PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Teknologi Pendidikan

Disusun Oleh:

Annisa Chusnul Khotimah

NIM. 1801463

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Oleh;

Annisa Chusnul Khotimah

NIM. 1801463

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Annisa Chusnul Khotimah

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau Sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Annisa Chusnul Khotimah
NIM. 1801463

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Disetujui Oleh:

Pembimbing Skripsi I

Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si, M.Kom., MCE
NIP. 197112281998021001

Pembimbing Skripsi II

Dadi Mulyadi, M.T.
NIP. 920200119820710101

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.
NIP. 19691204200501102

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul " Penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Interaksi Sosial Di Kelas 5 Sekolah Dasar" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakkan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, November 2022

Yang Membuat Pernyataan

Annisa Chusnul Khotimah

NIM. 1801463

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulis diberikan kelancaran serta pengalaman berharga dan dapat menyelesaikan penelitian ini dalam bentuk skripsi.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini begitu banyak bantuan dari banyak pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan rasa hormat dan terima kasih serta syukur yang mendalam, kepada:

1. Diri sendiri, karena senantiasa selalu berjuang dan pantang menyerah dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Kedua orangtua, adik, saudara dan keluarga besar yang senantiasa memberikan dorongan kepada penulis untuk selalu bisa melewati segala hal dengan semangat selama proses penyelesaian skripsi.
3. Kepada seluruh teman-teman penulis yang dengan senang hati mendengarkan keluh kesah serta memberikan bantuan dan masukan pada setiap proses pengerjaan skripsi yang penulis hadapi.
4. Kepada bapak Dr. H. Zainal Arifin, M.Pd. Selaku pembimbing akademik yang telah memberikan banyak ilmu dan membimbing penulis selama menimba ilmu di Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Kepada Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si, M.Kom., MCE. Selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan serta ilmu selama penulis menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Kepada bapak Dadi Mulyadi, M.T. Selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan serta ilmu selama penulis menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Kepada seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang senantiasa

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Oleh

Annisa Chusnul Khotimah

1801463

Pembelajaran pada setiap zaman memiliki perubahan secara terus menerus, hal ini dilakukan guna menciptakan pembelajaran yang efektif serta efisien. Peningkatan suatu kualitas pembelajaran pada saat ini yaitu semakin banyak nya media pembelajaran yang turut membantu guru dan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar dari setiap individu peserta didik, hal ini dikarenakan media pembelajaran mampu memfasilitasi gaya belajar dari setiap siswa sesuai dengan kebutuhannya. Pembelajaran IPS terutama pada materi Interaksi Sosial, hanya dilakukan secara metode ceramah oleh guru diakibatkan keterbatasan waktu yang dimiliki pada saat pembelajaran serta keterbatasan dari siswa apabila ingin diadakan praktik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas 5 Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran komputer berbasis Articulate Storyline 3. Penelitian dilaksanakan sebagai sarana untuk memperkenalkan media pembelajaran interaktif yang diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu metode Pre Experimental Design.dengan desain penelitian One Group Pretest & Postest Design. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SD Andir Mukti dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu sampling total/sensus. Berdasarkan penelitian diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif Pemahaman, Penerapan dan Analisis pada saat sebelum dan sesudah diberikan treatment melalui penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar".

Kata Kunci : media pembelajaran komputer, hasil belajar, ilmu pengetahuan sosial

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat diberikan kemudahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul " Penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Interaksi Sosial Di Kelas 5 Sekolah Dasar". Penulisan karya ilmiah ini dibuat sebagai salah satu syarat penulis untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian ini berisikan mengenai penerapan media pembelajaran komputer untuk membantu siswa dalam memahami materi serta mendapatkan pengalaman belajar baru sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dari tiap individu siswa. Dalam penulisannya, penulis mendapatkan banyak pengalaman baru yang oleh karena itu penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga berterimakasih kepada Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE. dan Bapak Dadi Mulyadi, M.T selaku pembimbing dari penulis yang sudah memberikan banyak ilmu serta pelajaran yang sangat berharga kepada penulis.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat, dan bagi individu yang memiliki kebutuhan atas skripsi ini, serta untuk menambah kajian keilmuan Teknologi Pendidikan. Penulis juga berharap mendapatkan manfaat serta ilmu dari proses penulisan skripsi ini agar menjadi bekal yang sangat bernilai di masa depan penulis.

Cirebon, November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **iv**

UCAPAN TERIMAKASIH ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

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

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 6

1.4 Manfaat Hasil Penelitian 6

BAB II KAJIAN TEORI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR **8**

2.1 Pembelajaran 8

2.1.1 Komponen Pembelajaran 10

2.2 Media Pembelajaran 14

2.2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran 15

2.2.2 Kriteria Memilih Media Pembelajaran 16

2.2.3 Media Pembelajaran Komputer 16

2.3 Hasil Belajar 18

2.3.1 Ranah Kognitif 19

2.3.2 Ranah Afektif 20

2.3.3 Ranah Psikomotor 20

2.5 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial 21

2.6 Hipotesis dan Kerangka Berfikir Penelitian 23

BAB III METODE PENELITIAN **26**

3.1 Metode Penelitian 26

3.2 Desain Penelitian 27

3.3 Variabel Penelitian 28

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian 30
3.4.1 Populasi 30
3.4.2 Sampel 30
3.5 Instrumen Penelitian 31
3.5.1 Tes 31
3.6 Analisis Data 33
3.6.1 Teknik Analisis Data 33
3.6.2 Validitas Instrumen 34
3.6.3 Reliabilitas 35
3.6.4 Uji Normalitas 36
3.6.5 Uji Hipotesis 36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 38
4.1 Pelaksanaan Penelitian 38
4.2 Hasil Penelitian 40
4.2.1 Uji Normalitas Hasil Belajar 42
4.2.2 Uji Paired Sample T-test 43
4.2.3 Uji Hipotesis 43
4.2.4 Analisis Data Hasil *Pretest* 44
4.2.5 Analisis Data Hasil *Postest* 45
4.2.6 Analisis Data Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Postest* 46
4.3 Pembahasan 50
4.3.1 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar" Terhadap Aspek Kognitif Pemahaman (C2) 51
4.3.2 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar" Terhadap Aspek Kognitif Penerapan (C3) 52
4.3.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komputer "Taman Belajar" Terhadap Aspek Kognitif Analisis (C4) 52

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI 54
5.1 Simpulan 54
5.2 Implikasi dan Rekomendasi 55
5.2.1 Implikasi 55
5.2.2 Rekomendasi 55

DAFTAR PUSTAKA 57

LAMPIRAN 60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pola Pembelajaran Tradisional 12
Tabel 2. 2 Pola Pembelajaran Dibantu Media 13
Tabel 2. 3 Pola Pembelajaran yang Merupakan Tanggung Jawab Bersama antara Guru dan Media 13
Tabel 2. 4 Pola Pembelajaran dengan Media 13
Tabel 2. 5 Bagan Spesifikasi Penelitian 24

Tabel 3. 1 Pola Kelompok Tunggal 28
Tabel 3. 2 Hubungan Antar Variabel 29
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrument Test 31
Tabel 3. 4 Uji Validitas Instrument 34
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Instrument 35
Tabel 3. 6 Hasil Keseluruhan Uji Reliabilitas 36

Tabel 4. 1 Hasil Pretest dan Postest Siswa 40
Tabel 4. 2 Uji Normalitas Hasil Belajar 42
Tabel 4. 3 Uji Paired Sample T-test Hasil Belajar 43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Klasifikasi Media 15

Gambar 4. 1 Peningkatan Aspek Pemahaman (C2) 47

Gambar 4. 2 Peningkatan Aspek Penerapan (C3) 48

Gambar 4. 3 Peningkatan Aspek Analisis (C4) 49

DAFTAR PUSTAKA

Abu, Ahmadi. 2008. Psikologi Belajar Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.

Amiroh. (2019). Mahir Membuat Media Interaktif Articulate storyline. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.

Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper), 4(1), 80-86.

Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Arsyad, A..(2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *1*(2).

Basuki Wibawa dan Farida Mukti.2001. Media Pengajaran.Bandung : CV Maulana.

Catalano, R. F., Kosterman, R., Hawkins, J. D., Newcomb, M. D., & Abbott, R. D. (1996). Modeling the etiology of adolescent substance use: A test of the social development model. *Journal of drug issues*, *26*(2), 429-455.

Chotimah, U. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang. Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn, 5(1), 52-65.

Creswell, J. W. (2014). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications.

Daldjoeni, N. (2020). Dasar-dasar ilmu pengetahuan sosial.

Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Darmawan, D. (2016). Mobile learning: Sebuah aplikasi teknologi pembelajaran.

Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Darmawan, D., & Wahyudin, D. (2018). Model pembelajaran disekolah.

Delcourt, M. A., & Kinzie, M. B. (1993). Computer technologies in teacher education: The measurement of attitudes and self-efficacy. *Journal of*

research and Development in Education, *27*(1), 35-41.

Dimyati, & Mudjiono. (2006). Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Fauziah, N.N. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Ar-Riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*.

Hamalik, Oemar, (1992: 40:4). Studi Ilmu Sosial Pengetahuan Sosial. Bandung. CV. Mandar Maju.

Hernawan, A.H. (2007). *Media Pembelajaran SD.* Bandung: UpinPress.

Heinich, Molenda, Russel. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall

Hermawan, Asep Herry., dkk. (2013). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Husaini Usman. (2006). Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan. Jakarta:Bumi Aksara.

Kerlinger, F. N. (1973). Founding Of Behavior Research, Holt. Rinchart and Winston Inc. New York.

Kidder. (1981). Research Methods in Social Relations. New York : Rinehart & Winston.

Kpolovie, P.J., Joe, A.I. & Okoto, T. (2014). *Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school*. *International Journal of Humanities, Social Science and Education*; 1(11), 73-100.

Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(1), 24-35.

Leshin, C.B.J. Pollock, dan C.M. Reigeluth, Instruction Design Stategies And Tactics Englewood Cliffs, New Jesey : Educational Technology Publisher, 1992.

Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. Formatif: jurnal ilmiah pendidikan MIPA, 3(2).

Mahnun, Nunu. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33.

Maryati, Kun dan Suryawati, Juju. (2001). Sosiologi untuk SMA dan MA Kelas XI

2. Jakarta : Erlangga

Muh. Sain Hanafy, Jurnal Pendidikan: Konsep Belajar dan Pembelajaran, Lentera Pendidikan, Vol. 17 No. 1 Juni 2014: 66-79.

Primasari, R., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan.

Sarifani, K. A. K., & Rasto, R. (2017). Keterampilan Manajerial Kepala Sekolah Dan Budaya Mutu Sebagai Determinan Kinerja. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 1(1), 30-40.

Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 20(2).

Sudjana, Nana. 2012. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sudjana, N dan Rifai, A. (1990). Media Pengajaran. Bandung : Sinar Baru.

Sugiono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi,R&D dan penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatit Dan R&D. Bandung: Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2016. Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia.

Sutikno, M. Sobry.2007. Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna. Mataram: NTP Press.

Suyanto dan Djihad Hisyam. (2010). Pendidikan Indonesia Memasuki Milenium III.Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.

Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat, K. N. P. K. (2011). Taksonomi Bloom. *Jurnal: Pusdiklat KNPK*, *766*(1), 1-7.