sehingga memudahkan pembacaan.	3	4	0,83	Valid
12	Kejelasan gambar pendukung yang disajikan pada multimedia.	4	4	1	Valid
13	Kejelasan video yang disajikan pada multimedia.	3	3	0,67	Valid
14	Kejelasan animasi yang disajikan pada multimedia.	3	4	0,83	Valid
15	Kualitas efek visual untuk membuat tampilan multimedia menjadi lebih dinamis.	3	4	0,83	Valid
16	Kualitas gambar, video dan animasi pada multimedia untuk membuat komunikasi visual mudah dipahami.	4	4	1	Valid
Rerata		3,38	3,69		

No	Aspek Penilaian	Skor Ahli		V Aiken	Ket.
		1	2		
D. Aspek Pemrograman					
17	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan penginstalan.	3	4	0,83	Valid
18	Kemampuan multimedia dijalankan tanpa memerlukan aplikasi tambahan lainnya.	3	3	0,67	Valid
19	Kemampuan multimedia memberikan respon (<i>feedback</i>) yang cepat atas perintah masukan yang diberikan.	3	4	0,83	Valid
20	Kehandalan multimedia saat digunakan (tidak <i>hang/error</i>)	3	3	0,67	Valid
21	Kemudahan mengakses tiap halaman pada multimedia.	4	4	1	Valid
22	Kemudahan mengoperasikan tombol menu dan tombol navigasi.	3	4	0,83	Valid
23	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada <i>handphone Android</i> berspesifikasi standar maupun pada komputer berspesifikasi tinggi. (spesifikasi yang dimaksud misalnya dalam hal kapasitas RAM dan jenis Prosesor)	3	3	0,67	Valid
24	Kemampuan multimedia untuk dijalankan pada tiap versi <i>operating system Android</i> . (<i>operating system</i> yang dimaksud misalnya <i>Android Nougat</i> hingga <i>Tiramisu</i>)	3	3	0,67	Valid
Rerata		3,13	3,5		
Rerata Keseluruhan		3,25	3,6		

VALIDITAS DAN REALIBILITAS INSTRUMEN

1. Validitas Instrumen Penilaian Multimedia

Validitas aiken merupakan pengujian untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu aitem dari segi sejauh mana aitem tersebut mewakili konstruk yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (dalam Saifuddin Azwar, 2013: 134)

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$S = r - l_0$$

l_0 = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 4)

R = angka yang diberikan oleh penilai.

Indeks V Aiken akan muncul dalam rentang 0 sampai dengan 1. Butir dinilai valid apabila memiliki indeks V Aiken minimal berkategori cukup tinggi dengan nilai 0,4. Maka dari itu Tabel 1 dan Tabel 2 menunjukkan keseluruhan butir dalam instrumen dinyatakan valid.

2. Reliabilitas Instrumen Penilaian Multimedia

Reliabilitas intrumen diperoleh dengan analisis menggunakan SPSS 22.0 untuk mencari nilai Cronbach's Alpha. Analisis Reliabilitas dengan SPSS yang dilakukan menunjukkan instrumen memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,729 yang berarti nilainya lebih dari nilai standar minimal ($>0,7$). Maka dapat disimpulkan instrumen penilaian multimedia adalah reliabel.

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	2	66,7
	Excluded ^a	1	33,3
	Total	3	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,729	58

REKAPITULASI PENILAIAN OLEH AHLI MATERI DAN MEDIA

Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Materi Dan Media

No	Aspek	Skor Ahli		Rerata	Ketegori
		1	2		
1	Aspek Kualitas Isi Materi dan Tujuan	3,83	3,61	3,72	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	3,81	4	3,91	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	3,38	3,69	3,53	Sangat Layak
4	Aspek Pemrograman	3,13	3,50	3,31	Sangat Layak
Rerata				3,62	Sangat Layak

Lampiran 12 Hasil Ujicoba Lapangan

Responden	Butir Pertanyaan																			
	Aspek Isi Materi						Aspek Kualitas Pembelajaran						Aspek Komunikasi Visual							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4
2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3
3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4
4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3
5	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4
Rerata	3,667	3,667	3,833	3,667	3,667	3,167	3,5	3,667	3,833	3,5	3,833	3,667	3,5	3,167	3,667	3,5	3,667	3,5	3,667	3,667
Rerata Aspek	3,595238095						3,733333333						3,5							

Rekapitulasi respon siswa pada uji coba lapangan terbatas (6 Siswa)

No	Aspek	Rerata	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi Materi	3,59	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	3,73	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	3,50	Sangat Layak
4	Aspek Pemrograman	3,58	Sangat Layak
	Rerata	3,60	Sangat Layak

Lampiran 13 Hasil Ujicoba Lapangan lebih luas

Responden	Butir Pertanyaan																			
	Aspek Isi Materi					Aspek Kualitas Pembelajaran					Aspek Komunikasi Visual					Aspek Pemrograman				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3
2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2
3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2
4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3
5	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
6	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4
7	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
8	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3
11	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3
12	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
13	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
14	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3
15	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
16	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
17	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4
18	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
19	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3
20	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
21	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
22	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3
23	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
24	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3
25	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3
27	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
28	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2
29	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2
30	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4
Rerata	3,667	3,533	3,433	3,467	3,333	3,4	3,5	3,7	3,433	3,6	3,533	3,567	3,7	3,633	3,367	3,533	3,633	3,467	3,3	3,467
Rerata Aspek	3,476190476																			
	3,566666667					3,566666667					3,558333333					3,466666667				

HASIL VALIDITAS INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK

Validitas butir pada instrumen respon peserta didik dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.0. Berikut adalah hasil analisis butir respon peserta didik.

Tabel 1. Hasil Validitas Instrumen Respon Peserta didik

No. Butir Instrumen	Nilai R Butir	Nilai R Tabel	Keterangan
1	0,419	0,361	Valid
2	0,432	0,361	Valid
3	0,385	0,361	Valid
4	0,677	0,361	Valid
5	0,397	0,361	Valid
6	0,357	0,361	Tidak Valid
7	0,352	0,361	Tidak Valid
8	0,415	0,361	Valid
9	0,385	0,361	Valid
10	0,394	0,361	Valid
11	0,432	0,361	Valid
12	0,805	0,361	Valid
13	0,517	0,361	Valid
14	0,686	0,361	Valid
15	0,281	0,361	Tidak Valid
16	0,432	0,361	Valid
17	0,686	0,361	Valid
18	0,676	0,361	Valid
19	0,688	0,361	Valid
20	0,677	0,361	Valid

Dari hasil analisis validitas 20 butir instrumen, terdapat 3 butir pernyataan yaitu nomor 6, 7 dan 15 yang tidak valid yaitu yang memiliki indeks korelasi kurang dari 0,361 (R Tabel). Maka dari itu ketiga butir tersebut tidak dimasukkan dalam analisis respon peserta didik dan perhitungan realibilitas, sehingga dihasilkan instrumen dengan reliabilitas sebagai berikut.

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,738	21

Analisis Reliabilitas dengan SPSS yang dilakukan menunjukkan instrumen memiliki Cronbach's Alpha sebesar 0,738 yang berarti nilainya lebih dari nilai standar minimal ($>0,7$). Maka dapat disimpulkan instrumen respon peserta didik adalah reliabel.

REKAPITULASI RESPON PESERTA DIDIK PADA UJI COBA LAPANGAN LEBIH LUAS

Rekapitulasi Respon Peserta didik Pada Uji Coba Lapangan Lebih Luas (30 Peserta didik)

No	Aspek	Butir	Rerata	Kategori
1	Aspek Kualitas Isi Materi	1,2,3,4,5	3,49	Sangat Layak
2	Aspek Pembelajaran	8,9,10,11,12	3,57	Sangat Layak
3	Aspek Komunikasi Visual	13,14,16	3,62	Sangat Layak
4	Aspek Pemrograman	17,18,19,20	3,47	Sangat Layak
Rerata			3,54	Sangat Layak

Lampiran 14 Tabel Hasil Efektivitas

NO	NAMA	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Interval
1	ANGGUN NUR ELIZAH	25	50	25
2	ARINI KHOIRUNISA	57	100	43
3	BINTANG HUKAMAH INDRASAKTI DSP	44	57	13
4	BONDAN PRAKOSO HUSTANTO	69	94	25
5	DAFFA RIZALDY	31	100	69
6	DIKAPRASTYA ANTONI	50	63	13
7	EXEL NOVANDA	63	100	37
8	FREYA FELICITY ASSYAKIRA	69	88	19
9	ILHAM WICAKSONO	63	100	37
10	JANUAR RIZQI PRATAMA	25	75	50
11	KENNY SABIAN PUTRA	63	94	31
12	KHALIFA NADA THUFAILAH	69	75	6
13	KHOIRUL DWI CAHYO	50	94	44
14	MUHAMMAD ARKAN SAID R.	63	100	37
15	MUHAMMAD FARLAN SYAH	57	63	6
16	MUHAMMAD RAJA HAIKAL	38	63	25
17	NABILA FITRIYANA	63	75	12
18	NABILAH ASYIFA	63	75	12
19	NAILA ALYA SAKILA	50	88	38
20	NAUFAL FATHIR RAFARDHAN	69	100	31
21	NIKEN MAHARANI	50	94	44
22	NILNA AZIZAH	57	81	24
23	PUTRI SEVILLA CAHYA	57	100	43
24	RAHMAT FAUZAN AZIMA	25	63	38
25	REGIAN CHANDRA DWINGGA	25	100	75
26	RIDHO NOUVAL IBRAHIM	50	88	38
27	RIZKY PRATAMA PUTRA	25	44	19
28	SERAFINA ASYRANI	44	94	50
29	TRIANSYAH NUR RAHADI	31	100	69
30	ZIVARA NATASYA PUTRI SUGANDI	31	75	44
RERATA		49,2	83,1	33,9

Lampiran 15 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor	: 286/B.04.02/2023	5 Rajab	1444 H
Lampiran	: -	27 Januari	2023 M
Perihal	: Izin Penelitian		

Yang terhormat,
Kepala SD Negeri Cibubur 10
Jln. H. Bulak Ringin, 1A. Cibubur
Ciracas, Jakarta Timur.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa kami :

N a m a : **Muhammad Muslim Machbub Sulthony**
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2022/2023

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:
"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi".

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,
Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

a.n. Direktur,
Kepala Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
Direktur (Sebagai laporan)

Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Tampilan Aplikasi pada Handphone Responden



Responden mengisi angket respon pada ujicoba lapangan terbatas



Responden mencoba mengakses APE BABE pada ujicoba lapangan lebih luas



Responden mengisi angket respon pada ujicoba lapangan lebih luas



Koordinasi bersama Wali Kelas V (Adi Maulana, S. Pd.)



Penjelasan tentang uji coba lapangan ke responden


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202316938, 25 Februari 2023

Pencipta

Nama : **Muhammad Muslim Machbub Sulthony, S. Pd., Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd dkk**

Alamat : **Jl. H. Nisin No. 140 RT.16/RW.09 Pekayon, Pasar Rebo, Jakarta Timur, DKI JAKARTA, 13710**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Muhammad Muslim Machbub Sulthony, S. Pd., Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd dkk**

Alamat : **Jl. H. Nisin No. 140 RT.16/RW.09 Pekayon, Pasar Rebo, Jakarta Timur, DKI JAKARTA, 13710**

Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Desain Aplikasi APE BABE (Aplikasi Pengenalan Batik Betawi)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : **21 Desember 2021, di Forum Diskusi Mahasiswa Pendidikan Dasar Pascasarjana UHAMKA**

Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.**

Nomor pencatatan : **000449861**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
 Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



an Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
 Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
 u.b.
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Dasananto
 NIP.196412081991031002

Disclaimer:
 Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Surat Pencatatan Ciptaan (Hak Cipta) hal 1

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Muhammad Muslim Machbub Sulthony, S. Pd.	Jl. H. Nisin No. 140 RT.16/RW.09 Pekayon, Pasar Rebo
2	Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd	Jl. Pekapuran, Kp. Sindangkarsa, No. 82 RT.03/RW.05, Sukamajubar, Tapos.
3	Prof. Dr. Suswandari, M. Pd.	Jl. H. Balok Kalisari, Pasar Rebo

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Muhammad Muslim Machbub Sulthony, S. Pd.	Jl. H. Nisin No. 140 RT.16/RW.09 Pekayon, Pasar Rebo
2	Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd	Jl. Pekapuran, Kp. Sindangkarsa, No. 82 RT.03/RW.05, Sukamajubar, Tapos.
3	Prof. Dr. Suswandari, M. Pd.	Jl. H. Balok Kalisari, Pasar Rebo



Surat Pencatatan Ciptaan (Hak Cipta) hal 2



Sertifikat Juara III (APE BABE) dalam Lomba Software Pembelajaran



Publikasi di Sosial Media @spsuhamka



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI CIBUBUR 10

Jalan Bulak Ringin No. 1A Cibubur Ciracas, Jakarta Timur

Telepon: 02122827910

Email : adm.cibubur10@gmail.com, sdn_cibubur10@yahoo.co.id

J A K A R T A

Kode Pos 13720

SURAT KETERANGAN

No. SURAT KETERANGAN

NO. 055 I PK.01.01

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tini Satriatin, S. Pd.
NIP : 197007241991022001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. 1 (IVb)
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Cibubur 10

Menerangkan bahwa memberikan izin untuk Uji coba instrument penelitian di sekolah kami SDN Cibubur 10, kepada :

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA)
Prodi : Pendidikan Dasar
Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S.2)

Untuk Pembuatan tesis yang berjudul :

"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID PADA MATERI RAGAM MOTIF BATIK BETAWI UNTUK SISWA KELAS V
SDN CIBUBUR 10"

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



SURAT PERNYATAAN TESIS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Muslim Machbub Sulthony
NIM : 2109087062
Program Studi : Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Berbasis Android pada Materi Ragam Motif Batik Betawi
Untuk Siswa Kelas V SDN Cibubur 10

Demi Allah dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiat dari karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain.
2. Tesis ini disusun dengan mengacu kepada norma-norma Etika Penelitian
3. Jika pernyataan saya ini ternyata tidak benar, saya mempersilahkan Sekolah Pasca Sarjana UHAMKA untuk mencabut ijazah dan gelar saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 31 Juli 2023


M. MUSLIM MACHBUB S

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Muhammad Muslim Machbub Sulthony. Lahir di Jakarta pada tanggal 17 September 1994. Peneliti adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang lahir dari pasangan Bapak Timin dan Ibu Sakirah. Saat ini peneliti bertempat tinggal di alamat Kelurahan Pekayon, Kecamatan Pasar Rebo Kota Administrasi Jakarta Timur, Provinsi DKI Jakarta.

Peneliti menyelesaikan pendidikan di SDN Cilangkap 04 pada tahun 2006, dilanjutkan ke MTs N 22 Jakarta pada tahun 2009, kemudian ke SMK Analis Kimia Tunas Harapan Jakarta pada tahun 2012. Di tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2016. Pada tahun 2021 peneliti melanjutkan Pendidikan Magister dengan program studi Pendidikan Dasar di Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA). Selain menjalankan pendidikan Magister, peneliti bertugas menjadi Guru di SDN Cibubur 10. Peneliti juga menjadi penulis modul proyek, modul ajar, dan sebagai fasilitator IKM dan P5

COVER

**PENGARUH PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DAN MINAT BELAJAR
SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI MIS
DARUNNAJAH CIPINING**

PROPOSAL TESIS



Uhamka

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Oleh :

MUHAMAD ABU SOBIRIN

NIM: 2109087036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DIFERENSIASI DAN MINAT
BELAJAR SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI
MIS DARUNNAJAH 2 CIPINING**

(EKSPERIMEN SISWA KELAS IV MI DARUNNAJAH 2 CIPINING)

SEMINAR PROPOSAL

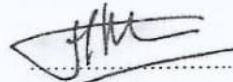
Oleh:
MUHAMAD ABU SOBIRIN
NIM : 2109087036

PEMBIMBING

TANDA TANGAN

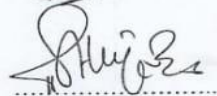
TANGGAL

Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd




3 - 4 - 2023

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd



3/4/2023

Jakarta, 03 April 2023
Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA



Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

COVER BUKU BIMBINGAN



SEKOLAH PASCASARJANA UHAMKA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068

KARTU KENDALI BIMBINGAN TESIS

foto
3 x 4

IDENTITAS MAHASISWA :

Nama : Muhamad Abu Sobirin
Program Studi : Pendas
NIM : 2109087036
Angkatan / Kelas : 41 2022 2023
Tahun Masuk : 2021

DATA BIMBINGAN :

JUDUL TESIS : Pengaruh Model Pembelajaran Diferensiasi dan
Minat belajar terhadap Hasil belajar Matematika
di MIS Perumahan Cipinang
PEMBIMBING 1 : Dr. Sigit Ety Purwanto, M.Pd.
PEMBIMBING 2 : Dr. Hj. Yessy Yanika Sari, M.Pd.

Direktur,

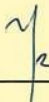



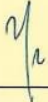
ttd

Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

ISI BUKU BIMBINGAN

LEMBAR BIMBINGAN

Pembimbing II : Dr. H. Tussy Yanika Sari, M.Pd

NO	TANGGAL	BAHASAN	PARAF
1		konsep dan judul	
2		Konsultasi Bab 1	
3		Konsultasi Bab 2	
4		Konsultasi Bab 3	
5		acc proposal	
6			
7			
8			
9			
10			