



**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU PINTAR
ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA SISWA SD KELAS 4 TEMA INDAHNYA
KEBERSAMAAN KURIKULUM 2013**

Skripsi

**disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan**

oleh

Ali Haidar

1102411024

**JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Ali Haidar NIM: 1102411024, dengan judul “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sd Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

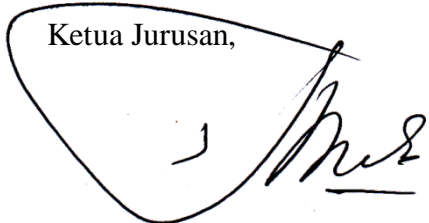
Hari : Kamis

Tanggal : 18 Agustus 2016

Semarang, 15 Agustus 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP. 195610261986011001

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Haryono, M.Psi

NIP.196202221986011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi yang ditulis oleh Ali Haidar, NIM 1102411024, tentang Buku Pintar Elektronik ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknoloi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada tanggal 18 agustus 2016.

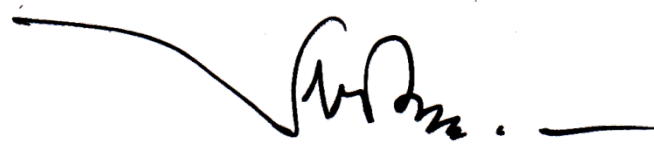
Panitia

Ketua Penguji



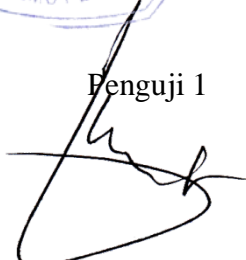
Dr. SUNGKOWO EDY
MULYONO, S.Pd., M.Si.
NIP. 19680704200501100

Sekretaris



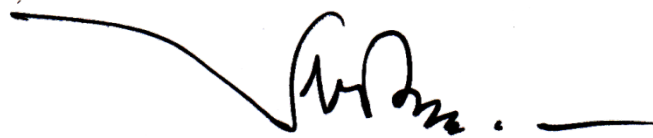
Drs. Sukirman, M.Si
NIP.195501011986011001

Penguji 1




Drs. Haryanto
NIP.195505151984031002

Penguji 2



Drs. Sukirman, M.Si
NIP.195501011986011001

Penguji 3



Prof. Dr. Haryono, M.Psi
NIP.196202221986011001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ali Haidar

Nim : 1102411024

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Judul skripsi : Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahny Kebersamaan Kurikulum 2013.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau teman orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 15 Agustus 2016



Ali Haidar

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. *“Man Jadda Wajada, Man Shabara Zhafira, Man Sara Ala Darbi Washala :
Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil, siapa yang sabar pasti
beruntung, siapa menepati jalan-Nya akan sampai ke tujuan.”*
2. *“Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang
disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak
akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha.”*

PERSEMBAHAN

1. Bapak Ali Ghufroon dan Ibu Naili Khimayah yang selalu mendoakan, memberi dukungan, memberi uang saku, memberi motivasi sehingga tersusunlah skripsi ini.
2. Teman-teman seperjuangan TP 2011 yang selalu memberi dukungan, do'a dan bantuannya.
3. SD N 1 Jatikulon Kudus

PRAKATA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan anugrah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema IndahNya Kebersamaan Kurikulum 2013”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di SD 1 Jatikulon Kudus.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd., Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi
4. Prof. Dr. Haryono, M.Psi., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta dorongan dengan penuh kesabaran sehingga tersusun skripsi ini

5. Drs. Haryanto, sebagai Dosen Penguji 1 yang telah menguji serta memberikan arahan, masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini
6. Drs. Sukirman M.Si., sebagai Dosen Penguji II yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
7. Sony Zulfikasari ,S.Pd., sebagai validator media yang telah memberikan masukan dan bimbingannya dalam pembuatan media *Buku Pintar Elektronik*.
8. Bapak Sunarto, S.Pd., sebagai validator materi yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam pembuatan media *Buku Pintar Elektronik*.
9. Segenap keluarga SD Negeri 1 Jatikulon Kudus yang telah memberikan izin dan kerjasama selama pelaksanaan penelitian.
10. Bapak, ibu serta seluruh keluargaku yang telah banyak memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan kesabaran.
11. Teman-teman Teknologi Pendidikan 2011 yang telah mendukung untuk menyelesaikan skripsi.
12. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan perkembangan dunia pendidikan Indonesia. Kritik dan saran selalu saya harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, 15 Agustus 2016

Penulis

ABSTRAK

Haidar, Ali (2016). Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013. Dosen Pembimbing: Prof. Haryono.

Kata Kunci : Pengembangan, Kelayakan, Keefektifan, *Buku Pintar Elektronik*,
Indahnya Kebersamaan

Pembelajaran Tema indahya kebersamaan merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak karena tidak mampu melihat secara langsung. Pada Pelaksanaan pembelajaran tema indahya kebersamaan dikelas IV SD 1 Jatikulon Kudus ada 5 guru yang masih menggunakan metode pembelajaran pasif dengan metode ceramah dan 10 guru menggunakan media pembelajaran *powerpoint* sederhana. Permasalahan dalam peneilitian ini adalah Buku Pintar Elektronik seperti apa yang efektif untuk membelajarkan Tema Indahnya Kebersamaan, bagaimana kelayakan BPE yang dikembangkan untuk membelajarkan Tema Indahnya Kebersamaan, dan bagaimana keefektifan BPE yang dilakukan dalam pembelajaran Tema Indahnya kebersamaan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat Buku Pintar Elektronik seperti apa yang efektif dan praktis untuk membelajarkan tema Indahnya Kebersamaan, untuk menguji kelayakan Buku Pintar Elektronik, dan untuk mengetahui keefektifan Buku Pintar Elektronik yang dikembangkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini *Research and Development*. Adapaun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Jatikulon Kudus. Sampel penelitian berisi 20 siswa. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media buku pintar elektronik efektif dilihat dari hasil *Pretest* sebesar 66,2% dan hasil *Posttest* setelah penerapan media 80,3% ada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk uji kelayakan media BPE dari ahli media mendapat 72,2% dan ahli materi 71,1% dengan kategori baik dan layak diterapkan dala pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pengembangan Buku Pintar Elektronik sangat efektif diterapkan dalam pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan. Saran dari penelitian ini hendaknya sekolah membuat program peningkatan kompetensi guru dalam bidang TIK, Mengikutsertakan guru dalam pelatihan berbasis pengembangan teknologi dalam pembelajaran sehingga guru dapat meningkatkan motivasi dalam mengembangkan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk siswa dan tentunya Sekolah mendukung dalam hal sarana dan prasarana yang berbasis teknologi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Penegasan Istilah.....	9
1.6 Sistematika Penulisan	12
BAB II. LANDASAN TEORIS	
2.1 Kurikulum 2013	14

2.1.1	Kurikulum 2013.....	14
2.1.2	Kurikulum Pembelajaran di SD	18
2.1.3	Tematik	19
2.1.4	Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV.	20
2.2	Media Buku Pintar Elektronik	22
2.2.1	Media Pembelajaran	22
2.2.2	Multimedia Pembelajaran	30
2.2.3	Buku Pintar Elektronik	32
2.2.4	<i>Software</i>	34
2.3	Keefektifan Buku Pintar Elektronik Pada Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan	37
2.4	Kerangka Berpikir	40
2.5	Hipotesis	43

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian dan Pengembangan.....	44
3.2	Prosedur Penelitian <i>R&D</i>	45
3.2.1	Potensi dan Masalah	45
3.2.2	Pengumpulan Data	46
3.2.3	Desain Produk	47
3.2.4	Validasi Desain Buku Pintar Elektronik.....	47
3.2.5	Revisi Desain Produk Buku Pintar Elektronik.....	48
3.2.6	Uji Coba Pemakaian Buku Pintar Elektronik	48
3.2.7	Revisi Produk Buku Pintar Elektronik	48
3.2.8	Uji Coba Produk Buku Pintar Elektronik	49
3.2.9	Revisi Produk Buku Pintar Elektronik	49

3.2.10 Produk Final Buku Pintar Elektronik	49
3.3 Populasi.....	50
3.4 Sampel	50
3.5 Desain Penelitian.....	50
3.6 Variabel Penelitian	51
3.6.1 Variabel Bebas	51
3.6.2 Variabel Terikat	52
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	52
3.7.1 Tes.....	52
3.7.2 Metode Angket atau Kusiner.....	53
3.7.3 Dokumentasi	53
3.8 Teknik Analisis Data	54
3.9 Pengujian Kelayakan dan Keefektifan Media Buku Pintar Elektronik	54
3.9.1 Pengujian Kelayakan Media Buku Pintar Elektronik ..	54
3.9.2 Keefektifan Media Buku Pintar Elektronik	57
3.9.3 Uji t	58

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Deskripsi Buku Pintar Elektronik Tema Indahnnya Kebersamaan	61
4.1.2 Buku Pintar Elektronik Yang Layak Pada Pembelajaran Tema Indahnnya Kebersamaan	62
4.2 Pengembangan Buku Pintar Elektronik.....	62
4.2.1 Analisis Potensi dan Masalah	63

4.2.2 Pengumpulan Data	65
4.2.3 Desain Produk	68
4.2.3.1 Pra Produksi	68
4.2.3.2 Produksi	68
4.2.4 Validasi Desain	80
4.2.5 Revisi Desain	81
4.2.6 Uji Coba Kelompok Terbatas	81
4.2.7 Revisi Uji Coba Terbatas.....	82
4.2.8 Uji Coba Pemakaian Kelompok Luas	83
4.2.9 Revisi Produk.....	83
4.2.10 Produk Final.....	83
4.3 Kelayakan BPE Yang Berbasis Pembelajaran Tema	
Indahnya Kebersamaan	84
4.3.1 Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
4.3.2 Hasil Validasi Ahli Media	85
4.4 Keefektifan BPE Dalam Pembelajaran Tema Indahnya	
Kebersamaan	87
4.5 Pembahasan.....	90
4.5.1 Buku Pintar Elektronik Yang Efektif Dalam	
Pembelajaran.....	90
4.5.2 Kelayakan BPE Yang Berbasis Pembelajaran	
Tema Indahnya Kebersmaan	95
4.5.3 Keefektifan BPE Dalam Pembelajaran	
Tema Indahnya Kebersamaan.....	97

BAB V. PENUTUP	
5.1 Simpulan	100
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian <i>one group pretest and posttest</i>	50
3.2 Skala Pengukuran	56
3.3 Kriteria Kelayakan Produk	56
3.4 Kriteria Ketuntasan Tingkat Keefektifan	57
4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	83
4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	84
4.3 Analisis Keefektifan Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan menggunakan Buku Pintar Elektronik	87
4.4 Hasil Uji-t Keefektifan Hasil Belajar Siswa.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pola Instruksional	26
2.2 Kerangka berfikir	42
3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode R&D	44
4.1 Tampilan <i>Microsoft Powerpoint</i>	68
4.2 Tampilan <i>Inspring</i>	68
4.3 Tampilan <i>Acrobat PDF</i>	69
4.4 Cover Buku Pintar Elektronik	71
4.5 Tentang Buku dan Kompetensi	72
4.6 Daftar Isi dan Opening	72
4.7 Halaman 1 dan Halaman 2	73
4.8 Halaman 3 dan Halaman 4	73
4.9 Halaman 5 dan Halaman 6	74
4.10 Halaman 7 dan Halaman 8	74
4.11 Halaman 9 dan Halaman 10	75
4.12 Halaman 11 dan Halaman 12.....	75
4.13 Halaman 13 dan Halaman 14.....	76
4.14 Halaman 15 dan Halaman 16.....	76
4.15 Halaman 17 dan Halaman 18.....	77
4.16 Halaman 19 dan Halaman 20.....	77
4.17 Halaman 21 dan Halaman 22.....	78
4.18 Halaman 23 dan Halaman 24.....	78
4.19 Halaman 25 dan Halaman 26.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	
Halaman	
1. Instumen Penilaian <i>Pretest</i>	105
2. Instumen Penilaian <i>Postest</i>	108
3. Kunci Jawaban <i>Pretest</i>	111
4. Kunci Jawaban <i>Postest</i>	112
5. Kriteria Penilaian	113
6. Kisi-kisi instrument ahli materi	114
7. Formulir penilaian kelayakan ahli materi	115
8. Hasil penilaian ahli materi.....	118
9. Scan angket ahli materi	120
10. Kisi-kisi Instrumen ahli materi	123
11. Formulir penilaian kelayakan ahli media.....	124
12. Hasil penilaian ahli media	126
13. Scan angket ahli media.....	129
14. Silabus pembelajaran tematik.....	132
15. RPP	143
16. Peta kompetensi	169
17. Peta Materi	170
18. GBIM	171
19. Flowchart.....	172
20. Naskah multimedia BPE	173
21. Data nama siswa	190
22. Hasil penilaian <i>Pretest</i>	191

23. Hasil penilaian <i>Postest</i>	193
24. UJI-T	195
25. Surat izin penelitian	196
26. Surat telah jadi melakukan penelitian	197
27. Dokumentasi.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks seiring dengan perkembangan manusia. Pendidikan merupakan sesuatu yang konseptual abstrak dan besar. Dalam tataran praktik pendidikan terjadi dalam bentuk proses pembelajaran. Pada tataran pembelajaran inilah tujuan-tujuan pendidikan direalisasikan melalui proses pembelajaran yang berkualitas tinggi, diantaranya ditunjukkan oleh adanya kesesuaian diantara komponen-komponen yang terlibat dalam proses pembelajaran antara lain, guru, siswa, tujuan, strategi (metode yang digunakan), serta evaluasi yang digunakan. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media sebagai kreasi desain pelaksanaan proses pembelajaran dalam membantu guru dalam menciptakan kreasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien. Menurut Santyasa (2007: 3) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), serta tujuan pembelajaran. Agar proses pembelajaran terlaksana secara komunikatif dibutuhkan sebuah media yang menjadi sarana interaksi antara guru dan siswa yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagaimana telah disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukannya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003).

Menurut Sadiman (2007: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Di dalam pembelajaran membutuhkan sebuah Buku sebagai sumber belajar yang sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran. Buku sekolah yang khususnya buku mata pelajaran menjadi peranan penting bagi guru dalam mentransfer ilmu yang ada dalam buku menjadi sebuah pesan ilmu bagi siswa dengan tujuan memberikan pemahaman akan pengetahuan dari buku mata pelajaran yang di ajarkan. Buku merupakan alat yang penting untuk menyampaikan materi yang sudah diterapkan dalam kurikulum, sehingga buku sekolah menduduki peranan sentral pada semua tingkat pendidikan. Buku mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran antar guru dan siswa, apalagi sekarang perkembangan buku sangatlah pesat sampai ada buku yang ada dalam bentuk *E-Book* dimana pemakaiannya tidak

usah terlalu repot membawa-bawa buku kemana-kemana hanya tinggal membuka *E-Book* di Laptop/Komputer maupun perangkat elektronik lainnya. Perkembangan yang sangat pesat itu menjadikan isi konten didalam buku sekarang lebih atraktif dan lebih menarik perhatian pembaca apalagi anak-anak usia SD yang suka dengan adanya buku yang dilengkapi dengan gambar maupun tampilan buku yang menarik untuk dibaca dengan cara tersebut anak-anak akan lebih semangat belajar.

Sebuah inovasi baru dapat menumbuhkan kreasi dan pengaruh baru bagi para pengguna teknologi karena inovasi bukan sekedar istilah tapi sebuah inovasi perlu diterapkan serta dimanfaatkan. Inovasi teknologi saat ini semakin canggih dan berbasis teknologi modern yang dapat membantu mendapatkan informasi dan akses secara cepat, tepat, mudah, tentunya menjadi harapan dalam pengembangan sebuah aplikasi dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran dikelas khususnya pada proses pembelajaran di SDN 1 Jati kulon Kudus, guru sudah memanfaatkan teknologi IT dalam pembelajaran lumayan baik apalagi ditunjang dengan adanya proyektor LCD yang akan lebih membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan lebih kreatif interaktif. Akan tetapi ada beberapa keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa cepat bosan dengan media yang sama dan kurang interaktif dalam mendukung pembelajaran. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang pasif dan kurang

memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pelajaran dan hal tersebut yang membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Guru membutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta membuat siswa lebih tertarik dan aktif ketika memahami materi yang disampaikan guru.

Balai Pengembang Multimedia Pendidikan (BPMP) Semarang merupakan lembaga yang mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam menciptakan dan membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif dan mudah dalam proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Lembaga BPMP Semarang ini menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting dan harus diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dikelas agar komunikasi antara guru dengan siswa dapat lebih interaktif dan kreatif. Lembaga BPMP Semarang menyediakan berbagai macam media pembelajaran, supaya dapat digunakan dan bermanfaat bagi guru, namun lembaga ahli media ini masih sangat kurang untuk memenuhi permintaan guru yang sangat banyak. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Hasil dari perbincangan dengan salah satu staff BPMP Semarang, peneliti terinspirasi untuk mengembangkan media buku elektronik dari yang sudah ada yaitu Buku Sekolah Elektronik (BSE) dalam bentuk *e-book* menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama Buku Pintar Elektronik atau bisa disebut dengan BPE. Oleh karena itu peneliti mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dengan

menerapkan media BPE dalam proses pembelajaran di kelas.

Buku Pintar Elektronik dalam pembelajaran ini juga menyesuaikan dasarnya dalam pendidikan di sekolah SD/MI, MTS/SMP, ataupun SMA/MA yaitu kurikulum. BPE akan lebih baik dikembangkan di Kurikulum 2013 karena dalam kurikulum 2013 menuntut bagi pendidik atau guru untuk lebih kreatif dalam menerapkan pembelajaran dengan inovasi-inovasi baru salah satunya adalah inovasi dalam penerapan media pembelajaran inovatif seperti BPE. Dalam kurikulum 2013 menuntut guru supaya mampu mengaplikasikan komputer atau laptop kedalam pembelajaran untuk siswa.

Keefektifan pembelajaran bergantung pada kesiapan guru pendidik dalam mengelola kelas agar lebih aktif dan interaktif serta dapat memudahkan bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran dengan inovasi dan variasi baru dengan tujuan meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran seperti buku pintar elektronik dapat menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih menyenangkan karena siswa akan lebih semangat dan termotivasi tinggi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan penulisan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Pengembangan Buku Pintar**

Elektronik (BPE) Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah :

- 1.2.1 Buku Pintar Elektronik (BPE) seperti apa yang efektif untuk membelajarkan Tema Indahnya Kebersamaan ?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan BPE yang yang dikembangkan untuk membelajarkan Tema Indahnya Kebersamaan ?
- 1.2.3 Bagaimana keefektifan BPE yang dilakukan dalam pembelajaran Tema Indahnya kebersamaan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk :

- 1.3.1 Untuk mengembangkan Buku Pintar Elektronik yang lebih efektif dan praktis untuk membelajarkan tema Indahnya Kebersamaan.
- 1.3.2 Untuk menguji kelayakan Buku Pintar Elektronik tentang tema Indahnya Kebersamaan untuk diterapkan dalam membelajarkan dikelas.
- 1.3.3 Untuk mengetahui keefektifan Buku Pintar Elektronik yang dikembangkan dalam pembelajaran tema Indahnya Kebersamaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan selanjutnya. Selain itu memberikan manfaat bagi :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan manfaat bagi perkembangan teknologi dan pendidikan di Indonesia, terutama pada bidang penelitian eksperimen, dan khususnya untuk pengembangan media Buku Pintar Elektronik, dan pembelajaran tematik kelas IV SD tema Indahnya Kebersamaan. Hasil Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran tema Indahnya Kebersamaan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini secara praktis akan memiliki manfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan juga bagi peneliti yang lain. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membantu siswa dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Buku Pintar Elektronik. Sehingga siswa dapat interaktif melalui pembelajaran tematik berbasis teknologi, yaitu media Buku Pintar Elektronik.

Bagi Guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai motivasi bagi guru di SDN 1 Jatikulon Kudus dalam memilih media yang cocok untuk meningkatkan keefektifan belajar siswa dan guru juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dapat bermanfaat dalam memberdayakan potensi menuju profesionalisme pendidik.

Bagi Sekolah, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan positif akan pentingnya media dalam pembelajaran, menjadi masukan dan upaya sosialisasi penggunaan Media Pembelajaran BPE sebagai alternatif media di sekolah SDN 1 Jatikulon Kudus.

Bagi Peneliti yang lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pelengkap terutama dalam hal mengembangkan teori baru dalam hal pengembangan media pembelajaran. Penelitian diharapkan dapat menambah motivasi serta semangat baru untuk bisa mengembangkan bahkan membuat inovasi media pembelajaran untuk menambah kualitas peserta didik dalam pembelajaran. Dan penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam pembelajaran.

1.5 Penegasan Istilah

1.5.1 Buku Pintar Elektronik (BPE)

Buku Pintar Elektronik atau BPE merupakan suatu pengembangan Buku Sekolah Elektronik atau BSE. Hasil pengembangan ini akan dijadikan sebuah aplikasi multimedia yang berupa teks, gambar, audio, visual, dan animasi yang berbentuk e-

book dengan format file pdf. Kombinasi aplikasi dalam proses pembuatan BPE ini dapat menambah bahan ajar baru dalam mengembangkan potensi siswa. Serta memberikan wawasan dan wacana baru bagi guru dan siswa akan perkembangan teknologi dengan adanya pembuatan media BPE dalam pembelajaran.

1.5.2 Keefektifan

Keefektifan memiliki arti berhasil atau tepat guna. Suatu yang menunjukkan sampai seberapa jauh akan tercapainya tujuan. Indikator keefektifan dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan yang direncanakan. Dimana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. Dengan pembelajaran Buku Pintar Elektronik diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pada pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan di SD/MI.

1.5.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, bahan materi pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat dan perasaan siswa dalam aktifitas pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan adanya media pembelajaran kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif dan kreatif bagi guru dan siswa.

1.5.4 Tema Indahnya Kebersamaan

Tema Indahnya Kebersamaan merupakan salah satu tema yang ada di SD/MI kelas IV untuk kurikulum 2013 yang berisi tiga subtema dan masing masing-masing

subtema berisi 6 kegiatan pembelajaran. Pada Tema 1 yaitu Indahnya Kebersamaan isi pembelajarannya lebih ke pengenalan budaya dan jenis-jenis sudut yang biasanya ada pada mata pelajaran matematika.

1.5.5 Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum yang berbasis kompetensi merupakan *outcomes-based* dan oleh karena itu pengembangan kurikulum diarahkan pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dari SKL. Dengan ini penilaian hasil belajar dan hasil kurikulum diukur dari pencapaian kompetensi. Kurikulum disiapkan untuk mencetak generasi yang siap didalam menghadapi masa depan. Keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang sudah dirancang pada isi kurikulum oleh seluruh peserta didik.

1.5.6 SD N 1 Jati Kulon Kudus

SD N 1 Jati Kulon Kudus merupakan lokasi dilaksanakannya penelitian ini yang beralamat d Jln. R. Agil Kusumadya, Jatikulon Gg IV No. 123. Adapun visi dan misi dari sekolah SD N 1 Jati Kulon Kudus. Visi dari SD N 1 Jati Kulon Kudus adalah Cerdas, santun, dan berakhlaq mulia. Sedangkan misi sekolah ini yaitu:

- a. Membentuk manusia mandiri, berprestasi, kreatif, inovatif, memiliki kecakapan hidup, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu meraih berbagai peluang di masyarakat sesuai dengan potensi siswa dan karier di masa depan.

- b. Meningkatkan disiplin dan menumbuhkembangkan pengahayatan pengamalan agama serta budi pekerti.
- c. Menyelenggarakan program pendidikan yang senantiasa berakar pada sistem nilai, adat istiadat, dan budaya masyarakat dengan tetap mengikuti perkembangan dunia luar.
- d. Mengembangkan potensi siswa dalam kegiatan olah raga.
- e. Mengembangkan kreativitas, kepekaan rasa dan indrawi serta apresiasi secara optimal.

Jadi Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013 yaitu penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan media Buku Pintar Elektronik yaitu sebuah buku elektronik yang berupa file *PDF* yang mampu menyampaikan materi tema indahnya kebersamaan dengan konten yang menarik seperti video, animasi, gambar, layout yang menarik dan tepat bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran Buku Pintar Elektronik ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan semakin mudah bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran tema indahnya kebersamaan. Media interaktif ini menekankan pada pembelajaran tema indahnya kebersamaan tentang mengenalkan budaya Indonesia melalui rumah adat, alat musik tradisional dan pengenalan sudut bangun. Media Buku Pintar Elektronik

diterapkan pada tema Indahnya Kebersamaan di SDN 1 Jatikulon Kudus Kurikulum 2013.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Hasil penelitian ini disusun dalam sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Bagian Awal

Pada bagian ini dimuat: halaman sampul, halaman judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, pernyataan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

1.6.2 Bagian Isi / Batang Isi

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematikan penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang kurikulum 2013 yang mencakup kurikulum pembelajaran di SD, tematik, pembelajaran tema indah nya kebersamaan. Media buku pintar elektronik yang mencakup media pembelajaran, multimedia pembelajaran dan karakteristik media pembelajaran, buku pintar elektronik, *software*, keefektifan buku pintar elektronik tema indah nya kebersamaan, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang desain penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian *Research and Development*, populasi, sampel, desain penelitian, variable penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengujian kelayakan dan keefektifan media buku pintar elektronik.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai deskripsi pengembangan media pembelajaran Buku Pintar Elektronik, hasil penelitian, hasil pengembangan, pengujian kelayakan dan keefektifan media buku pintar elektronik, pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini terdiri atas: simpulan, saran-saran.

Bagian Akhir

Pada halaman ini dimuat daftar pustaka, lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORIS

2.1 Kurikulum 2013

2.1.1 Kurikulum 2013

Menurut Trianto (2010: 11), menyatakan perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan teknologi, seni dan budaya. Dalam kaitan ini yang terpenting adalah pencapaian substansi tujuan dan proses pendidikan yang sesuai dengan ketentuan yang diharapkan. Dewasa ini mulai membuat para ahli pendidikan di Indonesia untuk mampu membuat sistem pendidikan yang menjadikan masyarakatnya sebagai sumber daya manusia yang utuh dan unggul dalam berbagai bidang, termasuknya dalam bidang teknologi yang sangat pesat saat ini.

Kurikulum 2013 adalah rancang bangun pembelajaran yang didesain untuk mengembangkan potensi peserta didik, bertujuan untuk mewujudkan generasi bangsa Indonesia yang bermartabat, beradab, berbudaya, berkarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Kemendikbud, 2013).

Dewasa ini mulai berkembang kurikulum baru yang dikenal dengan Kurikulum 2013. Kurikulum ini bukanlah kurikulum baru, tetapi pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu KTSP. Dalam Kurikulum 2013 terdapat penambahan bahan ajar esensial yang belum ada pada KTSP, Selain mempertahankan materi yang masih relevan dan menghilangkan materi yang dianggap tidak penting (Alawiyah, 2013: 36)

Menurut Retnaningsih (2012: 37), Kurikulum 2013 berisi basis kompetensi dengan pemikiran kompetensi berbasis sikap, ketrampilan dan pengetahuan, Karena itulah diharapkan nantinya kurikulum ini mencetak generasi emas yang mempunyai sifat produktif dalam hasil yang diberikan.

Sesuai dengan dinamika perubahan dan perkembangan zaman, dalam pendidikan di Indonesia perlu dirumuskan kurikulum yang mengedepankan pengalaman personal melalui mengamati, menanya, menalar dan mencoba (*observation based learning*) untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik, serta perlunya mengarahkan pembelajaran yang mengutamakan aspek *attitude, skill* dan *knowledge* (Alawiyah, 2013: 36).

Menurut paparan Wamendikbud (2013: 37) Pada implementasi kurikulum 2013, kurikulum ini memiliki 4 perubahan dari pada

kurikulum yang digunakan sebelumnya, perubahan-perubahan tersebut adalah:

2.1.1.1 Konsep Kurikulum

Konsep yang diusung kurikulum 2013 adalah seimbang antara *hardskill* dan *softskill*, dimulai dari Standart Kompetensi Lulus (SKL), Standart Proses, Standar Penilaian.

2.1.1.2 Buku

Pada kurikulum 2013 buku yang digunakan memiliki kriteria yaitu mengacu pada konsep kurikulum (KI, KD, Silabus), buku yang digunakan ada 2 jenis, yaitu buku siswa dan buku guru, buku siswa ditekankan pada *activity base* bukan merupakan bahan bacaan, setiap buku memuat model pembelajaran dan *projek* yang akan dilakukan oleh siswa, buku guru memuat panduan bagi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa.

2.1.1.3 Proses Pembelajaran

Perkembangan zaman semakin pesat, perlu adanya rumusan kurikulum berbasis proses pembelajaran yang mengedepankan pengalaman personal. Kemudian disusun kurikulum 2013 yang didalamnya menggunakan pendekatan saintifik untuk melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*observation based learning*) dan membentuk jejaring/mengkomunikasikan (*networking*) ditambah dengan

menciptakan (*creating*). Selain itu dalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang dapat dijadikan penguatan, yaitu:

- a. Menggunakan pendekatan saintifik melalui mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan, dan menciptakan.
- b. Menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran.
- c. Menuntun siswa untuk mencari tahu bukan diberi tahu (*discovery leaning*).
- d. Menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis sistematis serta kreatif.

2.1.1.4 Proses Penilaian

Kurikulum 2013 guru sebagai pendidik dan sekaligus ujung tombak dalam implementasi kurikulum diharapkan mampu mengeluarkan segala kemampuan yang dimiliki untuk membawa peserta didiknya mengarungi samudra kehidupan yang baik. Agar harapan tersebut dapat terwujud, tentunya peserta didik memerlukan kemampuan untuk bertahan hidup agar tidak terpengaruh oleh perubahan zaman. Bekal hidup tersebut salah satunya merupakan kreatifitas dalam berfikir dan bersikap. Kurikulum 2013 mengajak seluruh guru untuk membentuk murid-murid berperilaku kreatif.

Kurikulum 2013 juga bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Raharjo, 2012:18).

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi bahwa Kurikulum 2013 merupakan rancangan pembelajaran yang di desain untuk membentuk peserta didik dengan beberapa kompetensi di dalamnya yaitu kompetensi sikap dan pengetahuan dengan menggunakan pendekatan saintifik untuk melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), menalar (*associating*), mencoba (*observation based learning*) dan membentuk jejaring/mengkomunikasikan (*networking*) ditambah dengan menciptakan (*creating*). Yang bertujuan untuk mewujudkan generasi bangsa Indonesia yang bermartabat, beradab, berbudaya, berakhlak, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokratis, dan bertanggung jawab.

2.1.2 Kurikulum Pembelajaran di SD

Menurut Nasution yang dikutip Hilda Taba (2008: 37), merencanakan kurikulum sebaiknya guru berpedoman pada apa yang dipelajari, kepada siapa diajarkan, apa sebab diajarkan, dengan tujuan apa, dan urutan bagaimana. Karena itu perencanaan kurikulum bersifat

dinamis, guru harus melihat kebutuhan siswa sesuai dengan permasalahan yang muncul, baik segi kebutuhan individu, masyarakat, Negara dan dunia. Kurikulum Pendidikan Nasional 2013 merupakan revisi kurikulum 2006 yang akan lebih mengarah ke pembangunan karakter. Pelajaran siswa pada kurikulum 2013 lebih ditekankan pada konten, dan proses pembelajaran di SD bersifat lebih tematik. Pendidikan karakter semakin banyak di SD, semakin baik pelajaran pendidikan karakter berkurang dan diganti dengan pelajaran keilmuan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan empat standar pendidikan, yaitu standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses dan standar evaluasi.

Dalam Kurikulum SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integrative dari kelas 1 sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif di SD/MI merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, ketrampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan (Kurniawan, 2014: 82).

2.1.3 Tematik

Menurut Kurniawan (2014: 95), menyatakan pembelajaran terpadu/tematik adalah salah satu bentuk atau model dari pembelajaran, terpadu, yaitu model terjala (*webbed*) yang intinya menekan pada pola

pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema diambil dan dikembangkan dari luar mata pelajaran, tapi sejalan dengan kompetensi dasar dan topic-topik (standart isi) dari mata pelajaran. Model Tematik sebagai alternatif dari pola organisasi materi yang sudah sangat tua dan lazim digunakan di dunia pendidikan yaitu *discrete subject* atau *separated curriculum*. Keberhasilan penerapan model pembelaran tematik sangat dipengaruhi oleh keterterapan prinsip-prinsip pembelajaran tematik.

Prinsip pembelajaran terpadu yaitu sesuatu yang sifatnya mendasar, sangat penting, selalu ada dalam pembelajan terpadu, keberadaanya penting dipahami karena berfungsi untuk memberikan pedoman dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Adapun Prinsip Pembelajaran Tematik yang menjadi pengaruh besar keterlaksanaan dalam pembelajaran, diantaranya adalah berpusat pada anak, pengalaman langsung, pemisahan mata pelajaran tidak jelas, penyajian beberapa mata pelajaran dalam satu proses pembelajaran, fleksibel, bermakna dan utuh, mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber, tema terdekat dengan anak

2.1.4 Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV

SD

Menurut Kurniawan (2014: 10), Tema Indahnya Kebersamaan merupakan salah satu Tema dari beberapa Tema yang ada dalam pembelajaran Tematik kelas IV SD/MI. buku ini berkaitan tentang

menjalin kebersamaan dalam perbedaan. Tema ini memberikan pengetahuan akan perbedaan yang dengan tetap menjaga kebersamaan. Buku ini terbagi atas 3 subtema. Sub tema pertama adalah Kebersamaan Dalam Perbedaan. Sub tema 1 ini mengajak untuk mengetahui perbedaan yang ada dengan tetap menjaga kebersamaan. Subtema kedua adalah Pentingnya Kebersamaan. Subtema ini mempelajari apa yang dilakukan disaat hujan, dan memahami tentang pentingnya kebersamaan. Subtema ketiga adalah Menjalin Kebersamaan. Siswa akan mempraktikan cara menjalin kebersamaan.

Materi-materi mata pelajaran dikaitkan satu sama lain sebagai satu kesatuan membentuk pembelajaran *multi-disipliner dan inter-disipliner* untuk menghindari tumpang tindih dan ketidakselarasan antar materi mata pelajaran. Tujuannya adalah tercapainya efisiensi materi yang harus dipelajari dan efektivitas penyerapannya oleh peserta didik.

Dari hasil penjelasan diatas dapat diartikan bahwa Tema 1 Indahnya Kebersamaan sangat berpengaruh dalam pemahaman siswa dengan isi yang kompleks yang mencakup social, kebersamaan, adat kebudayaan, dan juga matematika sehingga siswa dapat belajar secara langsung dengan 1 tema pembelajaran saja. Dengan variasi pembelajaran pada tema 1 dengan dibuatkannya media pembelajaran yang tepat akan menambah kemenarikan dan keefektifan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang akan menjadi alternatif dari beberapa media yang sudah ada akan menambah bahan belajar bagi guru dalam

menyampaikan pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media yang tepat untuk pembelajaran tema 1 Indahnnya Kebersamaan. Media yang dikembangkan dari yang sudah ada seperti ebook, Buku Sekolah Elektronik adalah dikembangkan menjadi Buku Pintar Elektronik dengan menambah dan memasukkan unsur animasi, video, audio, input teks, serta evaluasi dalam buku pintar tersebut akan menambah kompleks isi media tersebut, sehingga akan meningkatkan daya pemahaman siswa dengan bantuan animasi. Dengan media tersebut secara tidak langsung dapat merangsang tingkat keefektifan dari tema pembelajaran 1 yaitu Indahnnya kebersamaan.

2.2 Media Buku Pintar Elektronik

Media Buku Pintar Elektronik merupakan pengembangan model pembelajaran elektronik yang sudah ada yaitu Buku Sekolah Elektronik (BSE) dengan penambahan beberapa kombinasi animasi, input teks, audio, video, guna memperkuat pembelajaran dan memberikan warna yang menarik bagi siswa. Buku Pintar Elektronik merupakan salah satu media pembelajaran yang akan memberikan warna lain dari beberapa media yang sudah ada sebelumnya.

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan (Sadiman, 2008: 6) Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak, utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2011 :3).

Menurut Raharjo (2007: 23), Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar selain itu media digunakan sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Rachman (2007: 114), Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar

yang benar, konkret dan realistis, menimbulkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak. Jadi media pembelajaran berfungsi sebagai pengalaman siswa dalam belajar yang menimbulkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, dan menghasilkan minat baru yang dapat memberikan motivasi belajar siswa.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan guru.

2.2.1.2 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri.

Menurut Ibrahim (2012: 18), jenis-jenis media terbagi menjadi beberapa media diantaranya sebagai berikut :

a. Media Audio

Media audio merupakan media yang bisadidengarsaja, dan menggunakan indra pendengaran atau telinga sebagai salurannya.

Contohnya ; Suara, music dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD.

b. Media Visual

Media visual merupakan media yang bias dilihat, dan diraba. Media ini menggunakan indra penglihatan dan peraba, serta sangat mudah didapatkan. Contoh media ; media foto, gambar, komik, gambar temple, poster ,buku, alat peraga, dan sebagainya.

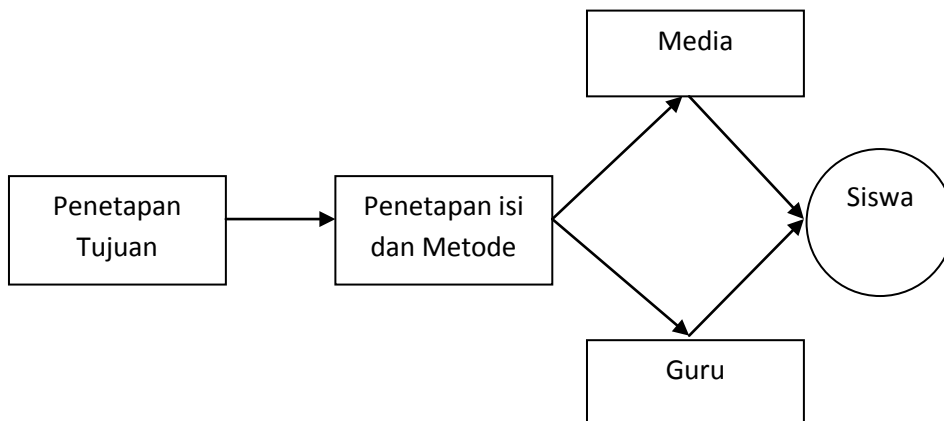
c. Media Audio Visual

Media audio-visual ini merupakan media yang bias dilihat dan juga bias didengar secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh ; media drama, film, televise, pementasan, maupun media dengan menggunakan VCD. Kelengkapan semua jenis media disebut dengan multimedia.

2.2.1.3 Kedudukan Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi dan bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta alat evaluasi.

Dengan optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil yang optimal. Guru dan siswa sama-sama belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang telah ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran.



Gambar 2.1 Pola Instruksional dimana guru membagi tanggung jawab bersama dengan media (Dikembangkan Miarso, 2009: 105)

Dari bagan diatas dijelaskan bahwa kelancaran proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran juga tergantung bagaimana merancang media sebagai bagian integral dalam proses tersebut. Sehingga suatu interaksi yang kondusif antara guru dengan siswa, dan antara media dengan siswa. Keudukan media dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih dan mendesain media yang sesuai.

2.2.1.4 Pengertian Animasi

Menurut Mayer dan Moreno (2006: 2), bahwa animasi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi menghasilkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam mening-katkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta

hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Animasi Multimedia merupakan proses pembentukan gerak dari berbagai media atau obyek yang divariasikan dengan efek-efek dan filter, gerakan transisi, suara-suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut. Animasi didalam sebuah aplikasi multimedia dapat menjanjikan suatu visual yang lebih dinamik serta menarik kepada penonton karena ia memungkinkan sesuatu yang mustahil atau kompleks berlaku didalam kehidupan yang direalisasikan dalam aplikasi tersebut.

Menurut pandangan Suheri (2006: 12), Animasi dibangun berdasarkan manfaat dan perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan diantaranya :

a. Media Hiburan

Media Hiburan, Animasi digunakan untuk menghibur penonton atau pengguna animasi tersebut, sehingga memberikan kesan yang memuaskan. Contoh : Film, Video Klip, Games dll.

b. Media Presentasi

Dalam Media Presentasi, Animasi digunakan untuk membuat menarik perhatian bagi para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Diantaranya : a Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, b

memperindah tampilan presentasi, c memudahkan susunan presentasi, d mempermudah dari gambaran suatu materi.

c. Media Iklan

Dalam Media Iklan, Animasi sebagai media iklan atau promosi dibangun sedemikian rupa agar pemirsa atau penonton tertarik untuk membeli atau memiliki dan mengikuti yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi tersebut. Contoh : Iklan produk, penyuluhan kesehatan, iklan layanan masyarakat.

d. Media Ilmu Pengetahuan

Dalam Media Ilmu Pengatahuan, Animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks, maupun yang sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk memperjelas materi yang secara nyata tidak terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Contoh : Animasi documenter dinosaurus, pembelajaran fisika, pembelajaran shalat dan cara baca Al Qur'an, darah dalam tubuh manusia.

e. Media Bantu/Tools

Dalam Media Bantu, Animasi digunakan perangkat penunutan atau petunjuk dalm melakukan sesuatu. Contoh : Pedoman penggunaan TV dan alat elektronik, petunjuk cara penggunaan aplikasi, petunjuk tata cara penggunaan produk.

f. Media Pelengkap

Dalam Media Pelengkap, Animasi digunakan sebagai pelengkap atau tambahan atau tampilan pada suatu tampilan yang digunakan untuk mempercantik dan membuat menarik suatu obyek yang ditampilkan. Contoh : Tombol Animasi, Banner, bingkai/frame, tulisan..

2.2.1.5 Animasi Dalam Pembelajaran

Animasi pembelajaran merupakan suatu bentuk media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga guru atau pendidikan lebih mudah dan terbantu dalam menyampaikan sebuah pesan atau materi kepada peserta didik supaya lebih menarik dan kreatif sehingga merangsang stimulus pada siswa. pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan dalam berbagai kegiatan mulai dari kegiatan santai sampai serius, maupun sebagai fungsi utama sampai fungsi tambahan atau hiasan. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan di antaranya sebagai media presentasi.

Pada media prestasi dengan menggunakan animasi akan memberikan kesan kreatif dan menarik pada tampilan presentasi. Dengan penambahan tampilan animasi membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku. Dengan penambahan animasi diharapkan dapat

tercapai penyampaian informasi atau terjadinya komunikasi yang baik dalam kegiatan presentasi.

Menurut Suheri (2006: 29), fungsi animasi dalam presentasi diantaranya adalah Menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras, Memperindah tampilan presentasi, Memudahkan susunan presentasi, Mempermudah penggambaran dari suatu materi.

Animasi memiliki kemampuan memaparkan sesuatu yang rumit atau sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara tidak nyata tidak dapat dilihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat digambarkan.

2.2.2 Multimedia Pembelajaran

Menurut Miarso (2009: 23), Multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan komputer. Multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyaknya media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media. Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan adanya CD-Player, *sound card*, speaker dengan kemampuan untuk memproses gambar gerak, grafis, audio dalam resolusi yang tinggi. Program multimedia interaktif merupakan salah satu pembelajaran yang berbasis komputer.

Selain itu penggunaan media audio, TV, video, slide suara dan buku yang dilakukan secara bersamaan untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran tertentu juga bias disebut dengan Multimedia. Yang dimaksud program multimedia adalah berupa paket pembelajaran yang terdiri dari berbagai media yang dikembangkan secara terpadu. Paket pembelajaran terdiri dari media cetak (modul), kaset audio, video, dan slide suara. Multimedia juga diartikan sebagai perpaduan dari berbagai media yang terdiri dari teks, gambar, grafis, animasi, suara, dan video untuk menyampaikan pesan kepada public. Dari ahli media menurut Zuhairi (2006: 328), Jenis multimedia dapat dibedakan menjadi dua, multimedia linier, dan multimedia interaktif.

Multimedia dapat digunakan untuk bermacam-macam pekerjaan, tergantung dari kreatifitas untuk mengembangkannya. Penggunaan multimedia mempunyai tujuan penting dalam penggunaannya ;

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektifitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibtan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indra, karena penggunaan multimedia akan merangsang beberapa indera penting.
- d. Pendengaran, aksi, maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunanya, terutama bagi pengguna awam.

Menurut Suheri (2006: 40), multimedia mempunyai beberapa komponen penting, yaitu Adanya computer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita; Adanya *link* yang menghubungkan kita dengan informasi; Adanya alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung; Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Adapun obyek-obyek tertentu sebagai penyempurnaan multimedia, diantaranya *Teks*, Bentuk yang paling mudah dan efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi; *Grafis*, bentuk berupa gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan; *Sound*, Bentuk objek yang ditangkap dengan sistem pendengaran; *Video*, bentuk objek yang ditangkap dengan sistem penglihatan; *Hybrid*, bentuk campuran atau penggabungan objek multimedia seperti audio video; *Animasi*, berupa kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga muncul pergerakan.

2.2.3 Buku Pintar Elektronik

Buku Elektronik atau yang biasa disebut dengan *E-book* ini sangat mengandung pesan informasi dalam mengolah suatu materi pembelajaran ke dalam sebuah sistem teknologi yang berupa *e-book*. *E-book* merupakan bentuk digital dari sebuah buku yang berisi informasi tertentu, dan *e-book* dalam penyusunan format penyajiannya sangat runtut, baik dari segi bahasanya, tinggi kadar keilmuannya sampai dengan luasnya pembahasan. Menurut Aan Prabowo yang telah dikutip dari Wiji Suwarno (2011: 74),

mengatakan bahwa *e-book* adalah versi elektronik dari buku. Jika pada umumnya merupakan sekumpulan kertas yang berisi teks dan gambar, sedangkan *e-book* merupakan suatu aplikasi yang berisi informasi digital yang juga berwujud teks dan gambar. Menurut Putut Laxman, *e-book* adalah bentuk buku elektroni secara sederhana yang bisa dilihat dalam bentuk teks yang tersaji dalam bentuk dokumen yang dibuat dengan wordprocessor, HTML, atau XML. Kelebihan daripada *e-book* ini adalah kemudahan dalam penelusuran dan membacanya, penghematan bahan kertas, dan kemudah pengalihan teks.

e-book merupakan distribusi muatan isi buku yang berbentuk digital. Dalam hal ini, internet bertindak sebagai jantung pada system layanan *e-book* dengan berbagai kemudahan dan kecepatan penelusurannya. *e-book* tersedia dalam dua jenis, *e-book* yang bersifat tertutup hanya dapat dibaca dengan program khusus. Setiap berkas hanya dapat dibaca dengan perangkat yang disiapkan khusus (*e-book reader*). Jenis kedua yaitu *e-book* jenis terbuka, yang dapat dibaca dengan berbagai peralatan digital. *e-book* jenis ini yang ada di dalam internet adalah yang untuk dibaca diberbagai alat digital, mulai dari PC desktop, dan laptop.

Tujuan dari pembuatan *e-book* adalah untuk melestarikan koleksi perpustakaan, memberikan pelayanan digital, efisiensi ruangan karena *e-book* lebih menghemat ruang, menciptakan koleksi yang tak terbatas, dan biaya yang lebih murah, sebagai media belajar buat anak sekolah.

Dengan adanya *e-book* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran akan sangat berperan penting dalam mewujudkan tenaga pendidik yang mampu mengaplikasikan materi serta teknologi yang bertujuan memberikan kemudahan bagi guru dengan pembuatan media *e-book*.

2.2.4 Software

Menurut Sanjaya (2008: 164) *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terkandung dalam materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya. Susanto dalam Darmawan (2012: 13) *software* adalah kumpulan program yang digunakan untuk menjelaskan aplikasi tertentu pada komputer, sedangkan program merupakan kumpulan perintah komputer yang tersusun secara sistematis. *Software* atau perangkat lunak adalah isi pesan yang disimpan dalam material. *Software* bersifat maya, artinya *software* tidak terlihat, tetapi keberadaannya sangat dirasakan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *software* adalah bagian sistem komputer yang tidak terwujud yang mengontrol perangkat keras komputer, melalui *software* inilah kita dapat meminta komputer untuk menghitung, menggambar, mengeluarkan suara, dan lain-lain (Daryanto, 2013: 17)

2.2.4.1 Macam-macam Software

Terdapat berbagai macam *software* aplikasi yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran seperti *Adobe Flash*, *PowerPoint*, *Prezi*, *Dream Waever*, *ispring* dan lain-lain. Semua *software* tersebut

mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya, seperti *Makromedia Flash* yang mempunyai kelebihan dapat membuat media animasi namun dalam pembuatannya memerlukan keahlian dan waktu yang lama. *PowerPoint* media presentasi yang mudah digunakan namun dalam pembuatan animasi masih sederhana tidak seperti *Adobe Flash*.

Untuk menggabungkan kelebihan *Adobe Flash* dalam pembuatan animasi dan kemudahan penggunaan *Power Point* dalam pembuatan media presentasi perlu adanya *software* yang mengintegrasikan keduanya. *Software* yang dapat digunakan adalah *software iSpring*. *iSpring* adalah *software* yang merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash* dan secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Power Point*, bentuk file presentasi dapat berupa SCORM / AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan *e-learning LMS (Learning management system)*. perangkat lunak *iSpring* tersedia dalam versi *free* (gratis) dan prabayar.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *iSpring Suite7* karena *iSpring suite7* adalah produk profesional yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan program *ebook* yang efektif, animasi dan interaksi yang akrab dilingkungan *PowerPoint*. Dan *software* yang dapat menggabungkan *Powerpoint*, *iSpring* menjadi sebuah file PDF yang digunakan sebagai *ebook* bagi guru dan siswa. *Software* tersebut adalah *Adobe Acrobat*. Penggabungan antara *Powerpoint*, *iSpring*, dan *Acrobat* yang hasilnya akan berbentuk *ebook* dengan format file pdf, akan menjadikan *ebook* lebih

menarik dengan bisa member warna ebook dengan adanya gambar, animasi, suara, video, evaluasi, dan input teks langsung pada file PDF tersebut.

2.2.5 Keefektifan Belajar

Menurut Popham (2003:7), keefektifan proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu.

Menurut Sinambela (2006: 78), pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal. Beberapa indikator keefektifan pembelajaran, yaitu ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian keefektifan aktivitas siswa yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran, ketercapaian keefektifan kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

Menurut Miarso (2009: 56), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan keefektifan dalam proses pembelajaran yaitu pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran, sikap positif terhadap siswa, pemberian nilai yang adil, keluwesan dalam pendekatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang baik.

Dapat disimpulkan keefektifan ditinjau dari hubungan guru dengan siswa dan situasi tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu dengan beberapa indikator keefektifan pembelajaran yaitu tercapainya ketuntasan belajar, ketercapaiannya keefektifan aktifitas siswa, ketercapaian keefektifan guru dalam mengelola pembelajaran, respon siswa terhadap pembelajaran, serta keefektifan pembelajaran ditentukan melalui pengorganisasian materi yang baik, komunikasi yang efektif, penguasaan dan antusiasme, sikap positif,, adil, luwes dalam pendekatan pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang baik.

2.3 Keefektifan Buku Pintar Elektronik Pada Pembelajaran

Tema Indahnya Kebersamaan

Buku Pintar Elektronik atau disebut dengan BPE merupakan media pembelajaran yang masih dalam pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran. Buku dikatakan efektif jika didalamnya atau isinya memenuhi syarat yang sudah ditetapkan oleh pemerintah dengan beberapa dasar kompetensi. Seperti yang sudah berjalan sebelumnya dengan adanya Buku Sekolah Elektronik atau BSE sudah diyakini dan sudah mendapatkan izin dalam pengembangannya untuk membuat buku secara elektronik, karena dianggap lebih efisien dan praktis serta tidak memberatkan ekonomi orangtua.

Buku Teks Pelajaran akhir-akhir ini sulit diperoleh lantaran mahalnnya harga buku di pasaran. Hal seperti ini akan memberatkan orangutan siswa. Keberadaan BSE memiliki dua karakter, Pertama adalah mudah, karena

siapapun dan dimanapun pembelajara bisa mengakses atau mengunduh buku tersebut di internet. Dan kedua adalah Murah, karena kepala sekolah bisa memperbanyak buku tersebut untuk kepentingan peserta didiknya dan membagi-bagikanny secara gratis tanpa biaya. Atau siapapun bisa memperbanyak dan memperdagangkan dengan harga tinggi sesua dengan ketentuan Depdiknas.

Dengan diakuinya BSE (Buku Sekolah elektronik) di Kalangan guru dan masyarakat, akan menambah percaya diri untuk mengembangkan kedalam aplikasi Buku Pintar Elektronik (*Elektronik Smart Book*) menjadi salah satu pilihan bagi para guru dan siswa untuk kepentingan pendidikan di Indonesia. Keunggulan dari media BPE ini tidak jauh beda dengan BSE yang bisa diakses kapan saja, siapa saja, dan dimana saja. BPE akan memberikan kesan yang lebih Hidup, karena desain yang dibuat di rancang lebih menarik dengan konten yang lucu dan ditambah dengan penambahan animasi gambar gerak, suara, dan video serta dapat menjawab soal di didalamnya. Sehingga Buku Pintar Elektronik (*Elektronik Smart Book*) dapat dikatakan efektif, dengan fitur dan konten tambahan yang belum ada sebelumnya. Karena dengan adanya penyampaian materi yang lebih menarik perhatian menggunakan media BPE pembelajaran akan lebih interaktif, siswa lebih semangat belajar, siswa mudah memahami apa yang disampaikan maupun yang ada didalam media. Pemberian contoh secara nyata seperti video, lagu nasional atau daerah, gambar yang nyata seperti aslinya dan bukan hanya penjelasan semata. Selain BPE sebagai media juga

dapat menjadi rujukan guru sebagai bahan pelengkap pembelajaran sebagai pendamping dari BSE maupun Buku yang sudah tersedia di sekolah. Selain itu, kompetensi inti yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Kurikulum 2013 dan kaitannya dengan media BPE salah satunya adalah menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis, dalam karya yang estetis, atau dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, beriman, berakhlak mulia Dimana pembelajaran ini dirancang untuk mencapai proses pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) melalui kegiatan-kegiatan berbentuk tugas (*project based learning*) yang mencakup proses-proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Buku Seri Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD/MI dengan tema Indahnnya kebersamaan ini disusun berdasarkan konsep Kurikulum 2013 yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi, buku ini memuat rencana pembelajaran berbasis aktivitas. Buku tersebut memuat urutan pembelajaran yang dinyatakan dalam kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. Buku ini mengarahkan yang harus dilakukan peserta didik bersama guru dan teman sekelasnya untuk mencapai kompetensi tertentu bukan buku yang materinya dibaca, diisi, atau dihafal.

Pencapaian kompetensi terpadu seperti rumusan diatas, menuntut pendekatan pembelajaran tematik terpadu, yaitu mempelajari semua mata pelajaran secara terpadu melalui tema-tema kehidupan yang dijumpai peserta didik sehari-hari. Peserta didik diajak mengikuti proses

pembelajaran transdisipliner dimana kompetensi yang diajarkan dikaitkan dengan konteks peserta didik dan lingkungannya. Materi-materi mata pelajaran dikaitkan satu sama lain sebagai satu kesatuan membentuk pembelajaran multi-disipliner dan inter-disipliner untuk menghindari tumpang tindih dan ketidakselarasan antar materi mata pelajaran. Tujuannya adalah tercapainya efisiensi materi yang harus dipelajari dan efektifitas penerapannya oleh peserta didik.

Pada materi Indahnya kebersamaan siswa akan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan tentang budaya Indonesia seperti apa, terutama mempelajari tentang macam-macam rumah adat yang ada di Indonesia, alat musik tradisional, lagu nasional tentang indahya kebersamaan, Siswa juga akan mengenal macam-macam sudut hingga siswa memahami pentingnya Pancasila sebagai tiang utama kebersamaan bangsa Indonesia. Di dalam pengembangan BPE ini terfokus pada kemudahan siswa belajar melalui BPE sebagai ganti dari BSE yang memberikan konten yang menarik sehingga siswa tertarik belajar, penggunaan macam-macam warna dapat menarik perhatian siswa maupun Guru. Kemenerikan BPE dalam materi ini yaitu siswa paham dengan contoh yang diberikan secara Interaktif dan nyata, seperti suara alat musik Angklung, Gamelan,dll.

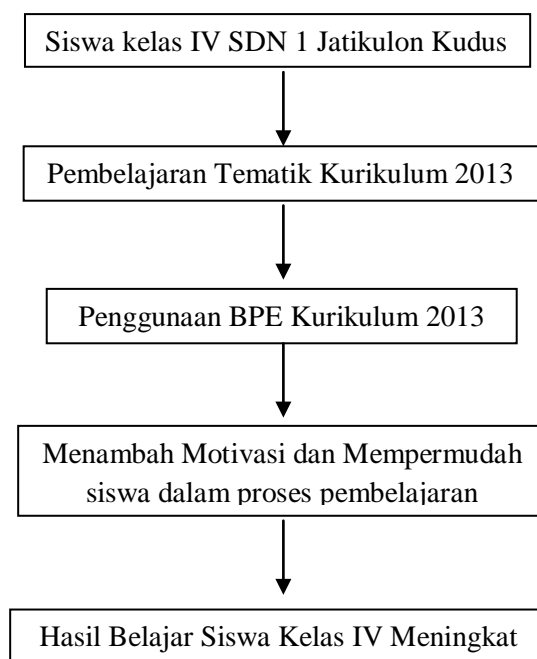
2.4 Kerangka Berfikir

Proses pembelajaran pada tema indahya kebersamaan kurikulum 2013 di SDN 1 Jati Kulon Kudus masih belum optimal. Hal ini terlihat dari

media yang digunakan oleh guru hanya berupa papan tulis dan buku paket tema pembelajaran kurikulum 2013. Penggunaan media yang terbatas pada media tersebut ini menimbulkan beberapa kesulitan bagi guru, diantaranya ketika guru memberikan penyampaian materi tema Indahya Kebersamaan kepada siswa. Dengan keadaan dan keterbatasan seperti ini menimbulkan masalah dalam proses pembelajaran diantaranya adalah waktu belajar menjadi kurang efisien dan kurang menarik. Dan selain itu kesulitan yang didapatkan oleh guru pada saat menyajikan materi yang sistematis dan bertahap.

Selain permasalahan diatas, permasalahan yang terlihat dari sisi siswa yaitu kurang tertarik dengan pembelajaran yang selalu menggunakan konsep seperti biasa dengan hanya menggunakan gambar dari buku ataupun dari papan tulis. Sehingga dengan sarana seperti perangkat computer, LCD dan ruang kelas yang cukup nyaman yang dimiliki oleh SDN 1 Jati Kulon Kudus, penulis berkeinginan mengembangkan sebuah inovasi media yang tepat sebagai penunjang proses pembelajaran yaitu berupa media Buku Pintar Elektronik dengan bantuan *software Inspiring, Adobe Flash, dan Powerpoint*. Dengan inovasi buku pintar elektronik ini diharapkan proses belajar mengajar pada kelas IV SD ini akan menjadi lebih efektif dan memberikan semangat belajar pada siswa karena beberapa kelebihan yang ada di Buku Pintar Elektronik ini yaitu *teks, audio, video, animasi, input teks*, bahkan dapat mengerjakan soal evaluasi secara langsung di media Buku Pintar Elektronik.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas dapat digambarkan dengan skema kerangka berfikir seperti berikut :



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.5 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diuraikan dalam bentuk pertanyaan. Jawaban dalam hipotesis dapat dikatakan sementara karena belum terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2006: 110).

Dengan rumusan masalah yang sudah dituliskan yaitu pengembangan Buku Pintar Elektronik yang efektif dalam pembelajaran, kemudian mengujikannya untuk mengetahui kelayakan media dan keefektifan media pembelajaran dengan melihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa. Maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini adalah akan dihasilkan Buku Pintar

Elektronik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan rumusan yang mencakup.

Ho : Tidak terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran belum efektif.

Ha : Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sesudah diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran efektif.

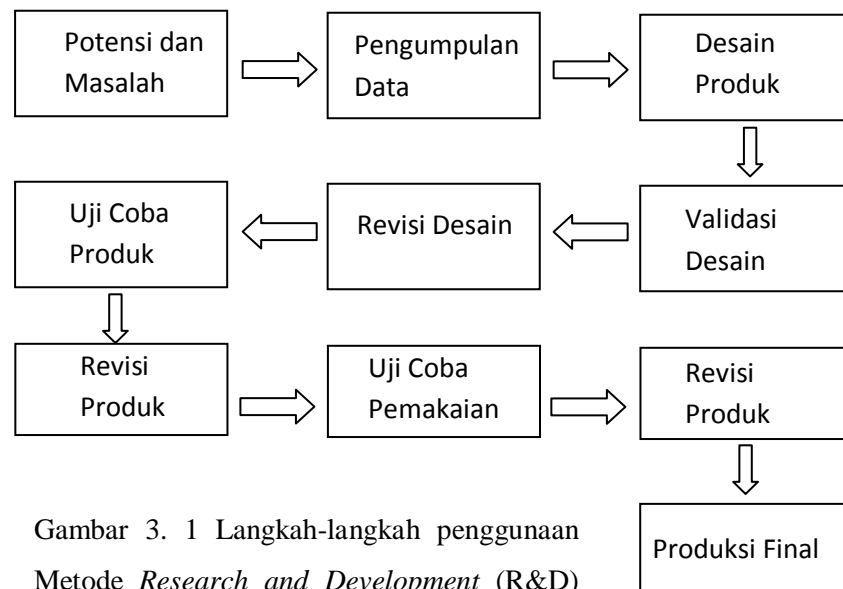
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D), metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2012: 407). Produk tersebut tidak harus berbentuk benda ataupun keras *hardware*, seperti: modul, dan alat bantu pembelajaran dalam kelas atau di laboratorium sekolah, namun bisa menggunakan perangkat lunak seperti halnya multimedia.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) Menurut Sugiyono (2012: 409).

3.2 Prosedur Penelitian *Research and Development*

3.2.1 Potensi dan Masalah

Peningkatan berbagai teknologi menumbuhkan potensi-potensi yang dapat digunakan untuk membuat variasi media pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran di SD/MI berbasis Kurikulum 2013, yaitu Tema Indahnnya Kebersamaan yang kurang cukup disampaikan dengan metode ceramah saja, sehingga membutuhkan variasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN 1 Jati Kulon Kudus pada 8 oktober 2015. Fasilitas dalam segi teknologi sudah cukup dalam mendukung pembelajaran, diantaranya LCD, laboratorium computer, serta ruangan multimedia (ruang berkreasi). Hanya saja masih terpusat di dalam kelas laboratorium komputer dan gedung kreasi, belum menyeluruh dalam tiap-tiap kelas sehingga bisa lebih maksimal dalam memanfaatkan fasilitas sesuai dengan tingkatan kompetensi pada setiap kelas, terutama pada kelas 4. Dalam fasilitas yang sudah cukup berpotensi ini seharusnya juga menjadi salah satu peluang dalam mengembangkan media dalam pembelajaran, entah menggunakan video, media interaktif, ataupun buku pintar elektronik yang sedang dikembangkan oleh peneliti. Namun media yang digunakan masih berupa pasif yang berasal dari buku ajar atau buku paket, guru masih menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah. Dengan penggunaan media buku

ajar dengan beberapa gambar pasif untuk pembelajaran Tema Indahya Kebersamaan di kelas IV SD Jati Kulon Kudus, mengakibatkan hasil belajar siswa masih terbilang rendah dan perlu adanya peningkatan pada belajar anak, sehingga penulis merasa perlu untuk mengembangkan media Buku Pintar Elektronik sebagai salah satu variasi media pembelajaran yang dapat digunakan pada guru sebagai bahan ajar atau alat bantu guru dalam penyampaian pembelajaran materi Indahya Kebersamaan Tema 1.

3.2.2 Pengumpulan Data

Hasil observasi yang diperoleh dalam tahap ini kemudian dikumpulkan dan disusun menjadi data awal dari masalah yang ada dan nantinya akan ditindak lanjuti.

Hasil dari observasi yang sudah diperoleh selama penelitian dalam tahap ini kemudian seluruh data dikumpulkan dan disusun sedemikian rupa menjadi data awal untuk mendesain produk yang akan dibuat. Data yang sudah dikumpulkan saat penelitian adalah tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan dalam pengembangan produk. Dalam tahap ini penulis juga mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan dalam mengembangkan produk Buku Pintar Elektronik berbasis multimedia dalam pembelajaran Tema 1 yaitu Indahya Kebersamaan.

3.2.3 Desain Produk

Berdasarkan data yang diperoleh, kemudian untuk tahap selanjutnya penulis mulai menyusun desain produk Buku Pintar Elektronik. Produk yang didesain sebelumnya adalah berupa naskah media. Naskah terdiri dari peta materi, peta kompetensi, garis besar isi media (GBIM), *flowchat*, dan kemudian naskah rancangan produk. Selanjutnya setelah selesai dalam pembuatan naskah media, kemudian menerapkan naskah kedalam bentuk produk media yang mengacu pada naskah yang telah dibuat.

3.2.4 Validasi Desain Buku Pintar Elektronik

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara pembuat produk menemui beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk melihat dan memberikan masukan serta menilai produk yang dibuat. Tenaga ahli diminta untuk melihat, memberikan masukan dan menilai desain produk, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan dalam desainnya. Validasi dalam desain ini terdiri dari validasi ahli materi, dan ahli media. Validasi oleh ahli materi dilakukan oleh Bapak Sunarto, S.Pd yang merupakan guru kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus dalam pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan. Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Sony Zulfikasari, S.Pd yang merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

3.2.5 Revisi Desain Produk Buku Pintar Elektronik

Setelah produk Buku Pintar Elektronik divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, yang kemudian dapat diketahui kelemahan dari produk yang dibuat. Kekurangan atau kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki dan menyempurnakan desain produk, yang kemudian dibuat menjadi produk jadi Buku Pintar Elektronik.

3.2.6 Uji Coba Pemakaian Buku Pintar Elektronik

Uji coba produk Buku Pintar Elektronik akan dilakukan setelah mendapatkan validasi dan direvisi. Uji coba tahap pertama ini akan diujicobakan pada kelompok terbatas kelas IV SDN 1 Jatikulon Kudus. Peneliti melakukan pengujian ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk telah jadi sebelum diujicobakan dalam skala luas.

3.2.7 Revisi Produk Buku Pintar Elektronik

Produk Buku Pintar Elektronik sudah diujicobakan, maka akan diketahui kekurangan serta kelebihan dari hasil yang sudah diujikan. Kemudian peneliti melakukan perbaikan produk tersebut, dan hasil perbaikan tersebut akan di uji cobakan pada kelompok kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus.

3.2.8 Uji Coba Produk Buku Pintar Elektronik

Setelah melakukan revisi produk Buku Pintar Elektronik, maka selanjutnya peneliti menerapkan dalam lingkup kelompok luas. Peneliti meminta izin untuk mengajak 1 guru kelas IV dan 20 siswa kelas IV SD N 1 Jati Kulon Kudus.

3.2.9 Revisi Produk Buku Pintar Elektronik

Revisi Produk ini akan dilakukan apabila dalam pemakaian atau penerapan Buku Pintar Elektronik ini terdapat kekurangan dan kelemahan pada uji coba pemakaian produk skala luas, maka peneliti harus melakukan perbaikan produk kembali.

3.2.10 Produk Final Buku Pintar Elektronik

Peneliti mengambil teori langkah-langkah metode *research and development* dalam Sugiyono (2012: 409), yang menyebutkan bahwa langkah yang kesepuluh adalah produk masal, namun langkah kesepuluh diadaptasikan menjadi produk final. Buku multimedia Buku Pintar Elektronik yang telah dinyatakan benar, layak dan efektif, kemudian dapat diterapkan dan diproduksi menjadi produk final dan bisa digunakan dalam pembelajaran. Buku Pintar Elektronik bisa digunakan sebagai variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru sekolah dasar SD/MI sederajat dalam membantu penyampaian pesan pembelajaran Tema 1 Indah Kebersamaan Kelas IV.

3.3 Populasi

Menurut Arikunto (2006 : 130), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Dalam menentukan sebuah populasi bukan hanya dilihat dari orang/subjeknya tapi juga obyek dan benda-benda berkaitan yang mendukung sebuah populasi tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus yang berjumlah 42 siswa.

3.4 Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 136), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini mengambil hanya sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa dari kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik *Simple Random Sampling* dimana peneliti menentukan secara acak dari populasi yang ada.

3.5 Desain Penelitian

Desain penelitian buku elektronik ini diimplementasikan dengan eksperimen menggunakan *pretest* dan *posttest design*. Desain pengembangan melakukan *pretest* sebelumnya untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa sebelum menggunakan Buku Pintar. Setelah itu dibandingkan dengan keadaan siswa yang sudah mendapatkan media buku

pintar yang kemudian dilakukan *posttest*. Kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus hanya ada satu kelas jadi pada penelitian ini tidak ada kelas kontrol, sehingga hanya satu kelas yang diberi perlakuan saja. Desain penelitian *one group pre-test and posttest design* dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Desain eksperimen *one group pre-test and posttest design*

$$\boxed{O_1 \text{ X } O_2}$$

Menurut Sugiyono (2013: 111)

O_1 = observasi nilai pretest (variabel dependen)

O_2 = observasi nilai posttest (variabel dependen)

X = treatment yang diberikan (variabel independen)

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian menurut Sugiyono (2012: 60) adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Kerlinger dalam Sugiyono (2012: 60) menyatakan bahwa variabel adalah konstrak atau sifat yang dipelajari.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*).

3.6.1 Variabel Bebas

Menurut Sudjana (2007: 12), Variabel bebas adalah variabel yang menjadi penyebab atau diduga memberi pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain. Variabel bebas merupakan variable yang

mempengaruhi variable lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Buku Pintar Elektronik (BPE).

3.6.2 Variabel Terikat

Menurut Sudjana (2007: 12), Variabel terikat adalah variable yang ditimbulkan atau efek dari variable bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keefektifan pembelajaran menggunakan Buku Pintar Elektronik pada peserta didik kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Tes

Menurut Ridwan (2009: 42), Tes sebagai instrument pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes merupakan suatu metode pengumpulan data penelitian untuk mengukur seberapa besar pencapaian objek yang diteliti. Peneliti mengukur tingkat pemahaman responden setelah melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi Buku Pintar Elektronik apakah media yang diterapkan mempengaruhi tingkat belajar siswa. Dalam penerapan tes responden diberi dua pilihan jawaban benar atau salah. Penelitian mengukur tingkat pemahaman responden sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran BPE apakah dapat mempengaruhi ketertarikan dan hasil belajar siswa. Dalam penerapan tes pretest yang berupa pilihan ganda dan essay dengan jumlah butir soal 25, dan

penerapan tes posttes berupa pilihan ganda dan essay dengan jumlah butir soal 25. Tes digunakan untuk mengukur tingkat efektifitas penerapan aplikasi Buku Pintar Elektronik (BPE) dalam proses pembelajaran antara guru dengan siswa atau responden sebagai subjek penelitian.

3.7.2 Metode Angket atau Kusioner

Menurut Sugiyono (2012: 199), Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup dimana responden hanya memilih salah satu alternative jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Angket yang diberikan berisi informasi seputar pengembangan Buku Sekolah Elektronik, penerapan media yang digunakan, serta teori-teori yang mendukung kebutuhan informasi untuk pengembangan model. Angket juga digunakan untuk penilaian kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi.

3.7.3 Dokumentasi

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, mengambil dokumen atau data yang mendukung penelitian foto kegiatan penelitian, dan data lainnya yang dibutuhkan dalam pengembangan Buku Pintar Elektronik.

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Kuantitatif

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan aspek-aspek yang akan dikaji, meliputi kelayakan produk dari ahli media dan ahli materi dan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan Buku Sekolah Elektronik. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif berupa hasil belajar siswa yang diukur dengan teknik analisis deskriptif, yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa dalam pembelajaran.

3.9 Pengujian Kelayakan dan Keefektifan Media Buku Pintar

Elektronik

3.9.1 Pengujian Kelayakan Media Buku Pintar Elektronik

Kelayakan media Buku Pintar Elektronik dilakukan dengan pengumpulan data Angket ahli materi dan ahli media. Sehingga akan menambah tingkat kelayakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Analisis kelayakan BPE pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai produk BPE dengan tema Indahnya Kebersamaan. Hasil validasi terhadap produk pada pengembangan Buku Pintar Elektronik ini divalidasi melalui angket

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, maupun dari segi materi yang terdapat didalamnya. sebelum mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media buku pintar elektronik, dilakukan pengisian angket ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media yang sudah dibuat, sehingga ketika media memiliki kekurangan bisa dilakukan perbaikan supaya bisa dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. maka hasil pengisian angket dianalisis dilakukan seperti berikut:

Analisis pengisian angket dianalisis dengan rumus :

$$\text{Nilai Total} = \frac{\sum \text{Total}(n)}{x} \times 100$$

Keterangan :

5	:	Sangat Baik
4	:	Baik
3	:	Cukup
2	:	Kurang
1	:	Sangat Kurang

Skala yang digunakan pada angket tersebut yaitu skala likert, yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Sedangkan untuk skala pengukuran menggunakan skala interval. Skala ini dapat digambarkan dengan tabel skala pengukuran. Contoh konversi data berskala interval menjadi ordinal dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3.2 Skala Pengukuran

Rentang Nilai (dari skala interval)		KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
> 80	(A)	5 = Sangat baik, skor = 5
66 – 80	(B)	4 = Baik, skor = 4
56 – 65	(C)	4 = Cukup, skor = 3
40 – 55	(D)	3 = Kurang, skor = 2
< 40	(E)	1 = Sangat Kurang, skor = 1

(Mulyatiningsih, 2014 : 36)

Hasil perhitungan kemudian dikonsultasikan berdasarkan Kriteria Kelayakan Produk, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Layak
< 70	Belum layak

Penelitian ini dikatakan layak apabila kelayakan produk memiliki kriteria ketuntasan ≥ 70 dengan kualifikasi layak. Dan dengan kriteria ketuntasan < 70 maka kualifikasi yang didapat adalah belum layak.

Setelah melakukan pengujian kelayakan media, kemudian dilakukan pengujian Keefektifan.

3.9.2 Keefektifan Media Buku Pintar Elektronik

Hasil perhitungan diatas dikonsultasikan ke guru dan didasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Sekolah. Untuk tingkat efektivitas pemberian Tes siswa dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu, tuntas dan belum tuntas, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Tingkat Efektifitas

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas/Efektif
< 75	Belum Tuntas/Belum Efektif

Penelitian ini dikatakan efektif apabila nilai rata-rata yang diperoleh siswa diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu lebih dari 75.

Keefektifan pengembangan buku pintar elektronik ini diimplementasikan dengan eksperimen menggunakan *pre-test* dan *posttest design*. Peneliti melakukan *pre-test* sebelumnya untuk mengukur seberapa besar kemampuan siswa sebelum menggunakan Buku Pintar Elektronik. Setelah itu dibandingkan dengan keadaan siswa yang sudah mendapatkan media buku pintar yang kemudian dilakukan *posttest*. Kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus hanya ada satu kelas, jadi pada penelitian ini tidak ada kelas kontrol, sehingga hanya satu kelas yang diberi perlakuan saja. Dengan melakukan *pretest* dan *posttes* maka perhitungannya adalah:

Data hasil tes evaluasi dianalisis dengan rumus :

$$\text{Total}(s) = \frac{\sum ns}{N} \times 5$$

Keterangan :

s : Rata-rata

$\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh siswa

N : Jumlah keseluruhan siswa

(Arikunto, 2006 : 229)

Tes evaluasi yang digunakan berupa tes pilihan ganda dan essay.

Untuk pemberian skor tes evaluasi dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Total} = (\sum a \times 2) + (\sum b \times 7)$$

Keterangan :

$\sum a$: Jumlah jawaban benar soal pilihan ganda

$\sum b$: Jumlah jawaban benar soal uraian singkat

3.9.3 Uji t

Keefektifan Buku Pintar Elektronik ditentukan dengan menggunakan uji-t pihak kanan (uji beda). Pengujian ini didasarkan atas nilai *pretest* dan *posttest* yang didapat oleh siswa sebelum dan setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan Buku Pintar Elektronik. Uji-t termasuk dalam golongan statistika parametrik yang digunakan dalam pengujian hipotesis dan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari dua buah variabel yang

dikomparasikan. Salah satu bentuk uji t adalah *paired sample t-test*. *Paired sampel t-test* merupakan analisis dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Pada uji beda *Paired sampel t-test*, peneliti menggunakan sampel yang sama yaitu siswa kelas IV SD Jati Kulon 1 Kudus yang berjumlah 20 siswa. Adapun hasil pengujian tersebut dapat dilihat dari penjelasan berikut ini.

Untuk menghitung terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan BPE pada tema Indahnnya Kebersamaan maka penulis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t_{\text{hitung}} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{\sigma_1^2}{n_1} + \frac{\sigma_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$ = Rata-rata sampel sebelum diberikan perlakuan

$\mu_1 - \mu_2$ = Rata-rata sampel sesudah diberikan perlakuan

σ_1 = Simpangan baku sebelum diberikan perlakuan

σ_2 = Simpangan baku sesudah diberikan perlakuan

n_1 = Jumlah sampel sebelum diberikan perlakuan

n_2 = Jumlah sampel sesudah diberikan perlakuan

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa t_{hitung} nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan t_{tabel} atau dapat dituliskan $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak. Dapat dikatakan H_1 diterima

yang menyatakan bahwa Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran efektif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Buku Pintar Elektronik (BPE) Tema Indahnnya Kebersamaan

Pengembangan Buku Pintar Elektronik (BPE) pada penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus. Hasil penelitian ini merupakan deskripsi dari pengembangan Buku Pintar Elektronik, hasil penelitian, dan hasil pengembangan Buku Pintar Elektronik serta pembahasan. Peneliti memilih pengembangan media ini merupakan hasil media buku sekolah elektronik atau yang lebih dikenal sebagai BSE ini kurang menarik sehingga peneliti mengembangkan media tersebut menjadi lebih menarik dan tidak merubah isi pesan pembelajaran yang terkandung didalamnya. Dengan ini maksud peneliti mengembangkan dan memberikan alternative media yang sebelumnya belum ada dalam pembelajaran yang digunakan oleh guru SDN 1 Jati Kulon Kudus. Setelah perancangan dalam pembuatan media dengan materi Indahnnya Kebersamaan Tema 1 ini, harus melakukan validasi kepada ahli materi dan dan ahli media untuk diuji tingkat kelayakan dan efektifitasnya sebagai media pembelajaran bagi guru SDN 1 Jati Kulon Kudus.

4.1.2 Buku Pintar Elektronik Yang Layak Pada Pembelajaran Tema Indahnnya Kebersamaan

Buku Pintar Elektronik dikatakan layak dalam pembelajaran indahnnya kebersamaan karena dengan didukung adanya media yang tepat dengan kombinasi aplikasi yang mumpuni yang dapat memberikan siswa menjadi lebih tertarik dengan dimasukkannya animasi gerak, video tarian, dan evaluasi didalam buku pintar elektronik yang sudah dalam bentuk file *PDF*. Aplikasi-aplikasi yang mendukung adanya animasi, video, dan evaluasi tersebut adalah adanya aplikasi *Powerpoint*, *Adobe Flash*, *Ispring*, dan *Adobe Acrobat PDF*. Dengan media Buku Pintar Elektronik seperti ini dapat memberikan pengalaman belajar baru dengan pengenalan media yang bagus dengan konten pembelajaran menarik serta interaktif didalamnya. Dengan kelengkapan yang ada didalam media Buku Pintar Elektronik sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran pada tema indahnnya kebersamaan.

4.2 Pengembangan Buku Pintar Elektronik

Buku pintar elektronik merupakan inovasi pengembangan media interaktif Tema Indahnnya Kebersamaan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih inovatif dan efektif. Buku pintar Elektronik dapat digunakan guru dalam mempermudah pembelajaran Tema Indahnnya Kebersamaan jadi guru tidak kesulitan dalam menjelaskan materi secara

lisan hanya dengan melihat isi media siswa akan memahami materi tema 1 indahny kebersamaan.

Pengembangan media buku pintar elektronik ini menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint, I-spring, Adobe Flash, Adobe Acrobat Pro*. Pengembangan media buku pintar elektronik tema indahny kebersamaan kelas IV SD Negeri 1 Jatikulon Kudus bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran guru dalam membantu pembelajaran. Media buku pintar elektronik telah divalidasi oleh ahli materi yaitu guru kelas IV SD Negeri 1 Jatikulon Kudus dan ahli media divalidasi oleh Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Pengembangan media buku pintar elektronik dikembangkan menggunakan metode *research and development* dengan menggunakan model pengembangan Sugiyono (2012: 409) yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) ujicoba pemakaian, (6) revisi produk, (7) ujicoba produk, (8) revisi desain, (9) revisi produk, dan (10) produk final.

4.2.1 Analisis Potensi dan Masalah

Peneliti mengembangkan media Buku Pintar Elektronik yang mengambil pada tema Indahny Kebersamaan yang terdapat pada materi kelas IV SD/MI, untuk dapat digunakan oleh guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas, dengan demikian media ini dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dan

penggunannya. Media pembelajaran dikembangkan dengan melakukan analisis potensi dan masalah untuk memulai proses pengembangan.

Penelitian dimulai dari mencari potensi dan masalah yang ada di sekolah. Masalah dalam penelitian ini adalah guru masih sering menggunakan metode konvensional dan penyampaian materi masih secara lisan dan hanya menggunakan buku cetak. Namun SD Negeri 1 Jatikulon memiliki potensi yang sangat bisa membantu peneliti dalam mengembangkan media buku pintar elektronik, potensi tersebut adalah fasilitas pembelajaran yang menunjang dan sudah berkembang, serta dapat membantu mengefektifkan pembelajaran tema 1 indahny kebersamaan.

Guru kelas mampu menjalankan atau mengoperasikan teknologi seperti laptop, komputer, LCD, dan sound sistem didalam kelas untuk kemudahan guru dalam membelajarkan siswa dengan media Buku Pintar Elektronik. Peneliti melakukan pengembangan dengan media Buku Pintar Elektronik tema Indahny Kebersamaan untuk siswa kelas IV dengan mengenalkan adat dan budaya Indonesia, dan memberikan konsep berfikir bahwa dengan banyaknya adat dan budaya kita tetap satu tanah air Indonesia yang bersama-sama menjaga dan merawat keberagaman adat dan budaya di Indonesia. Memberikan siswa konsep berfikir yang logis dan kreatif.

Dalam pembelajaran keseharian siswa kurang menyenangkan materi yang sifatnya teori, bosan dan kurangnya pengalaman belajar lebih dengan keterbatasan media belajar. Dengan media Buku Pintar Elektronik ini diharapkan dapat merubah pandangan belajar siswa dikelas yang hanya seperti biasanya.

4.2.2 Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil observasi yang di peroleh, dalam tahap ini kemudian dikumpulkan dan disusun menjadi data awal dari masalah yang ada. Peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk pengembangan media Buku Pintar Elektronik yang diharapkan dapat mengefektifkan proses pembelajaran. data yang dibutuhkan oleh peneliti adalah menganalisis tema indah nya kebersamaan, sasaran penggunaan media, pemilihan media yang tepat.

4.2.2.1 Tema Indah nya Kebersamaan

Pada pelaksanaan observasi untuk mengetahui media yang dibutuhkan guru dalam pembelajaran , peneliti melakukan peninjauan langsung ke kelas bersama guru kelas IV SD Jatikulon Kudus dalam melakukan proses belajar mengajar dikelas. Strategi pembelajaran yang diterapkan sudah inovatif dan kreatif, serta bahan pendamping dan bahan ajar yang lumayan lengkap. Akan tetapi dalam pengimplementasiannya didalam kelas sering terjadi ketidaksesuaian karena guru dalam menyampaikan materi hanya terfokus pada siswa-

siswa yang berada pada bangku bagian depan sedangkan siswa yang posisi tempat duduk dibelakang sering tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Untuk materi yang disampaikan hanya dengan lisan , papan tulis, dan melalui buku LKS jadi untuk pengemasan materi yang disampaikan belum dijelaskan melalui ilustrasi atau contoh sesuai dengan materi agar siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru ditambah penjelasan materi melalui media pembelajaran supaya ketertarikan belajar siswa serta interaksi dan keefektifan belajar siswa meningkat.

Pada Tema Indahnya Kebersamaan memerlukan sebuah inovasi pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif yang akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar Tema 1 Indahnya Kebersamaan. Media menjelaskan pengenalan budaya Indonesia, rumah adat, musik tradisional, dan bunyi. Selain pemberian penjelasan mengenai pengenalan tentang budaya dengan animasi dan gambar ditambahkan penjelasan pengenalan tarian melalui video dan bagian akhir terdapat evaluasi sederhana. Media seperti ini diharapkan akan lebih mempermudah pembelajaran guru dan siswa karena dilengkapi dengan animasi serta video yang memperjelas materi.

4.2.2.2 Sasaran Penggunaan Media

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media yaitu kemampuan guru dalam mengoperasikan laptop atau computer, LCD, dan pengeras suara atau *sound system* yang

mendukung pembelajaran tema indahny kebersamaan dengan media buku pintar elektronik. Karena guru adalah yang menyampaikan materi kepada siswa. Aspek penggunaan media, yaitu siswa kelas IV SD Jatikulon Kudus yang merupakan pengguna utama atau penerima media yang disampaikan oleh guru. Setelah penerapan media buku pintar elektronik diharapkan siswa dapat memahami dengan mudah, jelas, dan menyenangkan karena dapat diperjelas dengan animasi dan video yang menaraik. Motivasi siswa belajar lebih besar sehingga terjadi peningkatan pembelajaran yang efektif sesuai yang diharapkan.

4.2.2.3 Pemilihan Media Yang Tepat

Pemilihan media sangat penting dilakukan sebelum kita mulai mengembangkan media. Tahap ini peneliti menentukan dan memilih aplikasi yang akan digunakan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran agar nantinya media yang akan dikembangkan lebih efektif, efisien, mudah digunakan dan mudah disimpan. Selain itu pemilihan media diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Peneliti memilih menggunakan *Adobe Acrobat PDF* sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penyempurnaan *Adobe Acrobat PDF* dikembangkan dengan penambahan aplikasi *Adobe Flash*, *Ispring*, *Microsoft Powerpoint* yang dapat memasukkan animasi, video dan evaluasi yang diharapkan

media buku pintar elektronik lebih interaktif dan menarik. Media dibuat sederhana agar guru dapat lebih mengerti cara mengoperasikannya.

4.2.3 Desain Produk

Dalam pembuatan media Buku Pintar Elektronik melalui tiga tahapan pembuatan desain produk pengembangan, tahap pertama yaitu tahap pra produksi, dimana peneliti mulai membuat rancangan pengembangan dengan pembuatan peta kompetensi, peta materi, *flowchart* dan GBIM. Tahap kedua yaitu produksi media buku pintar elektronik. Tahap ketiga yaitu tahap pasca produksi pembuatan media dimana peneliti mereview dan menguji coba produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

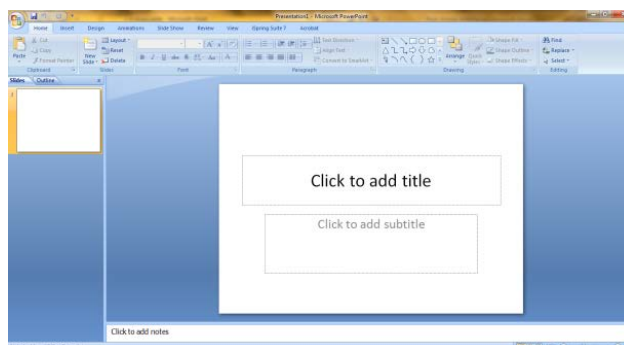
4.2.3.1 Pra Produksi

Tahap Pra produksi merupakan kegiatan awal untuk menentukan persiapan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan selanjutnya yakni produksi. Pada tahap produksi peneliti mulai membuat rancangan pengembangan dengan pembuatan peta kompetensi, peta materi, peta konsep, *flowchart* dan GBIM dan naskah media.

4.2.3.2 Produksi

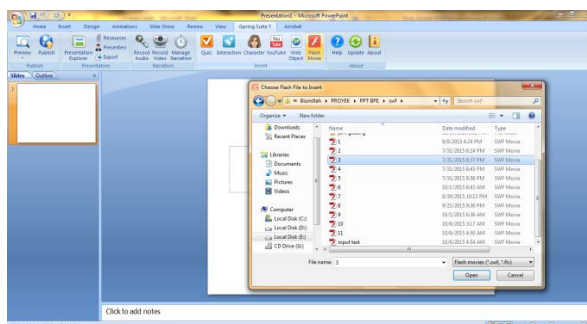
Produksi dilakukan berdasarkan naskah yang telah disesuaikan dengan jenis dan karakteristik media yang dipilih. Peneliti membuat program media Buku Pintar Elektronik pada tema Indahnya Kebersamaan dibutuhkan beberapa *software* pendukung pada komputer untuk menjalankan produk

media. *Software* aplikasi yang dibutuhkan diantaranya yaitu *Microsoft Powerpoint, Inspring, Adobe Flash, dan Adobe Acrobat PDF.*



Gambar 4.1 Tampilan *Microsoft Powerpoint*

Peneliti Menggunakan *Microsoft Powerpoint* dikarenakan proses pembuatan lebih mudah dalam pengopersiannya.



Gambar 4.2 Tampilan *Inspiring*

Peneliti menggunakan program aplikasi *Inspiring* guna menerapkan animasi dari *Adobe Flash* kedalam *Microsoft Powerpoint* supaya lebih menarik.



Gambar 4.3 Tampilan *Acrobat PDF*

Peneliti menggunakan program *Adobe Acrobat PDF* ini sebagai program final dalam pembuatan Buku Pintar Elektronik yang hasilnya akan berbentuk *file pdf*.

a. Desain (Perancangan) Buku Pintar Elektronik

Desain pembuatan media didasarkan pada hasil observasi awal dalam kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang bersangkutan dan Kepala Sekolah. Perancangan media Buku Pintar Elektronik meliputi penyusunan *Flowchart*, GBIM, penyusunan naskah dan desain tampilan.

Flowchart dibuat sebagai alur pembuatan desain awal hingga akhir rancangan media Buku Pintar Elektronik. Untung melihat dan mengetahui lebih lengkap bisa dilihat pada lampiran.

Sedangkan GBIM atau lebih lengkapnya Garis Besar Isi Media merupakan petunjuk yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan naskah. Dan GBIM mengacu pada tahap analisis kebutuhan. Garis Besar Isi Media

dibuat sebagai pembatasan pokok-pokok isi media yang akan ditampilkan dalam hasil jadi berupa media Buku Pintar Elektronik. GBIM berisi Kompetensi Dasar, Indikator, Desain Tampilan yang disesuaikan dengan materi tema Indahnya Kebersamaan. Sehingga media Buku Pintar Elektronik terkonsep matang sesuai dengan isi materi dan tujuan pembelajaran. Penulisan GBIM dapat dilihat selengkapnya di lampiran.

Dan Penyusunan Naskah merupakan tahap sebelum melakukan tahap produksi. Isi dan konsep produk juga disesuaikan dengan konsep desain naskah. Naskah media ini merupakan gambaran awal yang ada dalam Buku Pintar Elektronik. Sehingga *animasi, background, template desain* media juga dibuat pada naskah. Untuk selengkapnya dapat dilihat dilampiran.

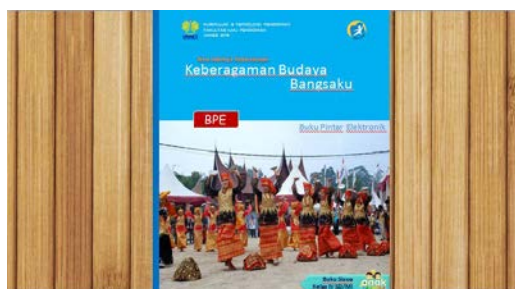
Desain Tampilan yang dirancang pada produk menggunakan *Microsoft Powerpoint*, untuk pembuatan desain teks, gambar, tempat animasi, button yang disesuaikan dengan buku pegangan siswa untuk kelas IV SD.

b. Hasil Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik

Media Buku Pintar Elektronik merupakan media inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran yang berbentuk buku elektronik dengan isi materi tema Indahnya Kebersamaan yang menarik dan interaktif. Cara pengoperasian media Buku Pintar Elektronik sangatlah mudah dan tidak memerlukan ketrampilan dan kemampuan khusus untuk menggunakan media pembelajaran ini. Langkah-langkah yang dilakukan sama saja seperti

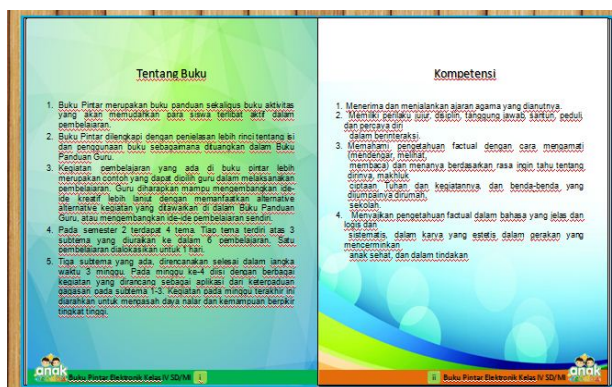
halnya membaca dengan buku. Media Buku Pintar Elektronik menampilkan teks, video, animasi gambar gerak, yang menampilkan beberapa rumah adat dan alat-alat musik.

Adapun tampilan awal pada program Buku Pintar Elektronik ini adalah sebuah cover tema 1 yaitu Indahnya Kebersamaan, serta terdapat logo UNNES dan logo Kurikulum 2013. Cover memperlihatkan sebuah gambar tarian tradisional Indonesia, hal ini disesuaikan dengan materi tema 1 yang lebih menonjolkan tentang budaya.



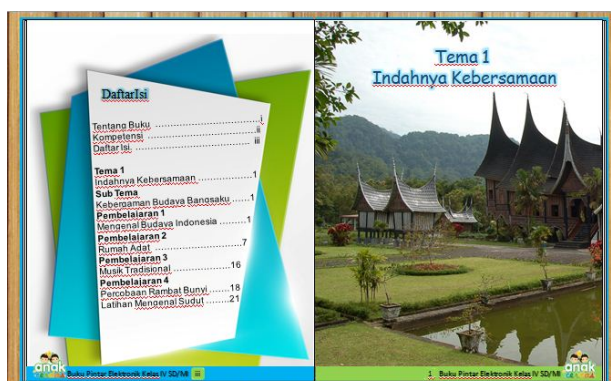
Gambar 4.4 Cover Buku Pintar Elektronik

Tampilan buku selanjutnya berisi tentang buku dan kompetensi. Dimana tentang buku menjelaskan isi yang terdapat pada buku pintar elektronik. Sedangkan kompetensi ini berisi tentang hasil yang akan dicapai pada buku pintar elektronik.



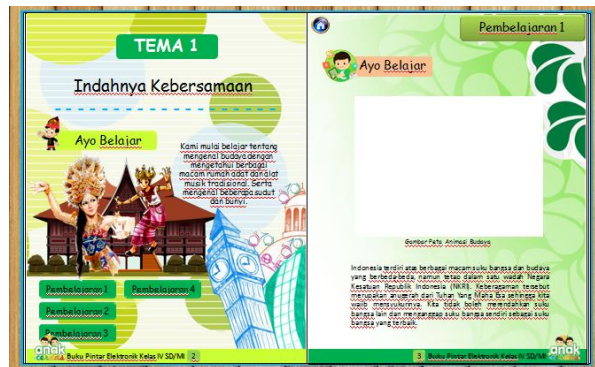
Gambar 4.5 Tentang Buku dan Kompetensi

Tampilan buku selanjutnya adalah Daftar isi dan Opening Tema 1 Indahya Kebersamaan. Sangat jelas terlihat bahwa opening tema 1 menggambarkan suatu rumah daerah dan adat budaya Indonesia sebagai symbol pembukaan materi tema 1.



Gambar 4.6 Daftar Isi dan Opening Tema 1

Tampilan buku selanjutnya yang terdapat pada halaman 1 dan 2 adalah halaman 1 yang berisikan appersepsi dari tema 1 untuk menggambarkan adat budaya dengan perwakilan gambar rumah adat dan penari budaya asli Indonesia. Dan halaman 2 dengan isi Pembelajaran 1, dimana pada halaman ini awal membuka materi tema 1 Indahya Kebersamaan.



Gambar 4.7 Halaman 1 dan Halaman 2

Tampilan buku selanjutnya yang terdapat pada halaman 3 dan halaman 4 ini berisikan sebuah soal pendek di halaman 3 dan halaman 4 lebih menekankan pada materi mengenal suku Minang dengan mengadakan animasi gambar rumah khas Minang.



Gambar 4.8 Halaman 3 dan Halaman 4

Tampilan buku halaman 5 dan halaman 6 yang berisi video lagu anak Indonesia dan Pembelajaran 2 pada halaman 6 dengan tema belakang gambar rumah adat.



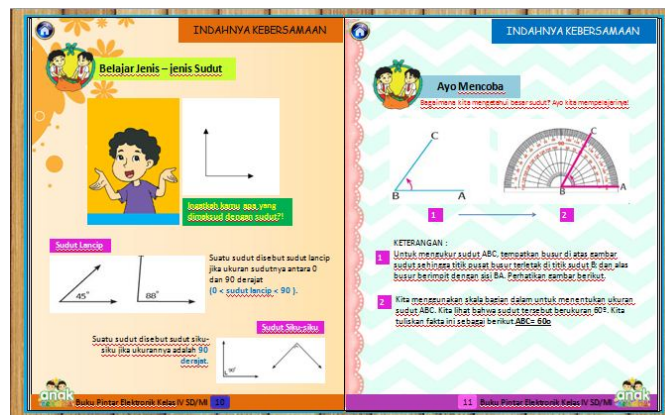
Gambar 4.9 Halaman 5 dan Halaman 6

Tampilan buku halaman selanjutnya adalah halaman 7 dan halaman 8. Pada halaman 7 yang berisi gambar animasi rumah panjang dan rumah lontik, sedangkan halaman 8 terdapat rumah yang sama dengan animasi sudut pada rumah tersebut.



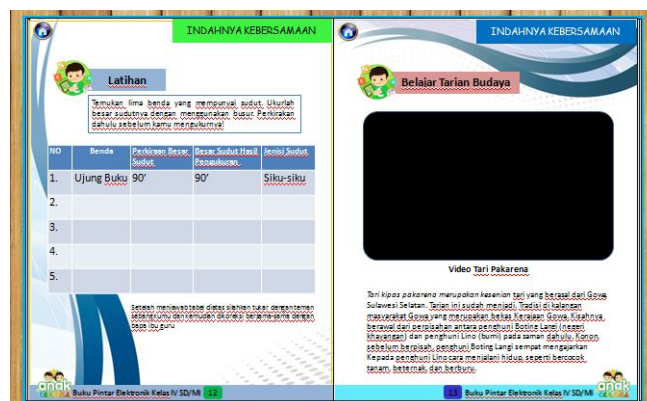
Gambar 4.10 Halaman 7 dan Halaman 8

Tampilan halaman selanjutnya pada halaman 9 ialah animasi anak dan garis sudt 90 derajat. Sedangkan pada halaman 10 berbicara tentang cara menghitung sudut.



Gambar 4.11 Halaman 9 dan Halaman 10

Tampilan buku pada halaman selanjutnya adalah halaman 11 dan halaman 12 yang berisi tentang latihan dengan mengisi tabel tersebut. Sedangkan halaman 12 berisikan video tarian budaya.



Gambar 4.12 Halaman 11 dan Halaman 12

Tampilan buku halaman 13 dan halaman 14 adalah pada halaman 13 terdapat animasi gambar Pancasila dengan cara mengklik lambang pancasila yang kemudian bisa berganti penjelasan dasar Pancasila tersebut., serta terdapat teks keterangan dibawah gambar animasinya. Sedangkan pada

halaman 14 berisi soal kerjasama dengan teman yang terdapat contoh poster gambar, yan kemudian siswa disuruh membuat poster sesuai dengan tema.



Gambar 4.13 Halaman 13 dan Halaman 14

Tampilan buku selanjutnya yang terdapat pada halaman 15 adalah adanya gambar animasi Gerak dengan gambar-gambar beberapa alat musik tradisional dan ketika diklik siswa dituntut untuk mengisi latihan tersebut. Dan dibawahnya terdapat teks penjelasan tentang alat musik tradisional.



Gambar 4.14 Halaman 14 dan Halaman 15

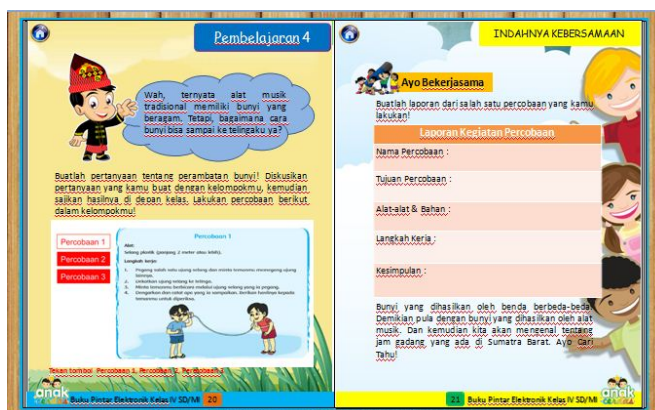
Tampilan halam berikutnya pada halaman 16 dan halaman 17 adalah berisi soal essay dan anak dituntut menceritakan pengalaman siswa tentang menjaga dengan baik hubungan dengan teman sekolah. Seangkan halaman

18 berisi tabel yang harus diisi oleh siswa dan terdapat latihan untuk kerjasama dengan orang tua.



Gambar 4.15 Halaman 16 dan Halaman 17

Tampilan buku halaman selanjutnya pada halaman 18 dan halaman 19 adalah pada halaman 18 berisikan Pembelajaran 4 yang berbicara tentang gelombang suara pada benda, dan terdapat gambar animasi simulasi perambatan bunyi, dan dengan siswa melakukan sesuai dengan perintah tersebut.



Gambar 4.16 Halaman 18 dan Halaman 19

Tampilan buku halaman selanjutnya adalah halaman 20 dan halaman 21. Pada halaman 20 membahas tentang jam gadang dengan

terdapat gambar jam gadang sebagai gambaran jam gadang yang berada di Sumatra barat. Sedangkan untk halaman 21 siswa dituntut untuk berkreasi dengan membuat gambaran rumah impin dari siswa.



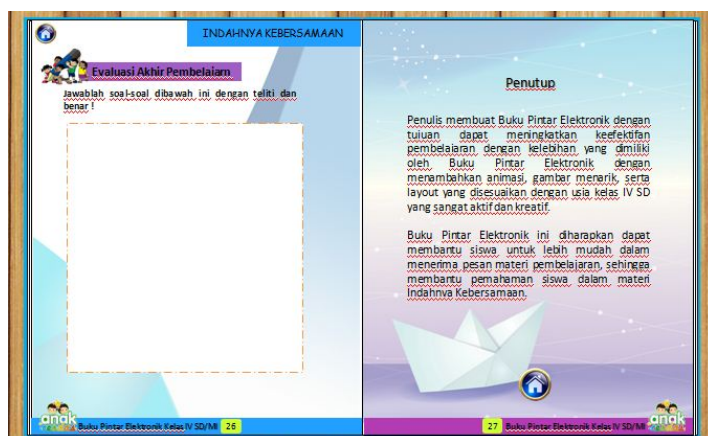
Gambar 4.17 Halaman 20 dan Halaman 21

Pada tampilan buku halaman selanjutnya berisi judul ayo menghitung. Dengan memberikan beberapa gambaran soal mengenai sudut suatu bangun dengan tampilan animasi yang bisa diisi secara langsung didalam animasi tersebut. Dan pada halaman 23 sama dengan halaman sebelumnya yang membahas tentang ayo menghitung. Bedanya yang pada halaman 22 animasi tersebut merupakan Coba Hitung 1, dan di halaman 23 merupakan terusan dari halaman 22 yatu Coba Hitung 2, dengan menjawab soal dengan besar sudut yang terdapat pada bangun yang ada pada animasi.



Gambar 4.18 Halaman 22 dan Halaman 23

Tampilan buku halaman selanjutnya merupakan halaman evaluasi akhir untuk tema 1 Indahny Kebersamaan pada halaman 24 dan pada halaman 25 merupakan halaman penutup.



Gambar 4.19 Halaman 24 dan Halaman 25

4.2.3.3 Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai media perlu direview untuk melihat apakah media tersebut masih ada kesalahan atau tidak. Pengecekan dilakukan dari mengecek tombol navigasi apakah tombol navigasi bisa berfungsi atau tidak, mengecek apakah animasi sudah lengkap terpasang di dalam buku

pintar elektronik, mengecek video dan evaluasi. Setelah pengecekan selesai media buku pintar elektronik siap untuk validasi oleh para ahli.

4.2.4 Validasi Desain

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Setiap pakar diminta untuk menilai desain, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kelemahannya. Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Sunarto, S.Pd sebagai guru dan wali kelas IV SDN 1 Jatikulon Kudus, dan ahli media yang terpilih adalah Ibu Sony Zulfikasari, S.Pd., M.Pd. Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi pembelajaran dan isi materi. Presentase hasil penilaian ahli materi sebesar 93%. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi navigasi, kemudahan, tulisan/teks, dan tampilan. Presentase hasil penilaian oleh ahli media sebesar 95%.

4.2.5 Revisi Desain

Ada beberapa catatan dan saran dari ahli materi untuk memperbaiki desain buku pintar elektronik yaitu kover judul buku lebih ditata supaya kelihatan lebih menarik dan tidak sama dengan yang sudah ada, dan materi jangan terlalu banyak sehingga siswa bisa memahami dengan mudah, serta penambahan animasi untuk memperjelas penjelasan dari materi yang ada. Catatan revisi dari ahli media yaitu desain warna disesuaikan dengan

tingkatan user atau pemakai yaitu anak SD Kelas IV, jadi warna diolah semenarik mungkin supaya siswa dapat tertari serta dapat memahami materi dalam pembelajaran, serta penambahan video yang tidak berlebihan sehingga produk akhir yang dipake oleh guru tidak terlalu berat.

4.2.6 Uji Coba Kelompok Terbatas

Setelah melaksanakan revisi berdasarkan saran dari ahli media dan ahli materi maka langkah selanjutnya adalah menguji cobakan Buku Pintar Elektronik pada kelompok terbatas. Kelas yang digunakan untuk uji cobata terbatas adalah kelas IV B. Pengambilan kelas untuk uji coba dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* atas saran dari guru.

Uji coba media buku pintar elektronik dimulai dengan pengenalan media, apersepsi awal, penjelasan tema indahny kebersamaan dengan pengenalan budaya di Indonesia. Dilanjutkan pemberian evaluasi sederhana yang terdapat di media sebagai interaksi anantara siswa dan guru. Dari hasil ujicoba penerapan media sangat efektif dan siswa lebih tertarik belajar karena aniamasi dalam pembelajaran pada media buku pintar elektronik lebih menarik.

4.2.7 Revisi Uji Coba Terbatas

Apabila ada beberapa aspek dalam produk yang perlu direvisi maka dilakukan proses revisi berdasarkan masukan atau kritikan dari responden dalam uji coba kelompok terbatas, sehingga kendala yang ditemui di ujicoba

kelompok terbatas tidak menjadi permasalahan pada uji coba kelompok lebih luas. Catatan mengenai isi materi seharusnya lebih dipersempit namun jelas, dan hanya inti materi saja. Diharapkan nantinya siswa lebih aktif dalam belajar tema 1 Indahya Kebersdasaan. Setelah peneliti melakukan revisi untuk lebih mengefektifkan dan mempermudah penerapan media buku pintar elektronik.

4.2.8 Uji Coba Pemakaian Kelompok Luas

Uji coba pemakaian untuk kelompok luas dilaksanakan dikelas IV A . Uji coba diawali dengan pemberian tes awal berupa *pretest* berjumlah 15 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay* dilanjutkan pemberian materi awal yaitu Pembelajaran 1 dan 2 tentang mengenal budaya Indonesia, dan rumah adat. Kemudian pada pertemuan selanjutnya melanjutkan materi Pembelajaran 3 dan 4 yaitu musik tradisional, percobaan rambat bunyi dan pemberian evaluasi media. Dan pada pertemuan ketiga, guru memberikan tes akhir berupa *posttest* sejumlah 20 soal dengan 15 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay*. Evaluasi yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan penerapan media buku pintar elektronik pada tema indahya kebersamaan.

4.2.9 Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila dalam uji coba pemakaian kelompok luas terdapat kekurangan atau kelemahan yang harus diperbaiki untuk menyempurnakan produk yang dibuat. Revisi yang dilakukan dapat berupa memperbaiki tampilan, jenis font, dan isi materi yang kurang jelas

serta terus dilakukan pengembangan agar sesuai dengan kebutuhan sehingga siswa tertarik belajar tema satu binahnya kebersamaan menggunakan media buku pintar elektronik.

4.2.10 Produk Final

Bila media buku pintar elektronik dinyatakan efektif dalam beberapa kali setelah penerapan dalam pembelajaran dan tidak ada revisi yang perlu dilakukan maka produk telah jadi sehingga bisa diterapkan dilingkup yang lebih luas. Media buku pintar elektronik dinyatakan berhasil apabila mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu indikator pembelajaran efektif yaitu hasil belajar meningkat setelah penggunaan media buku pintar elektronik.

4.3 Kelayakan BPE yang Berbasis pembelajaran Tema Indahnnya Kebersamaan

Analisis kelayakan BPE pada penelitian ini dilakukan dengan meminta ahli media dan ahli materi untuk menilai produk BPE dengan tema Indahnnya Kebersamaan. Hasil validasi terhadap produk pada pengembangan Buku Pintar Elektronik ini di validasi melalui angket yang diberikan kepada para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media, maupun dari segi materi yang terdapat didalamnya. Adapun hasil evaluasi tersebut adalah sebagai berikut.

4.3.1 Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Sunarto, S.Pd, selaku guru dan wali kelas IV di SDN 1 Jatikulon Kudus. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi dapat diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Variabel	Skor Max	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Pembelajaran	50	46	90%	Sangat Baik
2.	Isi	40	39	93,33%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan validasi oleh ahli materi dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media masuk dalam kategori “sangat baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria kelayakan materi sebab nilai minimal kelayakan media adalah ≥ 60 .

4.3.2 Hasil Ahli Media

Ahli Media dalam penelitian ini adalah Ibu Sony Zulfikasary, S.Pd selaku dosen pengajar di Universitas Negeri Semarang. Setelah melihat dan mencoba program Buku Pintar Elektronik ini dapat diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Variabel	Skor Max	Skor	Persentase	Keterangan
1.	Navigasi	15	14	95%	Sangat Baik
2.	Kemudahan	20	20	100%	Sangat Baik

3.	Tulisan/teks	15	14	95%	Sangat Baik
4.	Tampilan	35	34	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli media masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria kelayakan materi sebab nilai minimal kelayakan materi adalah ≥ 60 .

Proses pengujian produk dilakukan setelah produk selesai dievaluasi dan direvisi sesuai dengan masukan dari ahli media maupun ahli materi sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam membantu proses pembelajaran. Proses pengujian produk ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk BPE dalam kegiatan pembelajaran di SDN 1 Jati Kulon Kudus. Tema Indahnya Kebersamaan merupakan salah satu tema yang ada di SD/MI kelas IV yang dijadikan materi dalam BPE

Proses pengujian diawali dengan menjelaskan materi yang disajikan dengan BPE kepada siswa. Penyajian BPE menggunakan bantuan LCD, laptop, dan juga sebuah layar. Penjelasan dilakukan secara pelan sebab merupakan pengalaman pertama siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan BPE. Kegiatan tanya jawab dan melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dengan siswa. Hal ini dilakukan agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sendiri dan lebih paham akan

materi yang disampaikan. Metode kontekstual sangat kental dalam pembelajaran dengan BPE ini. Setelah di akhir pertemuan peneliti memberikan soal evaluasi pilihan ganda yang berjumlah 15 soal dan essay 10 soal. Soal evaluasi tersebut akan dibagikan kepada siswa dan akan dilakukan analisis terhadap hasil evaluasi tersebut.

Penggunaan BPE di SD Jati Kulon 1 Kudus didukung oleh beberapa fasilitas sehingga memudahkan peneliti dalam mengimplementasikan BPE dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada tema Indahnnya Kebersamaan.

4.4 Keefektifan BPE Dalam Pembelajaran Tema Indahnnya

Kebersamaan

Dalam melihat dan menguji keefektifan media Buku Pintar Elektronik ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes pemahaman materi sebelum menggunakan media Buku Pintar Elektronik. Serta setelah penggunaan media Buku Pintar Elektronik tema Indahnnya Kebersamaan, telah mencapai kriteria kelulusan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75.

Penelitian dengan menggunakan BPE dengan tema Indahnnya kebersamaan dilakukan di SDN 1 Jati Kulon Kudus. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa materi disampaikan dengan menggunakan layar. Pada akhir pertemuan peneliti memberikan soal evaluasi kepada siswa. Tidak semua siswa diberikan soal, hanya 20 siswa yang menjadi sampel dari penelitian yang sudah dipilih secara acak.

Tes evaluasi yang digunakan berupa tes pilihan ganda dan uraian singkat. Untuk pemberian skor tes evaluasi dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai Total} = (\sum a \times 2) + (\sum b \times 7)$$

Keterangan :

$\sum a$: Jumlah jawaban benar soal pilihan ganda

$\sum b$: Jumlah jawaban benar soal uraian singkat

Jadi pada soal pilihan ganda menggunakan skor 2 untuk tiap butir soal dan pada isian singkat menggunakan skor 7 untuk tiap butir soal.

Siswa diberikan waktu 40 menit untuk menjawab soal yang diberikan yang berjumlah 15 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay*. Nilai siswa tersebut menjadi tolak ukur efektifitas produk BPE yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN 1 Jati Kulon Kudus.

Keefektifan media yang digunakan juga diukur dengan menggunakan Uji-t. pengujian ini berdasarkan atas nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh siswa sebelum dan sesudah penerapan media Buku Pintar Elektronik. Pengujian tes didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 4.3 Analisis Keefektifan Pembelajaran BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan

$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$	$\mu_1 - \mu_2$	σ_1	σ_2
66.2	80.35	4.53	5.45

Keterangan:

$\bar{x}_1 - \bar{x}_2$ = Rata-rata sampel sebelum diberikan perlakuan

$\mu_1 - \mu_2$ = Rata-rata sampel sesudah diberikan perlakuan

σ_1 = Simpangan baku sebelum diberikan perlakuan

σ_2 = Simpangan baku sesudah diberikan perlakuan

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Buku Pintar Elektronik tema Indahnya Kebersamaan yakni $\bar{x}_1 - \bar{x}_2 = 66.2$, sedangkan rata-rata hasil dari setelah penggunaan media pembelajaran adalah $\mu_1 - \mu_2 = 80.35$. Dari hasil nilai dan rata-rata dapat diketahui bahwa simpangan baku sebelum diberikan perlakuan media yakni 4.53, sedangkan simpangan baku sesudah diberikan perlakuan adalah 5.45 dengan jumlah sampel 20 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman mengenai tema Indahnya Kebersamaan meningkat dengan presentase 80%. Untuk lebih jelasnya terlampir pada lampiran.

Keefektifan Buku Pintar Elektronik yang digunakan juga diukur dengan menggunakan uji-t pihak kanan (uji beda), pengujian ini didasarkan atas nilai *pretest* dan nilai *posttest* yang didapatkan oleh siswa sebelum dan

sesudah penerapan Buku Pintar Elektronik. Setelah dilakukan pemberian tes maka didapat hasil sebagai berikut.

Tabel 4.4 Hasil Uji-t Efektifitas Hasil Belajar Siswa

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kriteria
IV A	8.96	2,093	H_0 ditolak H_a diterima

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui bahwa $t=8.96$ nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan t tabel atau dapat dituliskan $t_{hitung} < t_{tabel}$ $8.96 < 2.093$ maka H_0 ditolak. Dapat dikatakan H_a diterima yang menyatakan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran efektif.

4.5 Pembahasan

4.5.1 Buku Pintar yang Efektif Dalam Pembelajaran

Buku merupakan jendela dunia, sudah selayaknya siswa harus di didik untuk gemar membaca. Untuk lebih menarik perhatian siswa buku harus dikemas sedemikian rupa baik aspek fisiknya maupun dari kontent yang akan disampaikan kepada pembaca khususnya siswa. Buku pintar elektronik yang disusun peneliti untuk tema indah nya kebersamaan berisi 3 subtema yang diuraikan ke dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Tiga subtema yang ada, direncanakan selesai dalam jangka waktu 3 minggu. Pada minggu ke-4 diisi dengan berbagai kegiatan yang

dirancang sebagai aplikasi dari keterpaduan gagasan pada subtema 1-3. Kegiatan pada minggu terakhir ini diarahkan untuk mengasah daya nalar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pengembangan media Buku Pintar Elektronik merupakan media atau alat yang dikembangkan dan didesain sebagai alat bantu guru untuk menunjang kegiatan belajar. Pengembangan media buku pintar elektronik menggunakan prosedur pengembangan (*R&D*). Pengembangan dengan prosedur ini lebih sistematis, dimana setiap langkah yang akan dilalui mengacu pada langkah sebelumnya sehingga diakhir pengembangan akan menghasilkan produk media yang layak digunakan.

Pengembangan melakukan tahap-tahap untuk dapat meningkatkan efektifitas, minat dan motivasi siswa dalam belajar. Tahap potensi masalah dan pengumpulan data merupakan tahap dimana peneliti dapat melakukan analisis awal mengenai permasalahan yang muncul dan perlunya sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keefektifan dalam belajar. Hasil dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas IV SD N 1 Jatikulon Kudus guru masih menggunakan metode atau cara ceramah dalam menyampaikan pembelajaran walaupun sekolah sudah menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif akan tetapi masih belum didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Fasilitas yang seharusnya dapat menunjang siswa lebih aktif dan interaktif dapat menambah daya kreatif siswa dalam mengeksplor materi yang ada dalam pembelajaran. Padahal

untuk fasilitas kelas seperti laptop. *sound speaker*, LCD proyektor sudah tersedia tapi masih jarang digunakan dalam mendukung pembelajaran guru dikelas. Sebenarnya guru dapat menggunakan dan memanfaatkan fasilitas yang ada seperti mengoperasikan laptop dalam membuat media-media yang tepat dan praktis untuk siswa, dan dapat membuat media *powerpoint* sederhana akan tetapi dalam penerapannya masih kurang menarik perhatian siswa.

Menurut Arsyad (2010 :3), media adalah alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Media juga merupakan sistem penyampaian atau pengantar, media sering diganti dengan kata mediator dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Maka guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan keefektifan dalam belajar.

Setelah menganalisis mengenai permasalahan yang muncul, peneliti dibantu guru dalam merumuskan mengenai media yang bersifat interaktif yang memiliki banyak fitur media. Oleh karena itu, peneliti mencoba membuat media pembelajaran interaktif pada tema 1 indahny kebersamaan dengan nama media buku pintar elektronik dengan unsur yang sudah

diketahui oleh guru yaitu teks, audio, video, dan animasi. Melalui pengembangan media ini diharapkan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran ini dalam penyampaian materi didalam proses pembelajaran dengan siswa.

Desain produk merupakan tahap lanjut dalam pembuatan media buku pintar elektronik. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan untuk pembuatan media buku pintar elektronik setelah melakukan observasi awal ke sekolah. Prosedur yang dilakukan yaitu mulai menuangkan ide ke dalam sebuah desain yaitu dengan membuat naskah multimedia sebagai dasar pembuatan media pembelajaran.

Menurut Rachman (2007: 114), Media pembelajaran berfungsi mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruang kelas, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik, menimbulkan keinginan minat baru, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak. Dari penelitian ini media buku pintar elektronik sangat membantu guru dan siswa dalam interaksi secara langsung saat pembelajaran, dan menimbulkan minat baru, serta memberikan motivasi dan pengalaman belajar.

Pembuatan media buku pintar elektronik diawali dengan menampilkan cover sebagai opening yang berisi nama buku media buku pintar elektronik dengan tema indah kebersamaan, dan disertai dengan keterangan untuk

SD/MI kelas IV. Setelah itu halaman selanjutnya berisi tentang buku, kompetensi, daftar isi, gambar pembukaan tema indahny kebersamaan, kemudian halaman selanjutnya dengan Pembelajaran 1 tentang pengenalan budaya bangsaku, Pembelajaran 2 mengenal rumah adat, Pembelajaran 3 tentang alat musik tradisional, Pembelajaran 4 tentang simulasi Rambat bunyi dan simulasi evaluasi bangun sudut, kemudian halaman lanjutnya berisi evaluasi sederhana, dan penutup buku.

Setelah itu peneliti melakukan uji coba media ke beberapa siswa kelas IV B mengukur seberapa besar tingkat keefektifan media buku pintar elektronik, karena produk sangat efektif kemudian dilanjutkan dengan tahap implementasi media dikelas IV A SD N 1 Jatikulon Kudus. Penerapan media buku pintar elektronik tema indahny kebersamaan ditampilkan dengan dibantu oleh fasilitas dari sekolah yaitu LCD, layar, serta speaker untuk lebih memperjelas suara dari video yang ada pada media. Peneliti mendampingi guru saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media buku pintar elektronik. Pada proses tersebut dapat dilihat dari antusias siswa ketika pembelajaran menggunakan buku pintar elektronik sangat tertarik dan lebih bisa memperhatikan guru saat pembelajaran. siswa sangat aktif pada saat melakukan evaluasi sederhana yang ada pada media, siswa sangat antusias dalam berebut menjawab evaluasi yang diberikan oleh guru.

Proses evaluasi media atau tahap final media buku pintar elektronik dilakukan sebelum dan setelah implementasi media buku pintar elektronik

dalam pembelajaran. Evaluasi dalam penerapan media ini menggunakan test berupa *pretest* yang diberikan sebelum penerapan media yang berjumlah 15 soal pilihan ganda dan *essay* 10 soal. Setelah penerapan media buku pintar elektronik selesai peneliti memberika beberapa soal *posttest* yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Soal tersebut berjumlah 25 soal dengan 10 soal pilihan ganda dan 10 soal *essay*. soal tersebut dibuat menyesuaikan dengan materi yang terdapat pada buku pintar elektronik dan materi yang disesuaikan dengan guru. Peneliti menyediakan waktu satu jam pelajaran atau 40 menit untuk mengerjakan soal tersebut. Evaluasi yang dilakukan selanjutnya digunakan untuk mengukur tingkat keefektifan penerapan media buku pintar elektronik pada tema indahnya kebersamaan.

4.5.2 Kelayakan BPE yang Berbasis pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan

Penelitian yang dilakukan di SDN 1 Jatikulon Kudus tidak dilakukan ala kadarnya namun memperhatikan aspek kelayakan media yang nantinya akan digunakan di dalam kelas. BPE yang digunakan di SD Jati Kulon Kudus ini sudah dikatakan layak oleh ahli media dan juga ahli materi. Sesuai dengan analisis yang dilakukan diketahui hasil penilaian ahli media 72.22 masuk dalam kategori “Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam krieria kelayakan media sebab nilai minimal kelayakan media adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut meliputi penilaian dalam kategori navigasi, kemudahan, teks atau tulisan serta tampilan. Sedangkan untuk hasil penilaian ahli materi 71.11 masuk dalam kategori “Baik”. Nilai tersebut

sudah masuk dalam kriteria kelayakan materi sebab nilai minimal kelayakan materi adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut menjelaskan bahwa untuk aspek pembelajaran dan isi dalam kategori baik.

Unsur biaya jelas menjadi pertimbangan utama peneliti dalam membuat BPE. Biaya yang dikeluarkan untuk dapat menggunakan BPE tidak begitu besar sebab BPE tidak perlu dicetak serta membuatnya pun hanya membutuhkan beberapa software tanpa harus membayar biaya yang lebih besar. Guru tidak perlu membeli perlengkapan yang canggih untuk dapat membaca BPE cukup dengan laptop atau komputer sudah dapat membaca BPE. Dengan menggunakan BPE lingkungan juga tidak tercemar, dapat dikatakan bahwa BPE media yang murah namun efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari faktor biaya BPE layak digunakan sebagai media pembelajaran seperti yang dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 20, ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain tujuan pembelajaran, sasaran peserta didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan sarana, konteks penggunaan, dan mutu teknis. Jadi penggunaan buku elektronik dalam pembelajaran disekolah sangat membantu dalam mewujudnya peserta didik yang aktif serta kreatif.

Untuk fasilitas pendukung BPE dengan tema indahny kebersamaan yang digunakan di SDN 1 Jati Kulon Kudus cukup memadai dan tidak terlalu rumit. Fasilitas seperti LCD, ruang komputer, laptop,

layar,, dan juga speaker sudah dimiliki oleh SDN 1 Jati Kulon. Fasilitas-fasilitas tersebut cukup untuk dapat menggunakan BPE dengan tema indahnyanya kebersamaan. Sekolah diberikan dana untuk menyediakan fasilitas-fasilitas TIK yang sarasannya dapat membantu guru unuk menyelenggarakan pembelajaran TIK. Dengan dasar tersebut BPE disusun oleh peneliti sebab saat ini hampir semua sekolah sudah mempunyai fasilitas TIK yang mendukung penggunaan BPE.

BPE bukan media yang paten dan tidak dapat diubah, tampilan serta isi dari BPE dapat diubah sesuai dengan kebutuhan sehinnngga tidak meyulitkan guru apabila ingin menyisipkan materi ke dalam BPE. Karena bersifat *softfile* maka BPE bersifat ringkas dan mudah untuk dibawa kemana-mana. BPE dapat digunakan di dalam kelas maupun di luar kelas dan bersifat kondisional.

Pengaruh yang ditimbulkan oleh BPE yang utama terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa SDN 1 Jati Kulon Kudus lebih atraktif ketika BPE ditampilkan di dalam kelas. Siswa mulai bertanya mengenai gambar yang ditayangkan BPE, mencoba berinteraksi dengan BPE bahkan siswa langsung dapat melakukan aktivitas belajar sesuai dengan petunjuk yang terlihat dalam BPE dengan tema Indahnyanya Kebersamaan. Hasil belajar siswa juga mampu melampaui batas KKM yang sudah ditentukan pihak sekolah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa BPE dengan tema Indahnyanya Kebersamaan layak untuk dijadikan media pembelajaran

dilihat dari aspek biaya, fasilitas, kemudahan penggunaan, dan lain sebagainya.

4.5.3 Keefektifan BPE Dalam Pembelajaran Tema Indahnya Kebersamaan

Keefektifan BPE dalam pembelajaran Indahnya Kebersamaan yang digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN 1 Jati Kulon Kudus terlihat jelas peningkatan kompetensi siswa baik dilihat dari aktivitas belajarnya maupun hasil belajarnya. Aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Jatikulon Kudus mengalami peningkatan misalnya saja lebih terlihat antusias mengikuti setiap tahap pembelaru, memperhatikan penjelasan guru yang menggunakan BPE, aktif bertanya, berdiskusi dengan teman, dan juga mengerjakan setiap tugas yang diberikan.

Aktifitas siswa yang meningkat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa yang mampu memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Dengan keaktifan siswa akan lebih paham dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata siswa yang diambil sampel sebanyak 20 siswa pada saat pre test dan post test mengalami perubahan. Sebelum diselenggarakan pembelajaran dengan BPE nilai rata-rata pre test siswa sebesar 66.2. Nilai tersebut masih belum mencapai nilai KKM. Namun, berdasarkan hasil perhitungan nilai rata-rata post test siswa setelah menggunakan BPE adalah 80.35. Nilai tersebut sudah melampaui nilai KKM yang ditentukan yaitu sebesar 75.

Analisis menggunakan uji t juga menunjukkan bahwa penggunaan BPE pada tema Indahnya Kebersamaan efektif. Hal ini terlihat dari perhitungan bahwa $t = 8.96$ nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan t tabel atau dapat dituliskan $t_{hitung} < t_{tabel}$ $8.96 < 2.09$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran efektif. Dapat dikatakan bahwa penggunaan BPE sebagai media pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau sebelum menggunakan BPE sebagai media pembelajaran. Maka media tersebut dapat dikatakan berhasil dalam penerapannya didalam pembelajaran (Suheri, 2006: 3).

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

5.1.1 Pengembangan Buku Pintar Elektronik yang efektif dalam kegiatan pembelajaran adalah buku yang memperhatikan aspek materi dan juga komponen lainnya seperti mengkombinasikan materi dengan konten animasi, video, dan evaluasi di dalamnya sehingga mampu mencapai kompetensi yang akan dicapai. Seperti halnya BPE yang digunakan di SDN 1 Jatikulon dapat dikatakan efektif sebab buku elektronik tersebut mampu mendorong siswa untuk aktif dengan materi yang disajikan secara jelas, logis, sistematis, serta mengenalkan estetika kepada siswa. Ramah lingkungan dan memiliki keunggulan anotasi merupakan unsur pening yang dimiliki BPE yang mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

5.1.2 Hasil pengembangan Buku Pintar elektronik dengan tema indahhnya kebersamaan layak untuk dijadikan media pembelajaran di sekolah dasar. BPE yang digunakan di SD Jatikulon Kudus ini sudah dikatakan layak oleh ahli media dan juga ahli materi. Sesuai dengan analisis yang dilakukan diketahui hasil penilaian ahli media 72.22 masuk dalam kategori “Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria kelayakan media sebab nilai minimal kelayakan media adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut

meliputi penilaian dalam kategori navigasi, kemudahan, teks atau tulisan serta tampilan. Sedangkan untuk hasil penilaian ahli materi 71.11 masuk dalam kategori “Baik”. Nilai tersebut sudah masuk dalam kriteria kelayakan materi sebab nilai minimal kelayakan materi adalah ≥ 60 . Penilaian tersebut menjelaskan bahwa untuk aspek pembelajaran dan isi dalam kategori baik.

5.1.3 Keefektifan Buku Pintar Elektronik pada tema Indahnya Kebersamaan pada pembelajaran siswa kelas IV SDN 1 Jatikulon Kudus dikatakan efektif sebab mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa 80.35, nilai tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu ≥ 75 . Hal ini terlihat dari perhitungan bahwa $t = -8.96$ nilai tersebut lebih kecil dibandingkan dengan t tabel atau dapat dituliskan $t_{hitung} < t_{tabel}$ $8.96 < 2.093$ maka H_0 ditolak H_1 diterima. Terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa sebelum dengan sesudah diadakan pembelajaran dengan menggunakan BPE dengan Tema Indahnya Kebersamaan dan pembelajaran efektif. Dapat dikatakan bahwa penggunaan BPE sebagai media pembelajaran meningkatkan kemampuan siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional atau sebelum menggunakan BPE sebagai media pembelajaran.

5.2 Saran

- 5.2.1 Sekolah membuat program peningkatan kompetensi guru dalam bidang TIK, sehingga guru tidak hanya sebagai pengguna multimedia saja namun mampu memproduksi multimedia sendiri.
- 5.2.2 Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang untuk penggunaan produk-produk multimedia yang dapat berguna bagi pembelajaran
- 5.2.3 Sekolah seharusnya mendukung guru dalam mengembangkan potensi-potensi dalam bidang teknologi dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan-pelatihan yang berbasis teknologi dan media.

Daftar Pustaka

- Alawiyah, Farida. 2013. *Dampak Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Guru*. Jakarta. P3DI. Setjen DPR RI
- Ali, Muhammad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik, Jurnal Edukasi*. Jurusan Teknik Elektro, Dosen Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arief S. Sadiman,dkk. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad,Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gava Media
- Darmawan, D. (2012). “Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Ibrahim, dkk. 2012. *Media Pembelajaran*. Semarang : FIP Universitas Negeri Semarang
- Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013, Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta. Kemendikbud
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik(Teori, Praktek, dan Penilaian)*. Bandung. Alfabeta
- Mahendra, I Gede Jaka. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blog Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada*.
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nasution, S. 2008. *Kurikulum dan Pengajaran*. Jakarta. Bumi Aksara

- Prabowo, Aan & Heriyanto. 2013. *Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2): 1-9.
- Propham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis*(Terjemahan) Jakarta. Rineka Cipta
- Qirana, Yudha. *Pengertian dan Jenis-jenis Animasi*. Tersedia di <http://clickyudhaqirana.wordpress.com/2012/03/29/pengertian-dan-jenis-jenis-animasi/> [diakses 06-02-2015]
- Raharjo. Rahmat. 2012. *Pengembangan dan Inovasi Kurikulum*. Yogyakarta. Baituna Publishing
- Ridwan. (2009). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Jakarta : Alfabeta
- Retnaningsih, Hartini. 2012. *Masalah Kurikulum Baru 2013*. Jakarta. P3DI. Setjen DPR RI
- Santyasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah dipresentasikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, Klungkung, 10 Januari 2007.
- Sinambela, N.J.M.P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah(Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan*. Tesis. Surabaya. Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran, Jurnal Media Teknologi, Vol. 2, No. 1*. Cianjur : Universitas Suryakencana.
- Sukiyasa, Kadek & Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, Jurnal Pendidikan Vokasi*. Universitas Negeri Yogyakarta

- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu ; Konsep Strategi dan Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*. Jakarta. Bumi Aksara
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta [diakses 5-01-2015]
- Wamendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013 dan Relevansinya Dengan Kebutuhan Kualifikasi Kompetensi Lulusan*. Jakarta. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media
- Wilsen Grivin, Mokodaser. *Animasi Dalam Media Pembelajaran*. Jurusan Teknik Informatika. Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Klabat. (Diakses 13-02-2015)

LAMPIRAN 1 :

INSTRUMEN PENILAIAN *PRETEST*

Nama :

Kelas / Semester : IV/I (Empat/Satu)

Hari / Tanggal :

Kerjakan soal-soal berikut!

1. Karangan yang berisi keterangan-keterangan hasil percobaan atau perjalanan disebut.....
 - a. laporan c. persuasi
 - b. wawancara d. Argumentasi
2. Bunyi infrasonik merupakan bunyi yang memiliki frekuensi kurang dari 20 Hz dan dapat didengar oleh
 - a. kuda dan manusia c. anjing dan manusia
 - b. jangkrik dan anjing d. kuda dan lumba-lumba
3. Pembulatan ke ratusan terdekat dari 457 yang benar adalah
 - a. 507 c. 400
 - b. 467 d. 500
4. Berikut ini yang bukan merupakan langkah-langkah sebelum melakukan wawancara adalah.....
 - a. menentukan narasumber
 - b. menyusun daftar pertanyaan
 - c. menghubungi narasumber
 - d. belum menentukan informasi yang ingin diketahui
5. Berikut ini yang bukan merupakan hal-hal yang dapat memupuk kerja sama adalah
 - a. peran dan tanggung jawab yang jelas
 - b. ingin berbagi ide dan pikiran
 - c. berburuk sangka kepada orang lain
 - d. keinginan untuk mencapai tujuan
6. Situs budaya yang berwujud diantaranya yaitu

- a. pemandangan alam c. tradisi
b. bahasa d. pengetahuan
7. Bunyi pantul yang terdengar setelah bunyi asli disebut
a. frekuensi c. gema
b. gaung d. ultrasonik
8. Berikut ini yang bukan merupakan bagian luar telinga adalah
a. daun telinga c. rumah siput
b. lubang telinga d. saluran telinga luar
9. Bangsa Indonesia harus agar Indonesia menjadi bangsa yang kuat
a. peduli c. terpecah-belah
b. bersatu d. sombong dengan daerah asalnya
10. Berikut ini yang merupakan contoh kata baku adalah
a. analisa c. Nopember
b. aktif d. risiko
11. Pada zaman bercocok tanam, manusia purba menggunakan peralatan berupa
a. fosil c. gerabah
b. menhir d. cangkul
12. Berikut ini contoh sikap toleransi dalam menghadapi perbedaan yaitu
a. hanya mempelajari budaya sendiri
b. bersikap tinggi hati terhadap budaya lain
c. menghargai pendapat tanpa memandang budaya yang berbeda
d. mendengarkan teman yang memiliki satu kebudayaan
13. Ketika kita melakukan kesalahan kepada teman, kita harus
a. menyalahkan teman yang lain c. berani meminta maaf
b. berpura-pura tidak tahu d. memusuhi teman yang lain
14. Berikut ini yang tidak boleh dilakukan saat wawancara adalah
a. membuat janji dengan narasumber
b. datang terlambat
c. mengucapkan salam dan perkenalan diri
d. menceritakan maksud dan tujuan wawancara
15. Berikut ini yang merupakan candi Buddha adalah

- a. candi Gebang
- b. candi Ijo
- c. candi Muara Takus
- d. candi Prambanan

II. Isilah titik-titik dibawah ini !

16. Rumah Panjang merupakan rumah tradisional dari suku ...
17. Bahasa yang sering dipakai oleh suku minang yaitu ...
18. Gaung adalah ...
19. Jam Gadang merupakan nama untuk menara jam yang terletak di provinsi ...
20. Kecapi adalah alat musik yang bersal dari daerah ...
21. Sumber bunyi adalah ...
22. Tari yang berasal dari Jawa Timur adalah ...
23. Wawancara adalah ...
24. Telinga terdiri dari bagian ... dan ...
25. Sudut yang berukuran 0 – 90 C disebut ...

LAMPIRAN 2 :

INSTRUMEN PENILAIAN *POSTTEST*

Nama :

Kelas :

A. Pilihlah a,b,c atau d untuk jawaban yang tepat

1. Bunyi dihasilkan dari....
 - a. benda yang bercahaya
 - b. benda yang bersentuhan
 - c. benda yang bergetar
 - d. benda yang bergerak
2. Tinggi rendahnya bunyi ditentukan oleh...
 - a. frekuensi
 - b. gaung
 - c. resonansi
 - d. omplitude
3. Berikut ini contoh kata baku....
 - a. ngapain
 - b. mengapa
 - c. jaman
 - d. bikin
4. Penduduk di daerah pantai umumnya bekerja sebagai...
 - a. petani
 - b. peternak
 - c. nelayan
 - d. buruh
5. Rumah Panjang memiliki panjang kurang lebih ...
 - a. 30 meter
 - b. 50 meter
 - c. 20 meter
 - d. 70 meter
6. Tari yang berasal dari Jawa Timur adalah....
 - a. tari giring-giring

- b. tari saman
 - c. tari kecak
 - d. tari remo
7. Rumah Lontik banyak ditemui di daerah ...
- a. Jawa Barat
 - b. Sumatra Barat
 - c. Nusa Tenggara
 - d. Maluku
8. Bagian atap rumah lontik agak runcing seperti ...
- a. Tanduk kerbau
 - b. Tanduk kambing
 - c. Tanduk rusa
 - d. Tanduk gajah
9. Pempek merupakan makanan khas dari daerah
- a. Jawa Barat
 - b. Sumatera Barat
 - c. Palembang
 - d. Bali
10. Sudut yang besarnya 90° disebut sudut...
- a. siku-siku
 - b. tumpul
 - c. runcing
 - d. lancip
11. Panjang persegi panjang 8 cm dan lebarnya 3, maka luas persegi tersebut...
- a. 16 cm²
 - b. 24 cm²
 - c. 32 cm²
 - d. 128 cm²
12. Luas sebuah segitiga adalah 480 cm². Jika alas segitiga 20 cm maka tinggi segitiga tersebut...
- a. 48 cm
 - b. 56 cm
 - c. 36 cm
 - d. 24 cm²
13. Alat musik gendang dimainkan dengan cara...
- a. digetarkan
 - b. ditiup
 - c. dipetik
 - d. Dipukul

14. Kecapi adalah alat musik yang berasal dari ...
 - a. Kalimantan tengah b. Sulawesi selatan c. Jawa Barat d. Jawa Tengah
15. Tari Kipas Pakarena merupakan kesenian tari yang berasal dari...
 - a. Sulawesi selatan b. Jawa Barat c. Papua d. Lombok

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar

16. Cara menghasilkan bunyi dari gitar dengan cara ...
17. Pada bangunan segi tiga sama sisi banyak sudutnya adalah ...
18. Kuat dan lemahnya bunyi tergantung pada ...
19. Kata baku dari "enggak" adalah ...
20. Tari merak dan tari jaipong berasal dari daerah ...
21. Rumah adat Riau biasanya disebut dengan ...
22. Biasanya orang padang disebut dengan suku ...
23. Semboyan negara Indonesia adalah ...
24. Sudut lancip adalah ...
25. Suku Minang biasanya diprovinsi ...

LAMPIRAN 3 :

KUNCI JAWABAN

a. Kunci Jawaban *Pretest*

Pilihan Ganda

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

6.	7.	8.	9.	10
A	B	C	B	A

11.	12.	13.	14.	15.
C	C	C	B	C

Essay

16.	Demak
17.	Melayu
18.	Bunyi pantul yang datang sebelum bunyi asli
19.	Sumatra Barat
20	Jawa Barat
21.	Semua benda yang menghasilkan bunyi
22.	Tari remo
23.	Proses Tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung
24.	Telinga luar dan telinga dalam
25.	Sudut lancip

b. Kunci Jawaban *Posttest*
Pilihan Ganda

1.	2.	3.	4.	5.
C	A	B	C	B

6.	7.	8.	9.	10
D	B	A	C	A

11.	12.	13.	14.	15.
B	A	D	C	A

Essay

16.	Dipetik
17.	Tiga
18.	Amplitudo
19.	Tidak
20	Daerah jawa barat
21.	Rumah lontik
22.	Minang
23.	Bhineka Tunggal Ika
24.	Sudut yang besarnya $< 90^\circ$
25.	Sumatra Barat

LAMPIRAN 4 :

KRITERIA PENILAIAN

Evaluasi Pretest awal

$$\text{Total}(s) = \frac{\sum ns}{N} \times 5$$

Keterangan :

s : Rata-rata

 $\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh siswa

N : Jumlah keseluruhan siswa

Evaluasi Test Akhir

$$\text{Nilai Total} = (\sum a \times 2) + (\sum b \times 7)$$

Keterangan :

 $\sum a$: Jumlah jawaban benar soal pilihan ganda $\sum b$: Jumlah jawaban benar soal uraian singkat**Kriteria Ketuntasan Tingkat Efektivitas**

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 75	Tuntas/Efektif
< 75	Belum Tuntas/Belum Efektif

LAMPIRAN 5 :

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sd Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013.

Kelas : IV

Semester : 1 (satu)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Jatikulon Kudus

NO	Variabel	Sub Variabel	Jumlah Item	No.Item	Bentuk Instrumen
1	Kualitas Pembelajaran	Kemampuan Media	10	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10	<i>Checklist</i>
2	Kualitas Isi	Kesesuaian	8	11,12,13,14, 15,16,17,18	<i>Checklist</i>

LAMPIRAN 6 :

Formulir Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Tema : Indahya Kebersamaan
 Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsa
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas IV Tema Indahya Kebersamaan Kurikulum 2013
 Pengembang : Ali Haydar
 Evaluator : Sunarto ,S.Pd

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Tema Indahya Kebersamaan Kelas IV Semester 1
3. Berikanlah pendapat sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.		Kejelasan judul program					
		Kejelasan sasaran pengguna					
		Kejelasan petunjuk belajar					

	Pembelajaran	Ketepatan penerapan strategi pembelajaran					
		Variasi penyampaian jenis informasi/data					
		Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna					
		Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes					
		Kejelasan rumusan soal/tes					
		Tingkat kesulitan soal/tes					
		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna					
2.	Isi	Cakupan (keluasan/kedalaman) isi materi					
		Kejelasan isi materi					
		Urutan isi materi					
		Kejelasan contoh yang disertakan					
		Kejelasan bahasa yang digunakan					
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna					
		Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar					
		Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi					
		Jumlah Nilai (n)					

Perhitungan Penilaian :

Skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Total (n)}}{9} \times 10$$

9

Rentang Nilai (dari skala interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
> 80	Sangat baik,
66 – 80	Baik,
56 – 65	Cukup,
40 – 55	Kurang,
< 40	Sangat Kurang,

Simpulan :

Berdasarkan Pernyataan Validasi Dari Ahli Media

1. Valid Tanpa Revisi :
2. Valid Dengan Revisi/Perbaikan :
3. Tidak Valid :

Semarang, 15 November 2015

Ahli Materi,

Sunarto , S.Pd

LAMPIRAN 7 :

HASIL PENILAIAN AHLI MATERI

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Pembelajaran	Kejelasan judul program	√				
		Kejelasan sasaran pengguna	√				
		Kejelasan petunjuk belajar		√			
		Ketepatan penerapan strategi pembelajaran		√			
		Variasi penyampaian jenis informasi/data		√			
		Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna		√			
		Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes		√			
		Kejelasan rumusan soal/tes			√		
		Tingkat kesulitan soal/tes			√		
		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna			√		
2.	Isi	Cakupan (keluasan/kedalaman) isi materi		√			
		Kejelasan isi materi		√			
		Urutan isi materi		√			
		Kejelasan contoh yang disertakan			√		
		Kejelasan bahasa yang digunakan		√			
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna		√			

		Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar			√		
		Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi			√		
		Jumlah Nilai (n)	10	36	18		

Diketahui $\sum A=10$, $\sum B= 36$, $\sum C= 18$, $\sum D = 0$, dan $\sum d= 0$

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{(\sum A+ \sum B+ \sum C+ \sum D+ \sum E) \times 10}{9} \\ &= \frac{(10+36+18+0+0) \times 10}{9} \\ &= 71.11 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 8 :

SCAN ANGKET AHLI MATERI

Formulir Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Tema : Indahya Kebersamaan
 Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsaku
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas IV Tema Indahya Kebersamaan Kurikulum 2013
 Pengembang : Ali Haydar
 Evaluator : Sunarto ,S.Pd

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Tema Indahya Kebersamaan Kelas IV Semester 1
3. Berikanlah pendapat sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.		Kejelasan judul program	✓				
		Kejelasan sasaran pengguna		✓			
		Kejelasan petunjuk belajar		✓			
		Ketepatan penerapan strategi pembelajaran	✓				

	Pembelajaran	Variasi penyampaian jenis informasi/data		✓			
		Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	✓				
		Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	✓				
		Kejelasan rumusan soal/tes		✓			
		Tingkat kesulitan soal/tes	✓				
		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	✓				
2.	Isi	Cakupan (keluasan/kedalaman) isi materi	✓				
		Kejelasan isi materi	✓				
		Urutan isi materi		✓			
		Kejelasan contoh yang disertakan	✓				
		Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	i			
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	✓				
		Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓				
		Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	✓				
		Jumlah Nilai (n)	65	20			

Perhitungan Penilaian :

Skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Total (n)}}{9} \times 10$$

$$\frac{65}{9} \times 10 = 94$$

Rentang Nilai (dari skala interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
> 80	Sangat baik,
66 – 80	Baik,
56 – 65	Cukup,
40 – 55	Kurang,
< 40	Sangat Kurang,

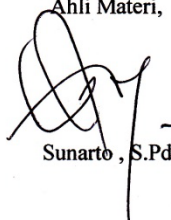
Simpulan :

Berdasarkan Pernyataan Validasi Dari Ahli Media

1. Valid Tanpa Revisi : *konsep yg digunakan sudah baik. Penggunaan animasi tidak terlalu berlebihan dan sudah cocok dengan materi. Matannya juga sudah sesuai dengan kitab / tujuan pembelajaran.*
2. Valid Dengan Revisi/Perbaikan :
3. Tidak Valid :

Semarang, November 2015

Ahli Materi,



Sunarto, S.Pd

LAMPIRAN 9 :

KISI-KISI INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Media Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sd Kelas 4 Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013.

Kelas : IV

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Jatikulon Kudus

NO	Variabel	Jumlah Item	No.Item	Bentuk Instrumen
1	Navigasi	3	1,2,3	<i>Checklist</i>
2	Kemudahan	4	4,5,6,7	<i>Checklist</i>
3	Tulisan / Teks	3	8,9,10	<i>Checklist</i>
4	Tampilan	7	11,12,13,14, 15,16,16	<i>Checklist</i>

LAMPIRAN 10 :

Formulir Penilaian Kelayakan Ahli Media

Tema : Indahnya Kebersamaan
 Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsa
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas IV Tema Indahnya Kebersamaan Kurikulum 2013
 Pengembang : Ali Haydar
 Evaluator : Sony Zulfikasari ,S.Pd

Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV Semester 1
3. Berikanlah pendapat sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Navigasi	<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan bentuk <i>button/navigator</i> untuk mempermudah penggunaan media					
		<input checked="" type="checkbox"/> Konsistensi tampilan <i>button/navigator</i> pada media					
		<input checked="" type="checkbox"/> Ketepatan reaksi tombol navigasi pada media					

2.	Kemudahan	<input checked="" type="checkbox"/> Media mudah digunakan					
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemampuan media dalam memberikan umpan balik ke siswa					
		<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Tema 1 tentang Indahnya Kebersamaan					
		<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat member pengalaman langsung kepada siswa					
3.	Tulisan / Teks	<input checked="" type="checkbox"/> Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)					
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan font/huruf yang mudah untuk dibaca					
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran font/teks tidak menyulitkan pembaca					
4.	Tampilan	<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan warna pada media					
		<input checked="" type="checkbox"/> Gambar yang ditampilkan mendukung kejelasan isi materi					
		<input checked="" type="checkbox"/> Animasi yang di tampilkan mendukung kejelasan materi					
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan sajian animasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik					
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran / resolusi gambar animasi mudah untuk di lihat dari dekat maupun jauh					
		<input checked="" type="checkbox"/> Penggunaan komposisi dan kombinasi setiap warna font, background, keseluruhan pas dan enak dilihat					
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian penempatan tata letak teks dan gambar tidak mengganggu saat media digunakan					
Jumlah Nilai (n)							

Perhitungan Penilaian :

Skor :

LAMPIRAN 11 :

HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Navigasi	<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan bentuk <i>button/navigator</i> untuk mempermudah penggunaan media		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Konsistensi tampilan <i>button/navigator</i> pada media	√				
		<input checked="" type="checkbox"/> Ketepatan reaksi tombol navigasi pada media	√				
2.	Kemudahan	<input checked="" type="checkbox"/> Media mudah digunakan		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemampuan media dalam memberikan umpan balik ke siswa			√		
		<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Tema 1 tentang Indahnya Kebersamaan			√		
		<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat member pengalaman langsung kepada siswa			√		
3.	Tulisan / Teks	<input checked="" type="checkbox"/> Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)	√				
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan font/huruf yang mudah untuk dibaca			√		
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran font/teks tidak menyulitkan pembaca			√		
4.		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan warna pada media		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Gambar yang ditampilkan mendukung kejelasan isi materi		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Animasi yang di tampilkan mendukung kejelasan materi		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan sajian animasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran / resolusi gambar animasi mudah untuk di lihat dari dekat maupun jauh		√			

	Tampilan	<input checked="" type="checkbox"/> Penggunaan komposisi dan kombinasi setiap warna font, background, keseluruhan pas dan enak dilihat		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian penempatan tata letak teks dan gambar tidak mengganggu saat media digunakan			√		
Jumlah Nilai (n)							

Diketahui $\sum A=15$, $\sum B= 32$, $\sum C= 18$, $\sum D = 0$, dan $\sum d= 0$

$$\text{Nilai} = \frac{(\sum A+ \sum B+ \sum C+ \sum D+ \sum E) \times 10}{9}$$

9

$$= \frac{(15+32+18+0+0) \times 10}{9}$$

9

$$= 72.22$$

LAMPIRAN 12 :

SCAN ANGKET AHLI MEDIA

Formulir Penilaian Kelayakan Ahli Media

Tema : Indahya Kebersamaan
 Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsaaku
 Judul Penelitian : Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa SD Kelas IV Tema Indahya Kebersamaan Kurikulum 2013
 Pengembang : Ali Haydar
 Evaluator : Sony Zulfikasari ,S.Pd
 Petunjuk

1. Isi nama, jabatan dan nama Instansi pada kolom yang disediakan
2. Angket ini adalah tindak lanjut dari pembuatan produk Media Buku Pintar Elektronik (BPE) Tema Indahya Kebersamaan Kelas IV Semester 1
3. Berikanlah pendapat sejujur-jujurnya
4. Berikan tanda (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan jawaban anda

Keterangan :

- 5 : Sangat Baik
 4 : Baik
 3 : Cukup
 2 : Kurang
 1 : Sangat Kurang

No	Aspek	Indikator Aspek	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Navigasi	<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan bentuk <i>button/navigator</i> untuk mempermudah penggunaan media		√			
		<input checked="" type="checkbox"/> Konsistensi tampilan <i>button/navigator</i> pada media	√				
		<input checked="" type="checkbox"/> Ketepatan reaksi tombol navigasi pada media	√				
2.		<input checked="" type="checkbox"/> Media mudah digunakan	√				
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemampuan media dalam	√				

		memberikan umpan balik ke siswa					
	Kemudahan	<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Tema 1 tentang Indahnya Kebersamaan	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Media dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa	✓				
3.	Tulisan / Teks	<input checked="" type="checkbox"/> Proporsional <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan font/huruf yang mudah untuk dibaca	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran font/teks tidak menyulitkan pembaca		✓			
4.	Tampilan	<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian pemilihan warna pada media		✓			
		<input checked="" type="checkbox"/> Gambar yang ditampilkan mendukung kejelasan isi materi	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Animasi yang di tampilkan mendukung kejelasan materi	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Kemenarikan sajian animasi yang dapat membuat siswa lebih tertarik	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Ukuran / resolusi gambar animasi mudah untuk di lihat dari dekat maupun jauh	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Penggunaan komposisi dan kombinasi setiap warna font, background, keseluruhan pas dan enak dilihat	✓				
		<input checked="" type="checkbox"/> Kesesuaian penempatan tata letak teks dan gambar tidak mengganggu saat media digunakan	✓				
Jumlah Nilai (n)			70	12			

Perhitungan Penilaian :

Skor :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Total (n)}}{85} \times 10$$

$$\frac{82}{85} \times 100 = \underline{\underline{96}}$$

Rentang Nilai (dari skala interval)	KATEGORI (dikonversi menjadi ordinal)
> 80	Sangat baik,
66 – 80	Baik,
56 – 65	Cukup,
40 – 55	Kurang,
< 40	Sangat Kurang,

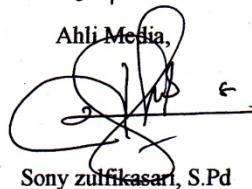
Simpulan :

Berdasarkan Pernyataan Validasi Dari Ahli Media

1. Valid Tanpa Revisi : Tampilan menarik, kombinasi antara warna, huruf dan gambar sudah seimbang. Silakan lanjut ke tahap berikutnya.
2. Valid Dengan Revisi/Perbaikan :
3. Tidak Valid :

Semarang, 27 Oktober 2015

Ahli Media,



Sony zulfikarani, S.Pd

LAMPIRAN 13 :

SILABUS PEMBELAJARAN TEMATIK

Satuan Pendidikan : SD 1 Jatikulon

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema 1 : **Indahnya Kebersamaan**

Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
PPKn	1.1 Menghargai kebhinnekatunggal- ikaan dan keragaman agama, suku bangsa, pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, upacara adat, sosial, dan ekonomi di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar		Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati ragam rumah dan pakaian adat Indonesia • Membaca teks “mengenal suku Minang” • Membaca teks rumah adat • Membaca tentang cerita tari kipas • Membaca tentang peta pikiran Pancasila dan 	Proyek <ul style="list-style-type: none"> • Mendata asal daerah tetangga rumah • Di perpustakaan/sumber belajar lainnya tentang keanekaragaman budaya • Lingkungan sekolah tentang 	5 M x 32 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Teks Pelajaran Tematik Kelas IV Tema 1 Kelas IV • Media gambar • Casette tape recorder • Bahan daur
	2.1 Menghargai					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kebersamaan dalam keberagaman sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar		lambangnya <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar tentang keragaman • Mengamati benda-benda di sekitar yang berbeda 	gaya/gerak siswa/hewan/tumbuhan Portofolio <ul style="list-style-type: none"> • Kliping rumah adat, pakaian adat dan senjata tradisonal 		ulang <ul style="list-style-type: none"> • Benda-benda yang menghasilkan sumber bunyi : alat musik, peluit dll
	3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila dalam Pancasila untuk memahami Pancasila secara utuh	<ul style="list-style-type: none"> • Makna simbol-simbol Pancasila 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks tentang kekhasan jam gadang • Mengamati gambar jam gadang • Membaca teks tentang pengalaman Lani • Mengamati gambar kebersamaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis cerita tentang keanekaragaman budaya 		<ul style="list-style-type: none"> • Perlengkapan untuk eksperimen
	3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Makna bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah, dan masyarakat 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar kain khas daerah • Mengamati gambar tentang penyubliman • Membaca teks tentang indra pendengaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat berbagai sudut • Menggambar tentang keindahan lingkungan sekitar 		<ul style="list-style-type: none"> • Surat kabar, majalah, tabloid, print out internet dll.
	3.5 Memahami nilai-nilai persatuan pada masa Hindu Buddha	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai-nilai persatuan pada masa Hindu dan Buddha 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar ukiran • Membaca teks situs Trowulan 	Tes lisan, tertulis dan perbuatan: <ul style="list-style-type: none"> • Bernyanyi 		
	4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh	<ul style="list-style-type: none"> • Perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teknik pembulatan bilangan puluhan terdekat • Membaca teks kehidupan masa pra aksara • Membaca teks candi di Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan LKS tentang penjumlahan/pengurangan/pembagian, serta memecahkan masalah melalui 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		utuh	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks kerajaan Demak Mengamati makanan khas daerah Mengamati daftar harga makanan Membaca teks permainan kasti Membaca teks pemantulan dan penyerapan bunyi Mengamati panca indra baik secara langsung maupun melalui gambar 	KPK dan FPB <ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan LKS tentang bunyi, interaksi manusia dan lingkungan Memainkan alat musik tradisional Menyanyikan lagu tradisional Melaporkan hasil diskusi/observasi Demonstrasi tentang keanekaragaman budaya / gaya / gerak 		
	4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), dan sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar	<ul style="list-style-type: none"> Kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar 	Menanya <ul style="list-style-type: none"> Menanyakan tentang keberagaman/perbedaan Menanyakan tentang ragam pakaian dan rumah adat yang ada di Indonesia Saling bertanya tentang permainan fahombo Mewawancarai masyarakat tentang pekerjaan yang menghasilkan karya seni Bertanya dengan kata tanya (apa, siapa, mengapa, kapan, di mana, dan bagaimana) 	<ul style="list-style-type: none"> Mempraktekkan gerak dasar atletik Mempraktekkan tentang bunyi 		
Bahasa Indonesia	1.1 Meresapi makna anugerah Tuhan Yang Maha Esa berupa bahasa Indonesia yang diakui sebagai bahasa persatuan yang kokoh dan sarana belajar untuk memperoleh ilmu pengetahuan					
	2.1 Memiliki kepedulian terhadap gaya, gerak, energi panas, bunyi,					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>cahaya, dan energi alternatif melalui pemanfaatan bahasa Indonesia</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membaca informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> Saling bertanya tentang karya seni daerah tempat tinggal masing-masing Saling bertanya tentang bunyi Saling bertanya tentang gangguan pernapasan dan cara merawat telinga Saling bertanya tentang penyubliman <p>Mengeksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi tentang pakaian dan rumah adat Menjawab pertanyaan tentang rumah adat Bernyanyi tentang lagu anak Indonesia 			
	<p>3.1. Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>			<ul style="list-style-type: none"> Pelaporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya 	<ul style="list-style-type: none"> Bercerita aku bangga menjadi anak Indonesia Menjawab pertanyaan persamaan dan perbedaan rumah adat Diskusi tentang rumah adat Diskusi tentang atap rumah adat mengapa memiliki sudut yang berbeda Mengukur sudut dari gambar Menjawab pertanyaan dari 	
	<p>4.1. Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Matematika	2.1	Menunjukkan sikap kritis, cermat dan teliti, jujur, tertib dan mengikuti aturan, peduli, disiplin waktu, tidak mudah menyerah serta bertanggung-jawab dalam mengerjakan tugas		tari kipas		
	2.3	Memiliki rasa percaya pada daya dan kegunaan matematika yang terbentuk melalui pengalaman belajar		<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan permainan tradisional • Diskusi tentang aturan dan manfaat dari permainan tradisional dihubungkan dengan nilai-nilai Pancasila • Berdiskusi tentang gambar yang diamati (apa pesannya dan membuat kalimat ajakan) • Membuat poster “walaupun berbeda-beda tapi tetap satu” • Menuliskan alat musik tradisional dan dari daerah asal 		
	3.2	Menerapkan penaksiran dalam melakukan penjumlahan, perkalian, pengurangan dan pembagian untuk memperkirakan hasil perhitungan	<ul style="list-style-type: none"> • Penaksiran dalam melakukan penjumlah-an, perka-lian, pe-ngurangan dan pem-bagian untuk memperki-rakan hasil perhitung-an 	<ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi tentang bagaimana benda yang dibunyikan menghasilkan bunyi yang harmonis • Melakukan percobaan tentang bunyi dari selang • Membuat rumah adat impian dengan menghias dan meronce 		
	3.11	Menemukan bangun segibanyak beraturan maupun tak beraturan yang membentuk pola		<ul style="list-style-type: none"> • Menulis 5 kata baku dan tidak baku • Menjawab pertanyaan tentang keberagaman 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	pengubinan melalui pengamatan		<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan cerita tentang perbedaan 			
	4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri, membuat model matematika, dan memilih strategi yang efektif dalam memecahkan masalah nyata sehari-hari yang berkaitan dengan KPK dan FPB, satuan kuantitas, desimal, dan persen, serta memeriksa kebenarannya		<ul style="list-style-type: none"> • Melancang pola bentuk-bentuk penyublinan • Membuat pola penyumblingan • Mempraktekan permainan engklek • Membuat model kain dari permainan engklek • Berdiskusi tentang hasil wawancara • Membuat percobaan tentang bunyi • Membuat rancangan tentang penyubliman • Mempraktekan konsep persatuan dengan sapu lidi 			
IPA	1.1 Bertambah keimanannya dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakan-nya, serta mewujudkan-nya dalam pengamalan ajaran agama yang		<ul style="list-style-type: none"> • Membuat teks drama tentang keragaman • Mempraktekan teks drama yang telah dibuat • Menjawab pertanyaan dari teks yang dibaca • Mencari kosakata baru • Membuat kalimat dari kosakata • Mengerjakan latihan pembulatan bilangan 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	dianutnya		puluhan			
	3.4. Membedakan berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan mendeskripsikan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> Berbagai bentuk energi melalui pengamatan dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan jawaban teka-teki Membuat teka-teki Membuat ringkasan cerita Membuat pertanyaan tentang teka-teki silang Bernyanyi lagu daerah yako rambe yamko Mempraktikan membunyikan botol yang diisi air berbeda-beda Menaksirkan jumlah kue sesuai gambar Mendata makanan daerah di rumahmu 			
	3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran	<ul style="list-style-type: none"> Sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran 	<ul style="list-style-type: none"> Menaksirkan jumlah kue sesuai gambar Mendata makanan daerah di rumahmu Mendiskusikan makanan khas daerah Menjawab pertanyaan 			
	4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi	<ul style="list-style-type: none"> Pelaporan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi 	<ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan tentang memecahkan masalah dalam memilih penyelesaian Membuat peta pikiran tentang manfaat kerja sama 			
IPS	1.2 Menjalankan ajaran agama dalam berfikir dan berperilaku sebagai penduduk Indonesia dengan mempertimbangkan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik dalam masyarakat		<p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyimpulkan tentang sikap menghargai 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	2.3 Menunjukkan perilaku santun, toleran dan peduli dalam melakukan interaksi sosial dengan lingkungan dan teman sebaya	<ul style="list-style-type: none"> • Manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 	keberagaman <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan jenis-jenis sudut dengan memilih benda di sekitar • Mengurutkan nama benda berdasarkan besar sudut • Membuat kesimpulan tentang pembelajaran sudut • Membuat contoh sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila • Menyimpulkan tentang sikap-sikap yang mencerminkan nilai Pancasila 			
	3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi					
	4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi	<ul style="list-style-type: none"> • Manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan nama benda dan bagaimana cara membunyikannya • Menyimpulkan tentang kehidupan harmonis • Menentukan media perambatan bunyi 			
Seni Budaya dan Prakarya	1.1 Mengagumi ciri khas keindahan karya seni dan karya kreatif masing-masing daerah sebagai anugerah Tuhan		<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan perambatan bunyi dalam kehidupan • Menentukan bangun datar apa saja yang ada dalam gambar jam dinding • Menyimpulkan sudut X menentukan besar sudut 			
	2.1 Menunjukkan sikap		<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan gambar yang 			

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	berani mengekspresikan diri dalam berkarya seni		termasuk segi banyak			
	3.1 Menenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> • Karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung banyak sudut berdasar gambar • Mengumpulkan tentang segi banyak • Menentukan kata baku dan tidak baku • Menentukan bentuk geometri dari kain khas daerah 			
	4.1 Menggambar alam berdasarkan tema	<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar alam berdasarkan tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan persamaan dan perbedaan dari bentuk– bentuk 			
	4.7 Menyanyikan solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal	<ul style="list-style-type: none"> • Solmisasi lagu wajib dan lagu daerah yang harus dikenal 	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan pola pengubinan dan alasannya • Membuat kesimpulan tentang permainan tradisional 			
	4.8 Memainkan alat musik melodis lagu yang telah dikenal sesuai dengan isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> • Memainkan alat musik melodis lagu yang telah dikenal sesuai dengan isi lagu 	<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan ketiga masa (masa praaksa-ra, masa Hindu Buddha, masa Islam) • Menentukan cara menaksir 			
Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Keseha-tan	1.2. Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta		<ul style="list-style-type: none"> • Menaksir harga kue • Menaksir harga makan yang dibeli <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan aturan permainan tradisional (cara bermain, strategi, 			
	3.1 Memahami konsep					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.</p>		<p>nilai, dan manfaat)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan tentang pengalaman yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila • Membuat laporan dari hasil pelaksanaan tentang perambatan bunyi • Bercerita tentang jam gadang • Bercerita tentang perbedaan dan keragaman • Bercerita tentang permainan engklek • Menceritakan ringkasan teks kehidupan masa prak aksara • Menceritakan hal-hal yang baik dari ketiga masa dalam sejarah Indonesia • Menceritakan kepada orang tua masing-masing tentang pengalaman menulis teks bahasa daerah • Menceritakan data makanan daerah di rumah kepada teman • Menceritakan pengalaman mengonsumsi makanan daerah 			
	<p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola besar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.</p>					
	<p>4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga</p>					

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	tradisional bola kecil					
	4.4 Mempraktikkan berbagai aktivitas kebugaran jasmani untuk mencapai tinggi dan berat badan ideal.					

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

LAMPIRAN 14 :

RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR**Kompetensi Dasar****Bahasa Indonesia**

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Mengolah informasi dari teks “Menenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran

Kompetensi Dasar**PPKn**

- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat
- 4.3 Bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
- 4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat

Indikator :

- Menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan
- Menjelaskan ciri khas suku Minang dalam bentuk peta pikiran
- Menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia

Kompetensi Dasar**IPS**

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan

Kompetensi Dasar

SBdP

- 3.2 Membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan
- 4.5 Menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada

Indikator :

- Menyanyikan lagu “Aku Anak Indonesia “ dengan tinggi rendah nada yang sesuai

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah mengamati gambar dan diskusi kelas, siswa mampu menjelaskan keberagaman yang ada di Indonesia dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah membaca teks “Menenal Suku Minang”, siswa mampu mengolah informasi dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- Setelah mencari informasi keragaman teman sekelasnya dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati keberagaman dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu menuliskan contoh perilaku sebagai bentuk kebanggaan menjadi anak Indonesia dengan benar.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Peta budaya (ada di buku siswa), teks lagu “Aku Anak Indonesia”, perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat musik tradisional.
- Teks “Menenal Suku Minang”.
- Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain).

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Indahnya Kebersamaan</i>”. ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa mengamati peta budaya perbedaan pakaian adat, rumah adat, tarian adat, dan alat music tradisional. (<i>Mengamati</i>) 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. (<i>Menanya</i>) ■ Guru berkeliling untuk mengetahui apakah ada siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. ■ Siswa mendiskusikan jawaban secara berkelompok (satu kelompok terdiri atas 5 siswa). (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Siswa membaca teks “Menenal Suku Minang”. (<i>Mengamati</i>) ■ Siswa mengambil informasi penting dari teks yang dibacanya dan menuliskannya dalam bentuk peta pikiran. ■ Siswa berpasangan mendiskusikan jawaban dengan temannya. Guru dan siswa mendiskusikan hasil jawaban tersebut di depan kelas. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Setelah membuat peta pikiran dan mendiskusikannya, siswa secara individu menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Untuk menggiring siswa pada pelajaran selanjutnya, guru secara klasikal mengajukan pertanyaan berikut: (<i>Menanya</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Dari manakah asal daerah kalian? - Apakah ciri khas daerah asalmu? ■ Siswa mencari asal-usul daerah teman-temannya di kelas melalui kegiatan bertanya-jawab tentang suku, agama, dan ciri khas daerah masing-masing. Ciri khas daerah dapat dilihat dari berbagai sisi (bangunan, pakaian, rumah adat, bahasa, upacara adat, dan lain-lain). (<i>Mengeksplorasi</i>) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Peta budaya (ada pada buku siswa), teks lagu “Aku Anak Indonesia”.
- Media Buku Pintar Elektronik

H. PENILAIAN

1. Daftar periksa untuk peta pikiran. (Bahasa Indonesia)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Peta pikiran memuat rumah adat.		

Peta pikiran memuat bahasa.		
Peta pikiran memuat alat musik tradisional.		
Peta pikiran memuat makanan tradisional.		
Peta pikiran memuat tarian tradisional.		

2. Daftar periksa untuk sikap menunjukkan keberagaman. (IPS dan PPKn)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Menuliskan 5 sikap menghargai keberagaman.		
Menuliskan 5 sikap yang tidak menghargai keberagaman.		

3. Daftar periksa untuk menyanyi. (SBdP)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Bernyanyi sesuai dengan intonasi yang benar.		
Bernyanyi sesuai dengan tinggi rendah nada.		

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 2
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan hasil pengamatan tentang gaya, gerak, energi panas, bunyi, dan cahaya dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Menjelaskan persamaan antara dua rumah adat yang disajikan
- Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat yang disajikan

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda
- 4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

Indikator :

- Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku
- Mengukur besar sudut dengan menggunakan busur
- Mendeskripsikan bentuk-bentuk sudut

Kompetensi Dasar

SBdP

- 3.3 Mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakannya
- 4.10 Memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari bertema dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak.

Indikator :

- Menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas)

C. TUJUAN PEMEBELAJARAN

- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, siswa mampu menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah membaca teks dan mengamati gambar, siswa mampu menjelaskan persamaan antara dua rumah adat dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, siswa mampu membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku dengan benar.
- Setelah bereksplorasi, siswa mampu mengukur besar sudut dengan menggunakan busur dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan (asal, keunikan gerakan) salah satu tarian adat (tari Kipas) dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Alat: Busur, penggaris, dan benang.
- Teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya.
- Persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang disediakan.
- Sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.
- Teks tarian tradisional.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa membaca teks tentang rumah adat dan mengamati bentuknya. (<i>Mengamati</i>) ■ Siswa mencari persamaan dan perbedaan dari dua rumah adat yang disediakan. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa menemukan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku. ■ Siswa menunjukkan jawabannya dengan cara melingkari sudut yang dimaksud dan memberinya nama. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Siswa saling mengonfirmasi jawaban dengan pasangannya. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Guru memberikan penguatan terhadap jawaban-jawaban siswa. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Untuk melatih daya analisis dan kemampuan bernalar, guru memberikan pertanyaan tambahan: (<i>Menanya</i>) 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Mengapa bentuk atap sebuah rumah memiliki besar sudut yang berbeda? - Apa pengaruhnya? ■ Siswa memperhatikan benda, misalnya buku, meja, dan papan tulis yang ditunjukkan guru. (<i>Mengamati</i>) ■ Siswa menerka jenis sudut pada benda itu. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Busur, penggaris, dan benang.

H. PENILAIAN

1. Daftar periksa untuk sudut dalam gambar gerakan dan mengukur sudut. (Matematika)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Siswa dapat menerapkan pemahaman sudut lancip, tumpul, dan siku-siku dalam gambar.		
Siswa dapat mengukur sudut dengan tepat.		

2. Rubrik Diskusi.

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup	Berlatih lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (2) ✓	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1)
Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat. (3) ✓	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (2) ✓	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (1)
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat	Berbicara dan menerangkan secara rinci, Merespons sesuai dengan	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung.

	diskusi. (3)	topik. (2)	(1) ✓
Keruntutan berbicara	Menyampaikan pendapatnya secara runtut dari awal hingga akhir. (3)	Menyampaikan pendapatnya secara runtut, tetapi belum konsisten. (2) ✓	Masih perlu berlatih untuk berbicara secara runtut. (1)

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{12} \times 10$ Contoh : $\frac{2+3+1+2}{12} \times 10 = \frac{8}{12} = 6,7$

3. Daftar periksa untuk sikap menunjukkan keberagaman. (Bahasa Indonesia)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Menuliskan dua perbedaan rumah adat		
Menuliskan satu persamaan rumah adat		

4. Lembar kerja menjawab pertanyaan dalam teks dinilai dengan nilai angka. (SBdP)

5. Penilaian sikap (toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti). Contoh terlampir di halaman 151.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 3
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh.
- 3.4 Memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat.
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh.

Indikator :

- Menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran
- Menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan
- Mendesain poster tentang persatuan

Kompetensi Dasar

IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi.

Indikator :

- Menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar

PJOK

- 3.9 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat yang cukup terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh
- 4.3 Mempraktikkan kombinasi pola gerak dasar lokomotor untuk membentuk gerakan dasar atletik jalan cepat dan lari yang dilandasi konsep gerak melalui permainan dan atau olahraga tradisional

Indikator :

- Mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar

D. TUJUAN PEMBALAJARAN

- Setelah memperhatikan penjelasan guru, siswa mampu mempraktikkan permainan tradisional dengan teknik bermain yang benar.
- Setelah mempraktikkan permainan tradisional, siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari, yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
- Setelah membaca teks dan berdiskusi siswa mampu menuliskan makna dari tiap sila Pancasila dalam bentuk peta pikiran dengan benar.
- Setelah berdiskusi siswa mampu menjelaskan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam bentuk tulisan dengan benar.
- Setelah berdiskusi, siswa mampu membuat poster tentang keberagaman dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Beberapa poster dan tempat untuk bermain Gobak sodor atau Benteng.
- Jenis permainan tradisional.
- Makna sila-sila dari Pancasila.
- Gambar dan teksmakna sila-sila dari Pancasila.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Indahnya Kebersamaan". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional yang ada pada buku siswa (nama, asal permainan, dan carabermain). (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Sebelum mengajak siswa bermain, guru membaca dengan saksama teks "Gobak Sodor" dan "Benteng-bentengan". (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Setelah kegiatan bermain, siswa bersama guru berdiskusi tentang kegiatan permainan yang telah dilakukan. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa. (<i>Menanya</i>) ■ Siswa menganalisis makna sila-sila dari Pancasila dengan menganalisis gambar dan membaca teks. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa diajak untuk menghubungkan hal-hal baik yang didapatkan dari permainan dengan nilai-nilai Pancasila. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Siswa menulis cerita tentang pengalamannya bermain salah satu permainan tradisional. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Siswa diingatkan untuk memasukkan hal-hal berikut dalam tulisannya. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Hal-hal yang harus ditulis adalah: <ul style="list-style-type: none"> - aturan permainan; - cara permainan; - strategi permainan; 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Media Buku Pintar Elektronik

H. PENILAIAN

1. Kegiatan mempraktikkan permainan tradisional dinilai dengan menggunakan daftar periksa. (PJOK)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Siswa mampu bermain <i>gobak sodor</i> dan galasin dengan aturan yang benar.		
Siswa mampu bekerja sama dengan temannya saat bermain.		

2. Kegiatan menuliskan pengalaman dinilai dengan daftar periksa. (IPS)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Siswa mampu menuliskan aturan permainan dengan benar.		
Siswa mampu menuliskan cara permainan dengan benar.		
Siswa mampu menuliskan strategi permainan dengan benar.		
Siswa mampu menjelaskan nilai-nilai yang dipelajari pada saat mempraktikkan permainan tradisional serta manfaatnya dengan benar.		

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{16} \times 10$

Contoh : $\frac{3+2+2+3}{16} \times 10 = 6,3$

3. Unjuk Kerja

Kriteria	Bagus Sekali	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
----------	--------------	-------	-------	---------------

Bahasa	Siswa dapat membuat dan menggunakan bahasa ajakan yang tepat dan informatif, serta mandiri saat mengerjakannya. (4) ✓	Siswa dapat membuat dan menggunakan bahasa ajakan yang tepat dan informatif, namun belum sepenuhnya mandiri saat mengerjakannya. (2) ✓	Siswa dapat membuat dan menggunakan bahasa ajakan yang tepat, namun belum informatif dan belum sepenuhnya mandiri saat mengerjakannya. (2)	Siswa belum dapat membuat dan menggunakan bahasa ajakan yang tepat dan belum informatif serta belum mandiri saat mengerjakannya. (1)
Gambar	Siswa dapat membuat gambar yang sesuai dengan kalimat yang dibuat serta ukuran yang seimbang dengan bidang kertas. (4)	Siswa dapat membuat gambar yang sesuai dengan kalimat yang dibuatnya, namun ukuran gambar masih belum sesuai dengan bidang kertas. (3) ✓	Siswa belum dapat membuat gambar yang sesuai dengan kalimat yang di buat, walau pun ukuran gambar sesuai dengan bidang kertas. (2)	Siswa belum dapat membuat gambar yang sesuai dengan kalimat yang dibuat serta ukuran gambar belum sesuai dengan bidang kertas. (1)
Kerapian	Siswa dapat menuliskan dan mewarnai gambar dengan rapi serta menarik dan dapat menjaga kebersihan kertas kerja. (2)	Siswa dapat menuliskan dengan rapi dan mewarnai gambar tidak melebihi garis gambar, namun dalam menjaga kebersihan kertas kerja belum maksimal (kotor dan ada coretan) (1,5) ✓	Siswa dapat menulis dengan rapi, namun dalam mewarnai belum rapi dan kebersihan kertas kerja belum terjaga. (1)	Siswa belum dapat menulis dengan rapi dan dalam mewarnainya pun masih melebihi garis gambar serta kebersihan kertas kerja belum terjaga. (0,5)

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{12} \times 10$

Contoh : $\frac{4+3+1,5}{10} \times 10 = \frac{8,5}{10} \times 10 = 8,7$

4. Penilaian sikap (toleransi, tekun, dan teliti).

Contoh terlampir di halaman 151.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnyanya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsa
Pembelajaran	: 4
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

PPKn

- 3.1 Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku di sekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh

Indikator :

- Menceritakan pengalaman mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator :

- Menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan
- Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar

Kompetensi Dasar

IPS

- 3.5 Memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi
- 4.5 Menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi

Indikator :

- Menceritakan pengalamannya menjaga keharmonisan hubungan dengan teman sebagai pengamalan nilai-nilai Pancasila

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah membaca teks dan bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat menjelaskan sumber bunyi dalam bentuk tulisan.

- Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar.
- Setelah berdiskusi siswa dapat menceritakan pengalamannya mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti botol, sendok, tutup panci, dan lain-lain (Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar dan mengakibatkan udara di sekitarnya bergetar pula).
- Teks tentang Alat Musik Tradisional.
- Konsep harmoni dalam bermusik.
- Makna harmoni dalam kehidupan sehari-hari.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa membaca dan memahami informasi teks tentang <i>Alat Musik Tradisional</i>. (<i>Mengamati</i>) ■ Berdasarkan pengetahuan yang didapat dari teks bacaan, siswa diminta menyebutkan alat musik yang diketahuinya serta cara memainkan alat tersebut. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Siswa bereksplorasi dengan berbagai sumber bunyi dari benda-benda di sekitar. Hasil eksplorasi dituliskan pada tabel pada buku siswa. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Guru menyiapkan benda-benda yang dibunyikan dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> - Ditiup: peluit - Digesek: sisir - Dipetik: karet - Ditekan: mainan anak ■ Siswa mengamati tabel dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. (<i>Mengamati</i>) ■ Guru membantu siswa untuk menemukan kesimpulan yang sesuai harapan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: (<i>Mengkomunikasikan</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Apakah semua benda yang kalian amati memiliki bunyi? - Dengan cara apakah benda itu dapat berbunyi? 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Apa yang kalian rasakan pada kulit kalian saat kalian membuat benda itu berbunyi? 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti botol, sendok, tutup panci, dan lain-lain.
- Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar dan mengakibatkan udara di sekitarnya bergetar pula.
- Media Buku Pintar Elektronik

H. PENILAIAN

1. Daftar periksa eksplorasi benda yang menghasilkan bunyi. (IPA)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Aku sudah dapat menyebutkan 5 benda yang menghasilkan bunyi.		
Aku sudah dapat menyebutkan cara menghasilkan bunyi dari 5 benda yang diminta.		
Aku dapat menuliskan kesimpulan dari hasil percobaan.		

2. Daftar periksa cerita pengamalan nilai-nilai Pancasila. (IPS dan PPKn)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Isi cerita sesuai dengan tema.		
Isi cerita dihubungkan dengan pengamalan nilai-nilai Pancasila.		

3. Rubrik Diskusi

Kriteria	Bagus Sekali	Cukup	Berlatih lagi
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara. (3)	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan. (2) ✓	Masih perlu diingatkan untuk Mendengarkan teman yang sedang berbicara. (1) ✓

Komunikasi nonverbal (kontak mata, bahasa tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespons dan menerapkan komunikasi nonverbal dengan tepat. (3) ✓	Merespons dengan tepat terhadap komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (2)	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi nonverbal yang ditunjukkan teman. (1)
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman. Selalu mendukung dan memimpin lainnya saat diskusi. (3)	Berbicara dan menerangkan secara rinci, Merespons sesuai dengan topik. (2)	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung. (1) ✓
Keruntutan berbicara	Menyampaikan pendapatnya secara runtut dari awal hingga akhir. (3)	Menyampaikan pendapatnya secara runtut, tetapi belum konsisten. (2) ✓	Masih perlu berlatih untuk berbicara secara runtut. (1)

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{12} \times 10$

Contoh : $\frac{2+3+1+2}{12} \times 10 = \frac{8}{12} \times 10 = 6,7$

4. Penilaian sikap (toleransi, tekun, dan teliti).

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 5
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.2 Menguraikan teks instruksi tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku
- 4.1 Menerangkan dan mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang teks arahan/ petunjuk tentang pemeliharaan pancaindera serta penggunaan alat teknologi modern dan tradisional secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator :

- Mempraktikkan langkah-langkah yang terdapat pada teks percobaan perambatan bunyi
- Menyajikan langkah-langkah percobaan dalam bentuk laporan

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda
- 4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

Indikator :

- Mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku

Kompetensi Dasar

IPA

- 3.5 Memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indra pendengaran
- 4.4 Menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi

Indikator :

- Menjelaskan perambatan sumber bunyi
- Membandingkan hasil percobaan perambatan bunyi melalui padat, cair, dan gas

Kompetensi Dasar

SBdP

3.1 Mengetahui karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan

4.2 Membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan

Indikator :

- Mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah melakukan percobaan, siswa dapat menjelaskan perambatan sumber bunyi dengan benar.
- Setelah melakukan percobaan, siswa dapat membandingkan hasil perambatan bunyi melalui benda padat, cair dan gas dengan benar.
- Setelah membaca instruksi, siswa mampu mempraktikkan langkah-langkah percobaan perambatan bunyi dengan benar.
- Setelah membaca teks laporan dan melakukan percobaan, siswa mampu menyajikan laporan percobaan dengan benar.
- Setelah mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu mendesain gambar rumah adat impian dengan teknik kolase.
- Setelah bereksplorasi dengan sudut, siswa mampu mendesain rumah adat impian dengan memerhatikan penggunaan sudut lancip, tumpul, dan siku-siku.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.
- Kaidah/cara penulisan laporan.
- Ciri khas rumah adat impian dan kaitannya dengan jenis sudut tertentu.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku siswa. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa mengisi tabel dan menjawab pertanyaan. ■ Siswa membuat laporan percobaan dari salah satu percobaan yang telah dilakukannya. ■ Dalam penulisan laporan, guru mengingatkan siswa tentang beberapa hal berikut. (<i>Mengkomunikasikan</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Tujuan ditulis dengan jelas. - Bahan-bahan ditulis dengan lengkap. - Langkah kerja ditulis dengan runtut. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> - Kesimpulan ditulis dengan jelas dan sesuai dengan data. ■ Siswa berkreasi membuat rumah adat impiannya dengan memerhatikan sudut yang dibentuk dan menggunakan teknik kolase menggunakan ijuk atau lidi. <i>(Mengeksplorasi)</i> ■ Siswa menceritakan ciri khas rumah adat impiannya dan alasan mengapa memilih jenis sudut tertentu. <i>(Mengkomunikasikan)</i> ■ Siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa. <i>(Menanya)</i> ■ Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Secara bergantian melakukan percobaan yang ada pada buku siswa. <i>(Mengeksplorasi)</i> 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Lem, cat atau pensil warna, lidi, benang kasur, selang plastik, gelas plastik, paku, corong, botol plastik, ember besar, air, bat koral, dan jam tangan.
- Media Buku Pintar Elektronik

H. PENILAIAN

1. Daftar periksa langkah-langkah percobaan (IPA dan Bahasa Indonesia)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Siswa melakukan percobaan sesuai dengan langkah-langkah yang diberikan.		
Siswa bisa menyimpulkan bahwa bunyi merambat melalui benda gas (udara), cair (air), dan padat (kabel)		

2. Unjuk kerja membuat rumah adat impian (Matematika dan SBdP)

Rubrik Kolase Rumah Adat Impian

Kriteria	Bagus Sekali	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
Teknik menggambar bentuk	Semua bagian rumah digambar dengan teknik menggambar sudut yang benar (4) ✓	Sebagian besar rumah digambar dengan teknik menggambar sudut yang benar (3)	Setengah bagian rumah digambar dengan teknik menggambar sudut yang benar. (2)	Hanya sebagian kecil rumah digambar dengan teknik menggambar sudut yang benar (1)
Sudut	Dalam menggambar rumah adat mengaplikasikan sudut lancip, tumpul dan siku-	Dalam menggambar rumah adat hanya Dalam menggambar rumah adat	Dalam menggambar rumah adat hanya mengaplikasikan satu sudut dengan benar	Siswa Dalam menggambar rumah adat tidak menggunakan sudut. (1)

	siku dengan benar. (4)	mengaplikasikan dua sudut dengan benar. (3) ✓	(2)	
Teknik pengeleman	Seluruh media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (2)	Sebagian media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (1,5) ✓	Setengah bagian media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (1)	Sebagian kecil media kerja sudah menggunakan lem sesuai kebutuhan (0,5)
Teknik Kolase	Menempelkan material tepat/ sesuai garis bidang gambar (4)	Sebagian kecil material belum ditempelkan tepat/ sesuai garis bidang gambar (3) ✓	Setengah material belum ditempelkan tepat/ sesuai garis bidang gambar (1)	Sebagian besar gambar belum ditempelkan tepat/ sesuai garis bidang gambar (1)
Pewarnaan	Gambar yang dihasilkan tidak kotor dan pewarnaan tidak melampaui garis (2)	Gambar yang dihasilkan sedikit kotor dan pewarnaan tidak melampaui garis (1,5) ✓	Gambar yang dihasilkan tidak kotor tetapi pewarnaan melampaui garis (1)	Gambar yang dihasilkan kotor dan pewarnaan melampaui garis (0,5)
Ketepatan waktu bekerja	Menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (2)	Sebagian besar pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (3)	Setengah pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (1) ✓	Sebagian kecil pekerjaan dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan (0,5)

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{18} \times 10$

Contoh : $\frac{4+3+1,5+3+1,5+1}{18} \times 10 = \frac{14}{18} \times 10 = 7,9$

3. Unjuk Kerja

Rubrik untuk laporan percobaan perambatan suara (IPA dan Bahasa Indonesia)

Kriteria	Bagus Sekali	Bagus	Cukup	Berlatih lagi
Tujuan	Tujuan percobaan sangat jelas. (2)	Tujuan percobaan cukup jelas. (1,5) ✓	Tujuan percobaan kurang jelas. (1)	Tujuan percobaan tidak jelas. (0,5)
Perlengkapan dan bahan	Seluruh perlengkapan dan bahan ditulis lengkap. (2) ✓	Sebagian besar perlengkapan dan bahan ditulis. (1,5)	Sebagian kecil perlengkapan dan bahan ditulis. (1) ✓	Perlengkapan dan bahan tidak ditulis. (1)
Langkah kerja	Seluruh langkah kerja percobaan ditulis secara runtut. (4)	Sebagian besar langkah kerja percobaan ditulis secara runtut (3) ✓	Hanya sebagian kecil langkah kerja percobaan ditulis secara runtut. (2)	Semua langkah percobaan tidak ditulis secara runtut. (1)
Kesimpulan	Kesimpulan dinyatakan dengan sangat jelas dan didukung data yang akurat	Kesimpulan dinyatakan cukup jelas. Namun, terdapat beberapa data pendukung yang tidak akurat	Kesimpulan kurang jelas dan sebagian data pendukung tidak akurat (2)	Kesimpulan tidak jelas dan tidak didukung data yang akurat (1)

	(2)	(3) ✓		
--	-----	-------	--	--

Catatan : Centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

Penilaian : $\frac{\text{total nilai}}{9} \times 10$

Contoh : $\frac{1,5+1+4+3}{12} \times 10 = \frac{8,5}{12} \times 10 = 7,9$

4. Penilaian sikap (toleransi, tekun, dan teliti).

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan	: SD 1 Jatikulon
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 1
Tema 1	: Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	: Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	: 6
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar

Bahasa Indonesia

- 3.4 Menggali informasi dari teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.
- 4.4 Menyajikan teks cerita petualangan tentang lingkungan dan sumber daya alam secara mandiri dalam teks bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku.

Indikator :

- Menemukan kosakata baku untuk mengganti kosakata tak baku dalam teks cerita

Kompetensi Dasar

Matematika

- 3.12 Mengenal sudut siku-siku melalui pengamatan dan membandingkannya dengan sudut yang berbeda
- 4.13 Merepresentasikan sudut lancip dan sudut tumpul dalam bangun datar

Indikator :

- Membedakan segi banyak dan bukan segi banyak
- Mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Setelah bereksplorasi dan berdiskusi, siswa mampu membedakan segi banyak dan bukan segi banyak.
- Setelah bereksplorasi, siswa mampu mengidentifikasi sudut-sudut yang ada dalam bangun datar dan mengukur besar sudutnya.
- Setelah membaca teks cerita, siswa mampu menemukan kosakata baku dan tak baku dalam teks.
- Setelah bernyanyi dan berdiskusi, siswa mampu membedakan tinggi rendah notasi yang sesuai.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Teks cerita dan busur derajat.
- Konsep segi banyak dan bukan segi banyak.

- Teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang.
- Konsep kata baku dan tidak baku.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan siswa mencari dan artinya kata baku.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ■ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ■ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ■ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Kebersamaan</i>". ■ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ■ Siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. (<i>Mengamati</i>) dan (<i>Menanya</i>) ■ Siswa bereksplorasi tentang konsep segi banyak. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa dibagi ke dalam beberapa grup. ■ Siswa mengelompokkan segi banyak dan bukan segi banyak. Tiap kelompok bertukar hasil pekerjaan dengan kelompok lainnya. ■ Guru menguatkan pemahaman tentang konsep segi banyak. Segi. (<i>Mengasosiasi</i>) ■ Siswa mencari sudut-sudut dan memberi tanda dengan huruf. (<i>Mengeksplorasi</i>) ■ Siswa mengukur besar sudut dalam bangun segi banyak. ■ Guru memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan awal tentang jumlah sudut pada segibanyak. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Guru memerhatikan siswa saat menggunakan busur. ■ Siswa menjawab pertanyaan tentang konsep segi banyak dan memberikan contohnya dalam kehidupan sehari-hari. (<i>Menanya</i>) ■ Siswa membaca teks tentang pengalaman Lani berlibur di Kota Padang. (<i>Mengamati</i>) ■ Siswa mencari kata baku dan tak baku dari teks bacaan. ■ Guru mengenalkan konsep kata baku dan tidak baku dengan memberi contoh beberapa kata yang sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ajak siswa untuk menemukan beberapa kata yang lain. (<i>Mengkomunikasikan</i>) ■ Guru menyiapkan Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai panduan siswa mencari dan artinya kata baku. 	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ■ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ■ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ■ Melakukan penilaian hasil belajar ■ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Kebersamaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Media Buku Pintar Elektronik

H. PENILAIAN

1. Daftar periksa untuk kata baku dan tak baku.(Bahasa Indonesia)

Kriteria Penilaian	Keterangan	
	Sudah	Belum
Aku sudah dapat menemukan 5 kata baku yang ada dalam teks bacaan dengan arti sesuai KBBI.		
Aku sudah dapat menemukan kata tidak baku yang sering diucapkan dalam percakapan sehari-hari dengan arti sesuai KBBI.		

2. Lembar kerja Matematika dinilai dengan angka.

3. Evaluasi dinilai dengan angka.

Kriteria	Bagus	Cukup	Kurang
Pilihan Kata	Semua tulisan yang dihasilkan menggunakan pilihan kata baku yang sesuai.	Sebagian tulisan yang dihasilkan menggunakan pilihan kata baku yang sesuai.	Sebagian kecil tulisan yang dihasilkan menggunakan pilihan kata baku yang sesuai.
Keruntutan Cerita	Cerita yang dibuat menceritakan pengalaman dari awal sampai akhir secara berurutan sehingga memudahkan pembaca untuk memahami.	Cerita yang dibuat menceritakan pengalaman dari awal sampai akhir secara kurang berurutan sehingga pembaca kurang memahami.	Cerita yang dibuat tidak berurutan sehingga sulit dipahami.
Tanda Baca	Seluruh tulisan menggunakan huruf besar, tanda titik dan koma dengan tepat.	Ada beberapa kesalahan penggunaan tanda baca.	Banyak kesalahan dalam penggunaan tanda baca dan huruf besar.

4. Evaluasi dinilai dengan angka.

5. Penilaian sikap (toleransi, rasa ingin tahu, dan teliti).

Refleksi Guru

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pekan ini? Pembelajaran mana yang sudah berjalan efektif? Jelaskan

2. Pembelajaran atau kegiatan mana yang masih memerlukan peningkatan?

3. Materi apa yang sudah dikuasai siswa dengan baik? Jelaskan

4. Apakah ada materi yang sulit dipahami oleh siswa? Jelaskan.

5. Rencana perbaikan yang akan dilakukan untuk pembelajaran yang akan datang? Jelaskan langkah-langkahnya.

Mengetahui
Kepala Sekolah SD 1 Jatikulon

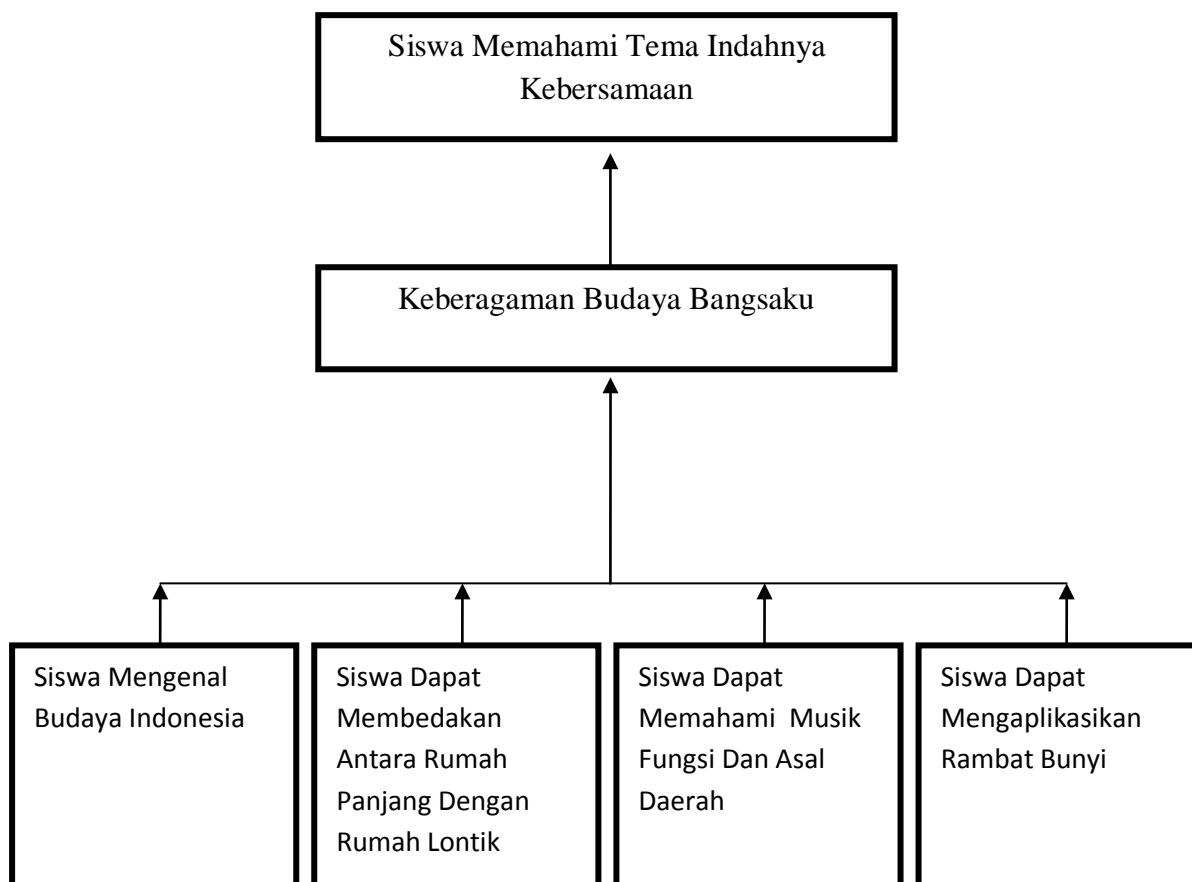
Kudus, 27 Juli 2015
Guru Kelas IV (Empat)

Laila Hidayati, S.Pd
NIP 19600219 198202 2 003

Sunarto, S.Pd
NIP 19700402 200604 1 001

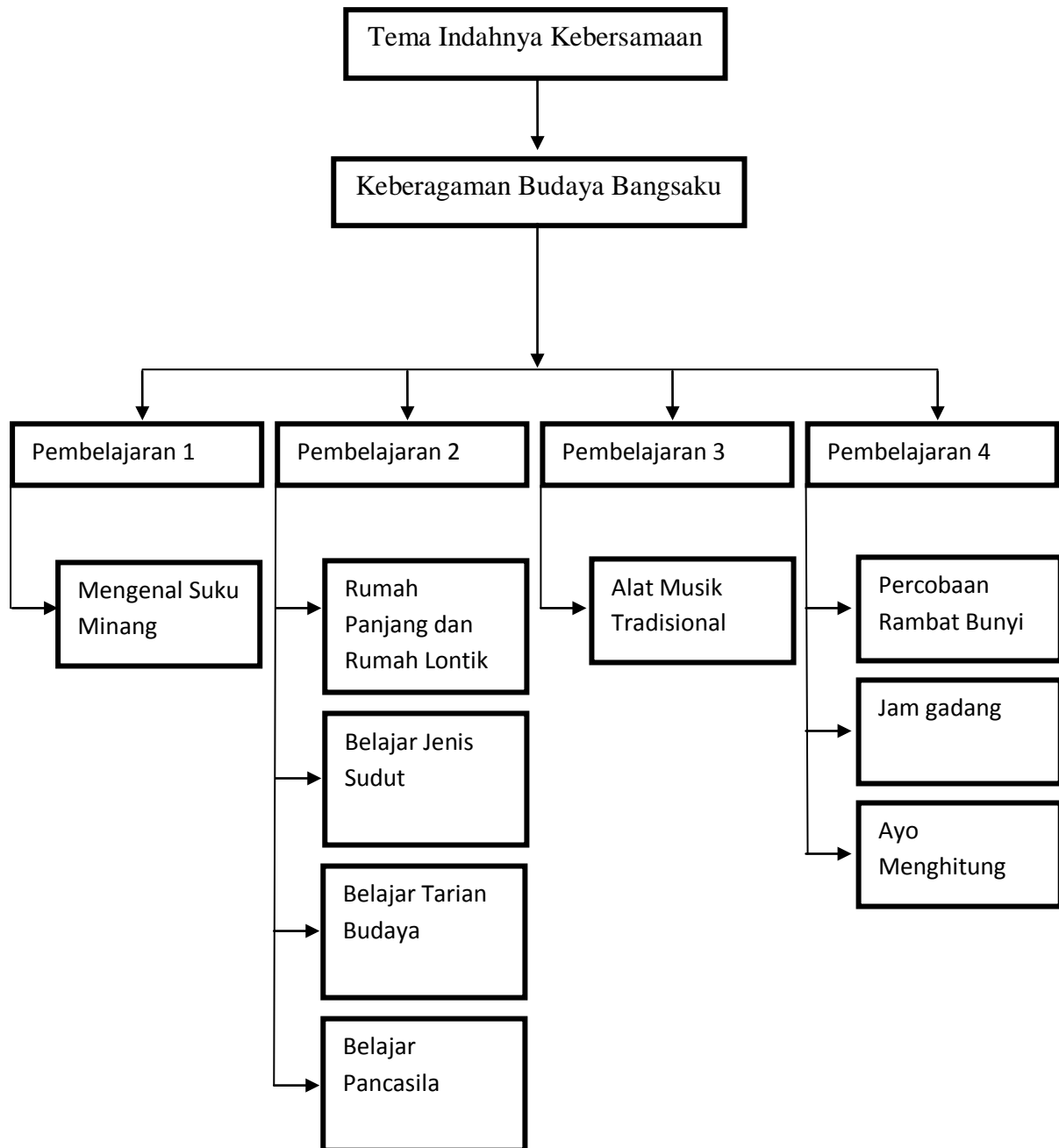
LAMPIRAN 15 :

PETA KOMPETENSI



LAMPIRAN 16 :

PETA MATERI



LAMPIRAN 17 :

GBIM

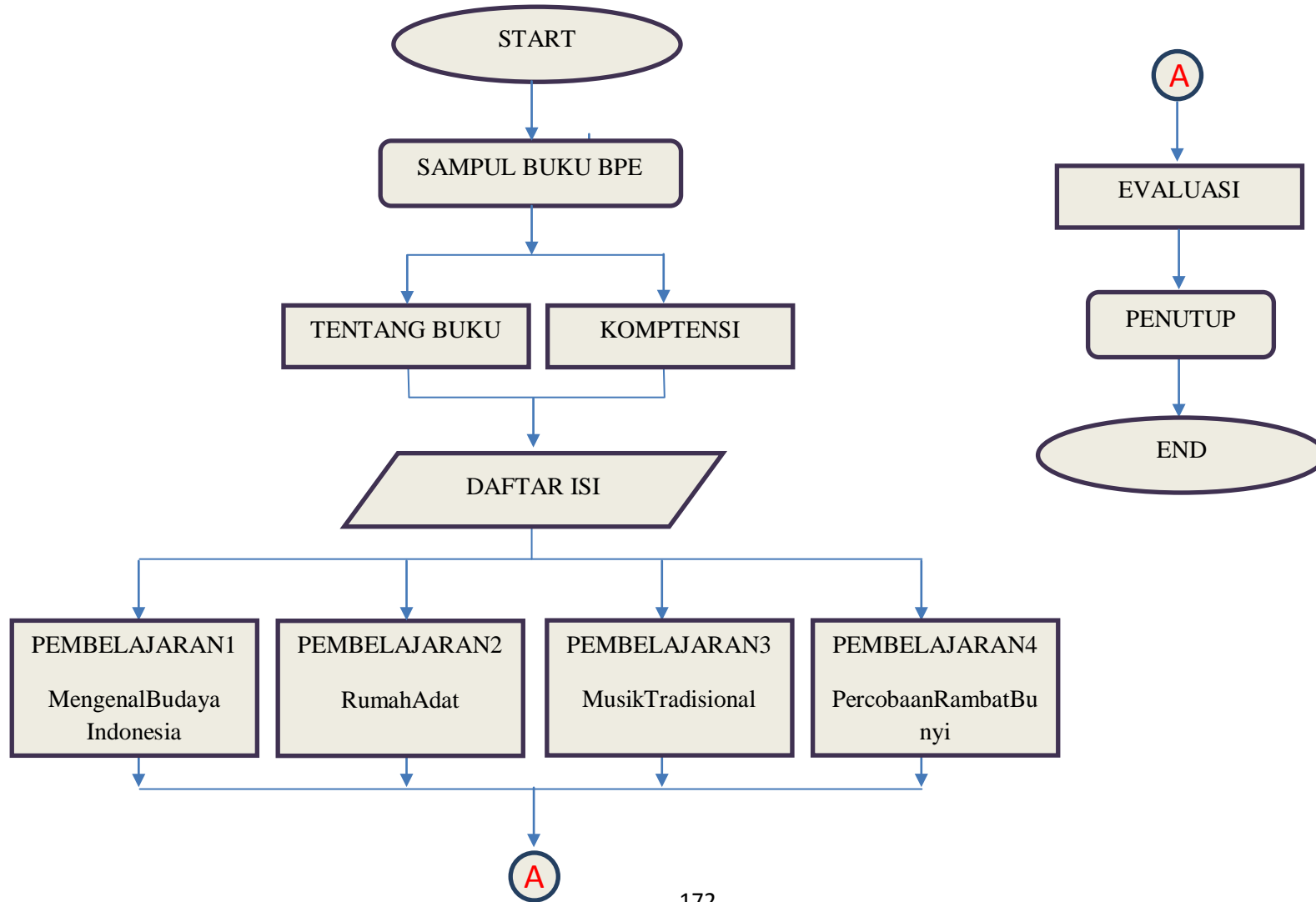
**GARIS-GARIS BESAR ISI MEDIA
PROGRAM BUKU PINTAR ELEKTRONIK (BPE)**

Tema : Indahnyanya Kebersamaan
 Sub Tema : Keberagaman Budaya Bangsa
 Penulis : Ali Haydar
 Pengkaji Materi : Sunarto ,S.Pd
 Pengkaji Media : Sony Zulfikasari ,S.Pd

Kompetensi	Indikator	Pokok Materi	Keterangan
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru. 3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan factual 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.	1. Mengolah informasi dari teks “Mengenal Suku Minang” dalam bentuk peta pikiran 2. Menjelaskan perbedaan antara dua rumah adat 3. Membedakan jenis sudut lancip, tumpul, dan siku-siku 4. Mengamalkan nilai-nilai Pancasila 5. Menjelaskan perambatan sumber bunyi	1. Mengenal Budaya Indonesia 2. Rumah Adat 3. Jenis-jenis Sudut 4. Alat Musik Tradisional 5. Nilai-nilai Pancasila 6. Membuat karya	Sumber : Buku Siswa Tematik Terpadu kelas IV SD Tema Indahnyanya Kebersamaan

LAMPIRAN 18 :

FLOWCHART



LAMPIRAN 19 :

NASKAH

NASKAH MULTIMEDIA

B P E

(BUKU PINTAR ELEKTRONIK)

oleh

Ali Haydar

1102411024

JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

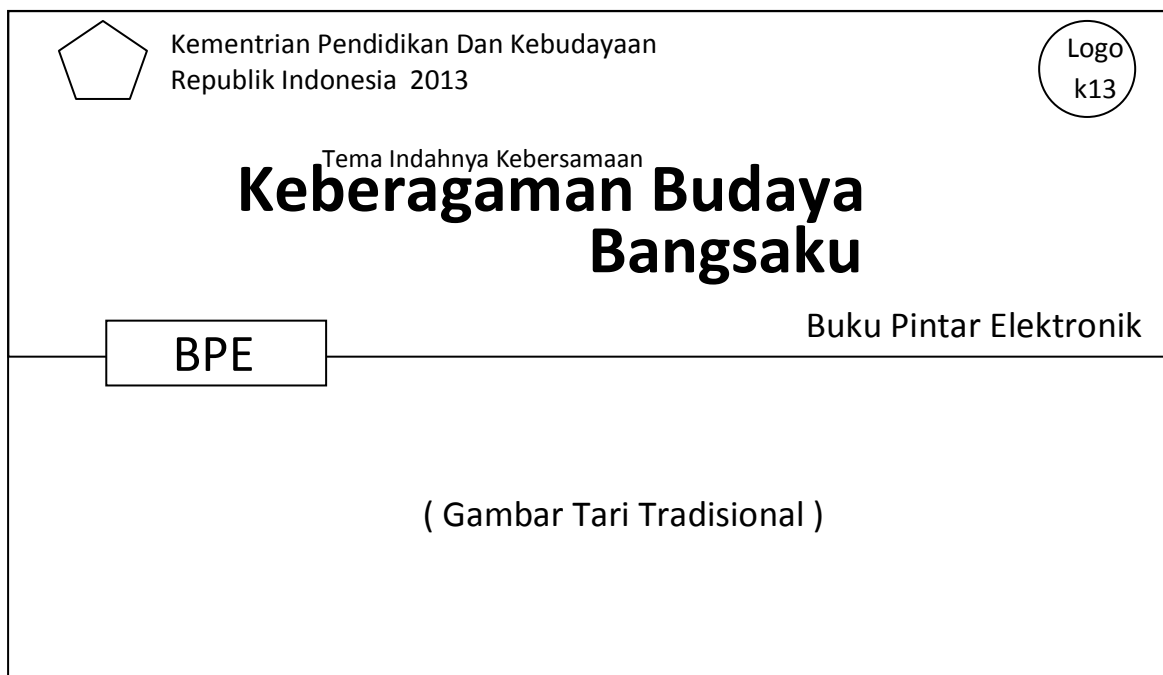
2016

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 01

Jenis Media : Halaman Sampul

No. Media : 01





Keterangan Tampilan	Keterangan Media
<p>Pada bagian kiri atas terdapat logo “Tut Wuri handayani” beserta keterangan Kemdikbud 2013 dan dipojok kanan atas logo “Kurikulum 2013”</p> <p>Background utama dengan gambar tari tradisional dengan ditumpuk kotak warna merah diatas sebagai latar dari logo dan tulisan “Tema Indahnnya Kebersamaan”, “Keberagaman Budaya Bangsaku”, dan “Buku Pintar Elektronik”</p> <p>Dalam kotak kecil terdapat tulisan BPE yang ditempatkan di tengah antara background latar warna merah dengan background utama gambar tari tradisional</p>	

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 02

Jenis Media : Tentang Buku/Kompetensi

No. Media : 01

<p>Tentang Buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4. 	<p>Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 4.
 Buku Pintar Elektronik Kelas IV SD/MI I	II Buku Pintar Elektronik Kelas IV SD/MI 

Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna warni

Terdapat tulisan “Tentang Buku” dan “Kompetensi” beserta isinya.

Pada bagian bawah terdapat tulisan “Buku Pintar Elektronik Kelas IV SD/MI”

Pada sisi kiri bawah dengan background “hijau” dan sisi kanan warna “Orange”

Logo gambar anak pada sisi pojok masing-masing halaman

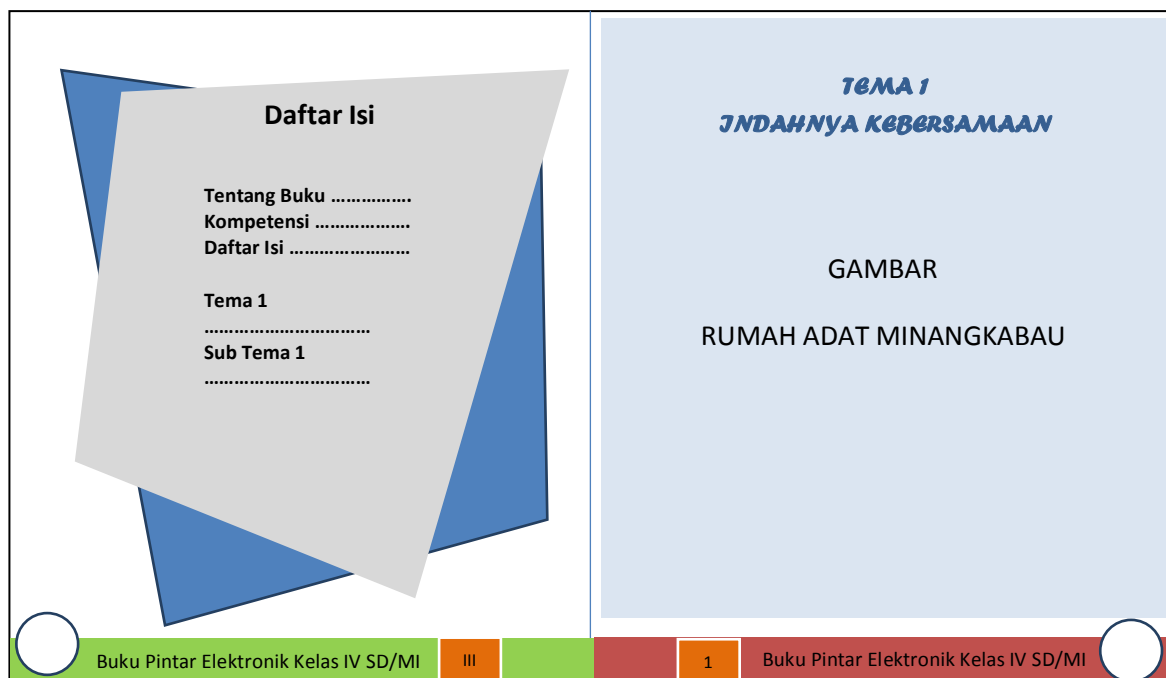
Keterangan Media

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 03

Jenis Media : Daftar Isi/ Tema 1

No. Media : 01



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna putih pada halaman sebelah kiri

Terdapat kotak-kotak warna warni didalamnya ada tulisan "DAFTAR ISI"

Sebelah kanan terdapat gambar ruma adat Minangkabau

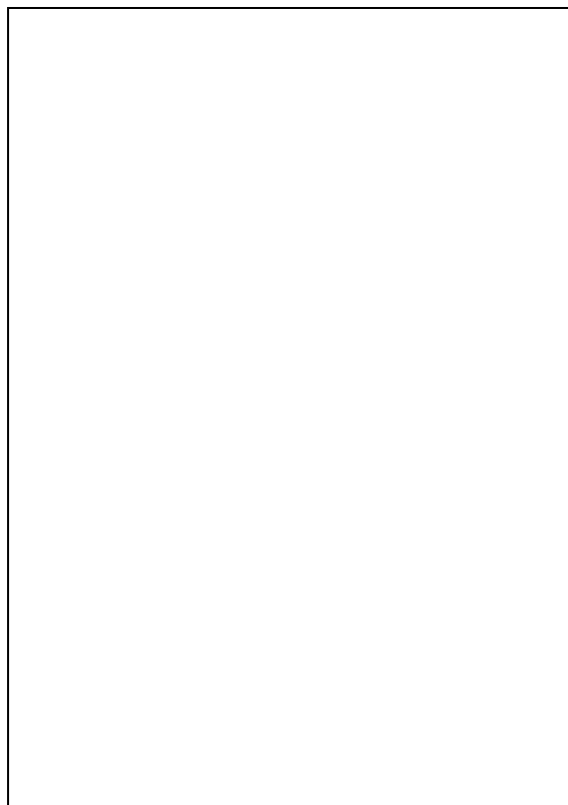
Terdapat tulisan "TEMA 1 Indahnya Kebersamaan"

Pada bagian bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik Kelas IV SD/MI"

Pada sisi kiri bawah dengan background "hijau" dan sisi kanan warna "Orange"

Logo gambar anak pada sisi pojok masing-masing halaman

Keterangan Media

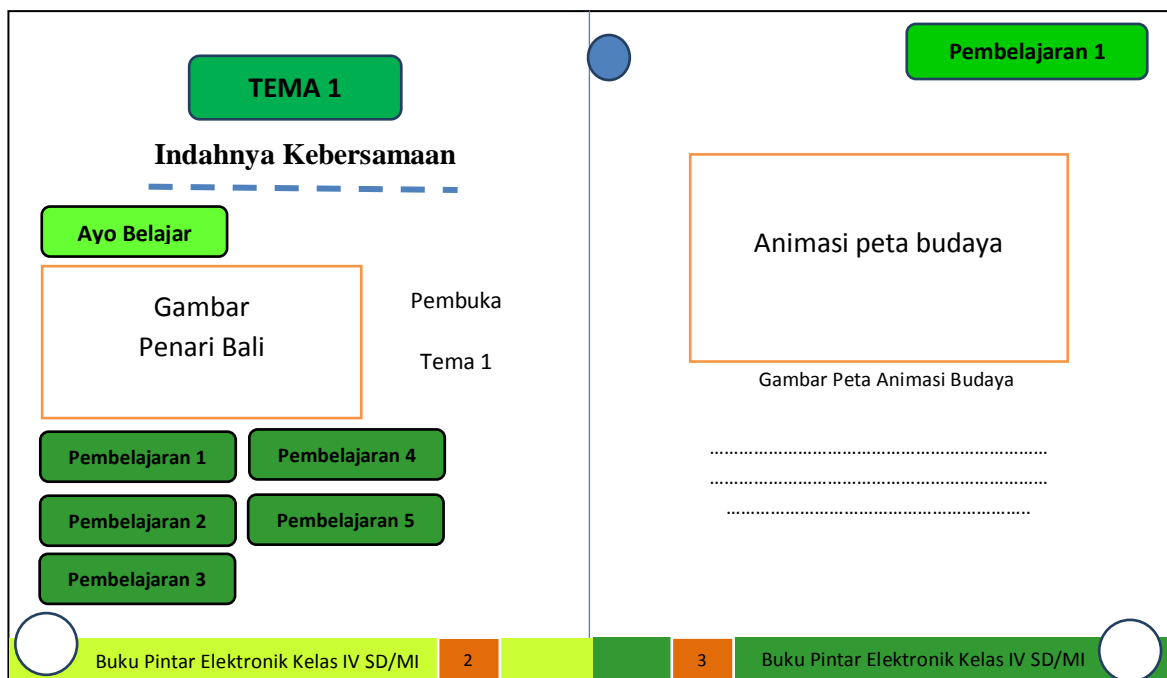


Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 04

Jenis Media : Pembelajaran 1

No. Media : 01



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna hijau “TEMA 1”

Terdapat tulisan “Ayo Belajar”
Berwarna Hijau Muda

Gambar Penari Bali dan Tulisan Sekilas Tema 1

Terdapat 6 Kotak Pembelajaran berwarna HIJAU

Terdapat kotak tulisan “Pembelajaran 1” Pada halaman Kanan

Gambar Peta Indonesia dan Penjelasannya

Keterangan Media

Ketika Kotak Pembelajaran Diklik akan menuju halaman yang dituju

Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

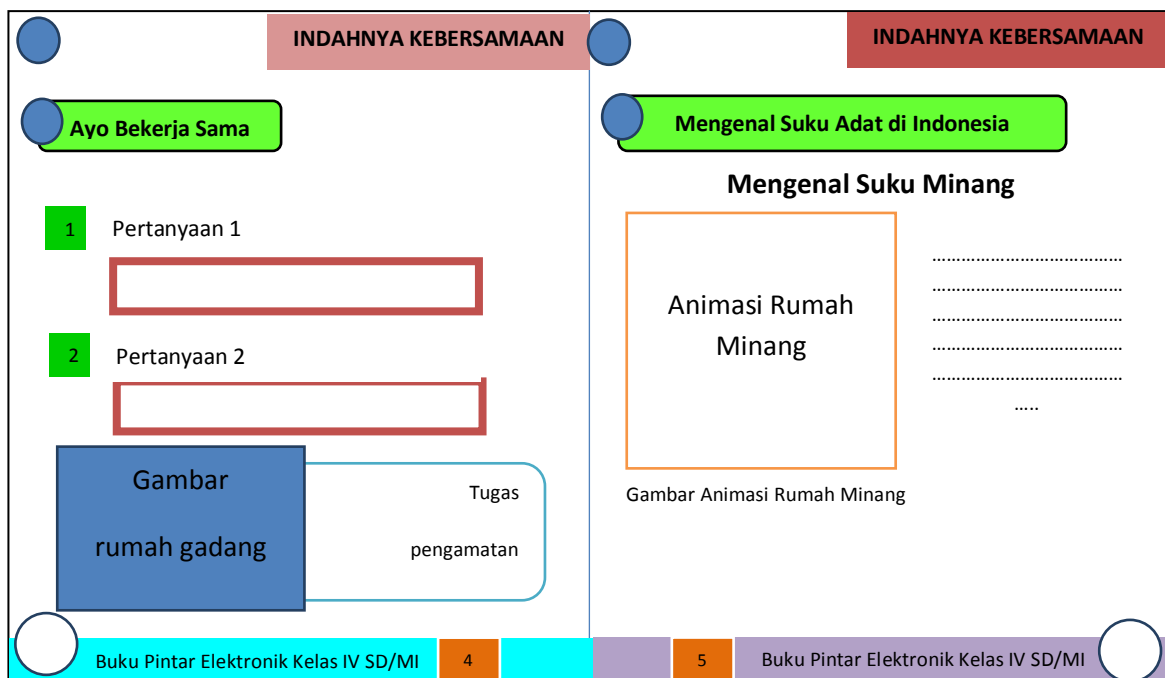
Animasi peta budaya

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 05

Jenis Media : Pembelajaran 1

No. Media : 02



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna orange “INDAHNYA KEBERSAMAAN”

Terdapat tulisan “Ayo Bekerja sama” Berwarna Hijau Muda beserta animasi disebelahnya

Terdapat 3 pertanyaan dan kotak jawaban berwarna “ORANYE”

Terdapat gambar rumah gadang dan disebelahnya kotak pengamatan

Terdapat kotak tulisan “Pembelajaran 1” Pada halaman Kanan

Terdapat kotak warna orange pada tulisan “INDAHNYA KEBERSAMAAN”

Kotak hijau dengan tulisan “Mengenal Suku Adat di Indonesia”

Mengenal Suku Minang dengan Teks tebal beserta animasi rumah minang

Keterangan Media

Animasi gambar rumah minang

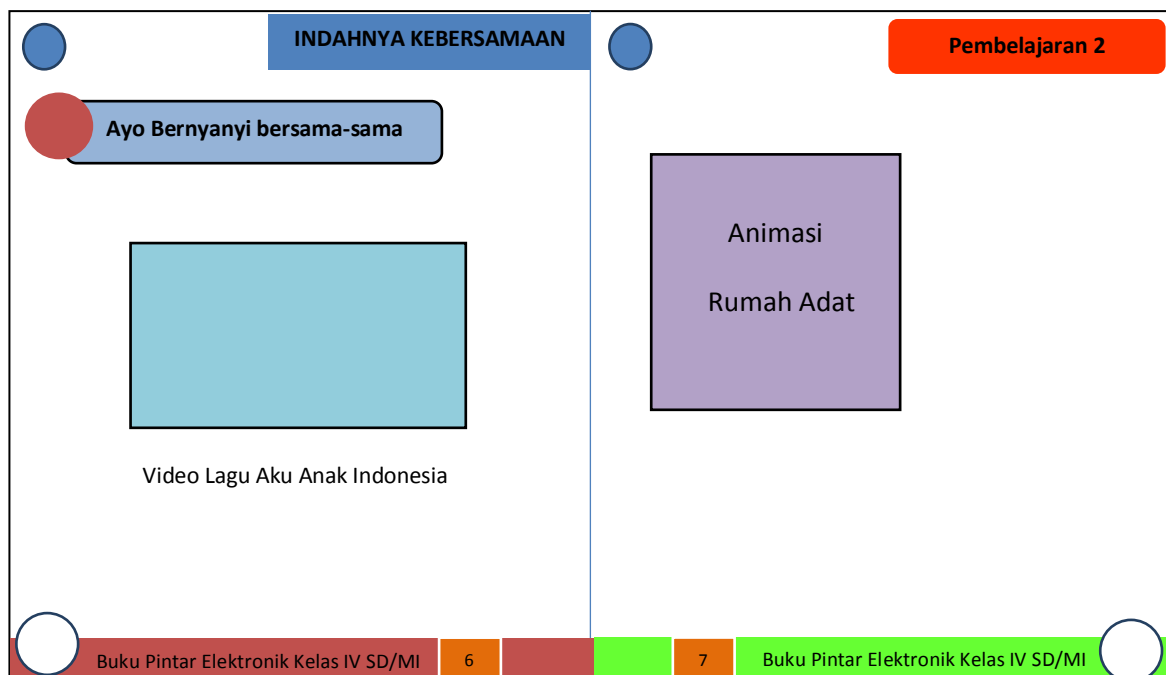
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 06

Jenis Media : Pembelajaran 2

No. Media : 01



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak "INDAHNYA KEBERSAMAAN" berwarna BIRU

Terdapat Video Lagu "Aku Anak Indonesia"

Terdapat Kotak "Pembelajaran 2" berwarna Orange tua

Animasi Rumah adat

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna ORANGE dan sebelah kanan berwarna HIJAU MUDA

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Video tentang anak Indonesia dan animasi gerak rumah adat

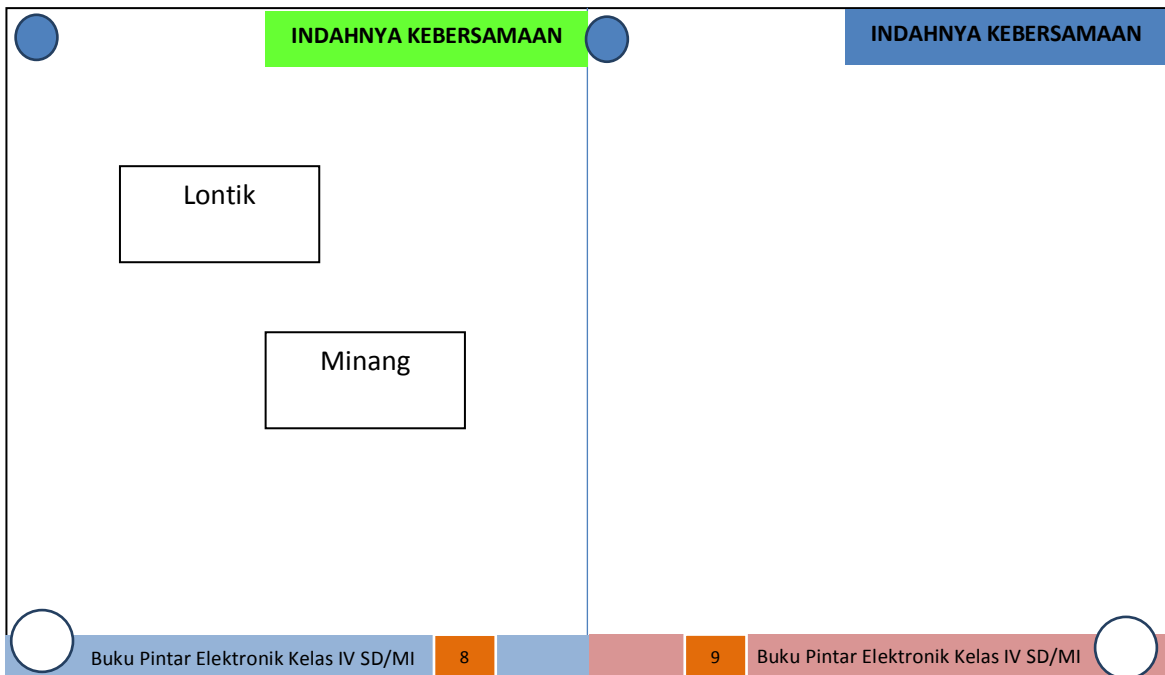
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 07

Jenis Media : Pembelajaran 2

No. Media : 02




Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna HIJAU MUDA di sebelah kanan dan BIRU LAUT disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan sub menu "RUMAH ADAT" dan gambar "ANIMASI berwarna hijau / orange

Animasi Sub Menu 

Animasi Gambar Rumah MINANG dan Rumah LONTIK

Gambar Animasi Rumah MINANG dan detail tiap sudutnya, berisi pertanyaan dibawahnya.

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna HIJAU MUDA dan sebelah kanan berwarna UNGU

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

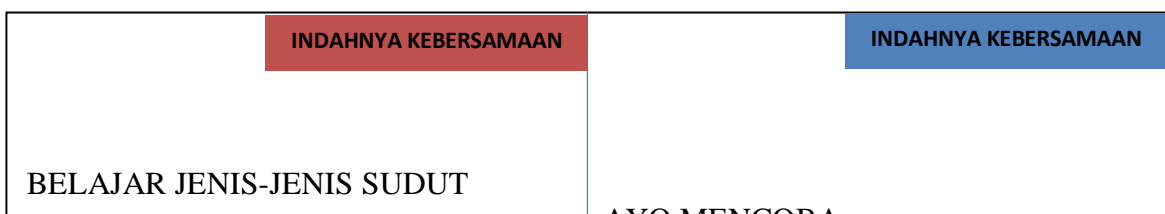
Animasi gambar rumah MINANG dan LONTIK

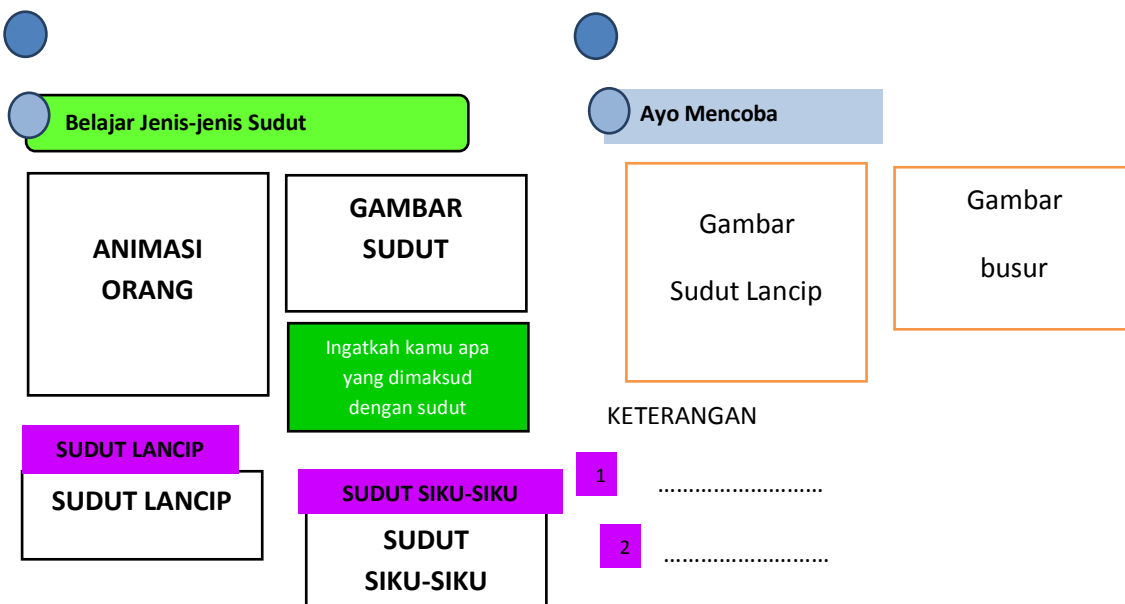
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Halaman : 08

Jenis Media : Pembelajaran 2

No. Media : 03





Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna ORANGE di sebelah kanan dan BIRU LAUT disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan sub menu "BELAJAR JENIS-JENIS SUDUT" berwarna hijau

Animasi Sub Menu ●

Kotak warna Ungu "NAMA SUDUT"

Terdapat kotak SUDUT LANCIP, TUMPUL dan SKU-SIKU

SUB MENU "AYO MENCOBA" warna biru muda

Terdapat Gambar Sudut LANCIP dan Gambar BUSUR dan dibawahnya terdapat keterangan SUDUT

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna COKAT MUDA dan sebelah kanan berwarna UNGU

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Animasi Sudut Lancip, Tumpul dan Siku-siku

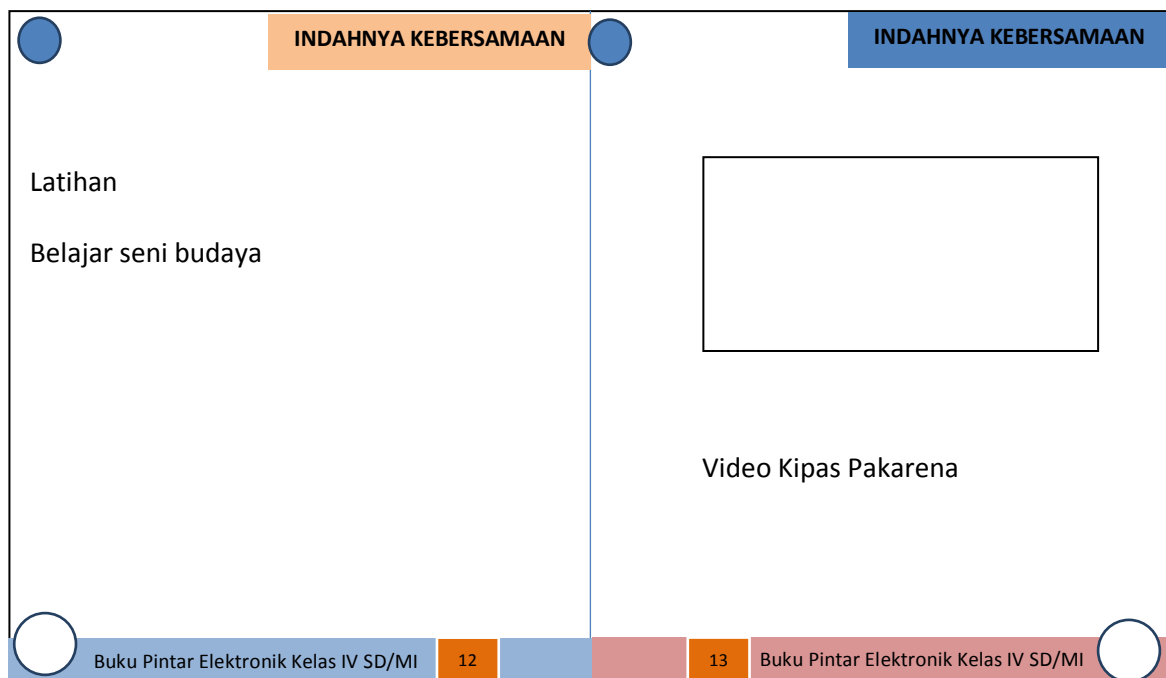
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 09

Jenis Media : Pembelajaran 2

No. Media : 04



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna HIJAU di sebelah kanan dan BIRU LAUT disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan sub menu "Latihan" dan "Belajar seni budaya"

Animasi Sub Menu  / 

Terdapat tabel isian tentang sudut

Terdapat video tari kipas pakarena berdurasi 03:00

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna BIRU MUDA dan sebelah kanan berwarna BIRU LANGIT

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Jika tombol "PLAY" diklik akan memutar video tari kipas

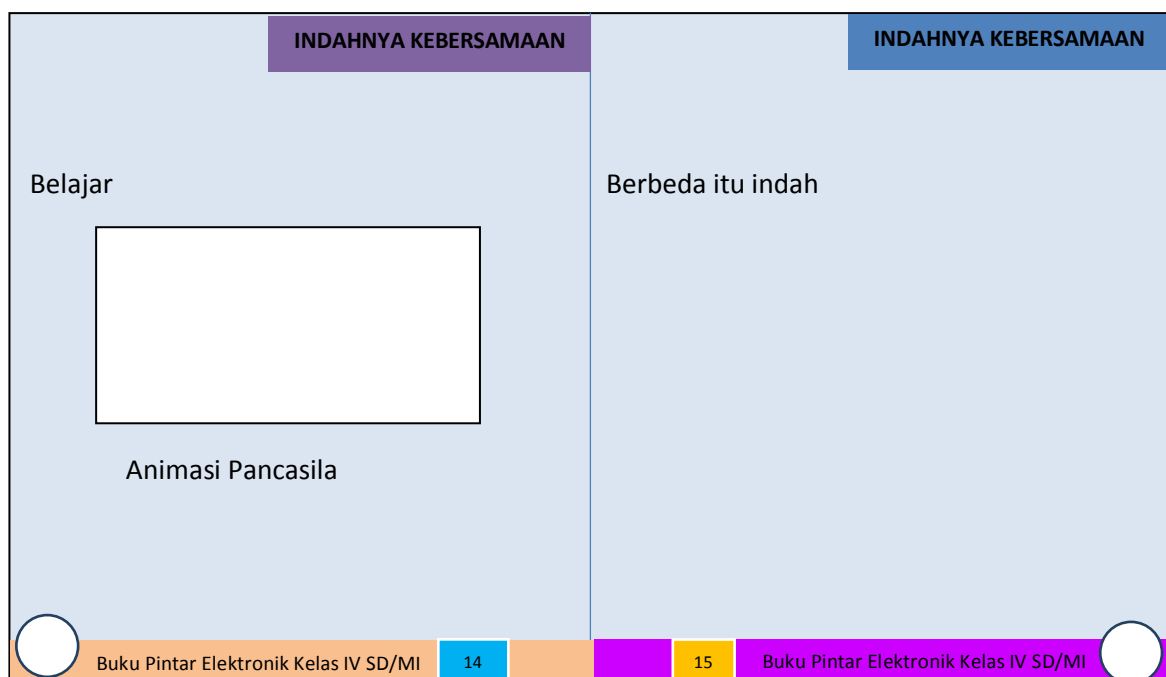
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 10

Jenis Media : Pembelajaran 2

No. Media : 05



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna Orange di sebelah kanan dan biru tua disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan sub menu "Belajar Pancasila" Warna Ungu

Animasi Sub Menu ●

Kotak animasi flash tentang PANCASILA

Terdapat gambar "Berbeda itu Indah" dan tabel soal pada sisi sebelah kanan

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna HIJAU MUDA dan sebelah kanan berwarna UNGU

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Animasi gambar pancasila jika diklik akan muncul informasi sila tersebut

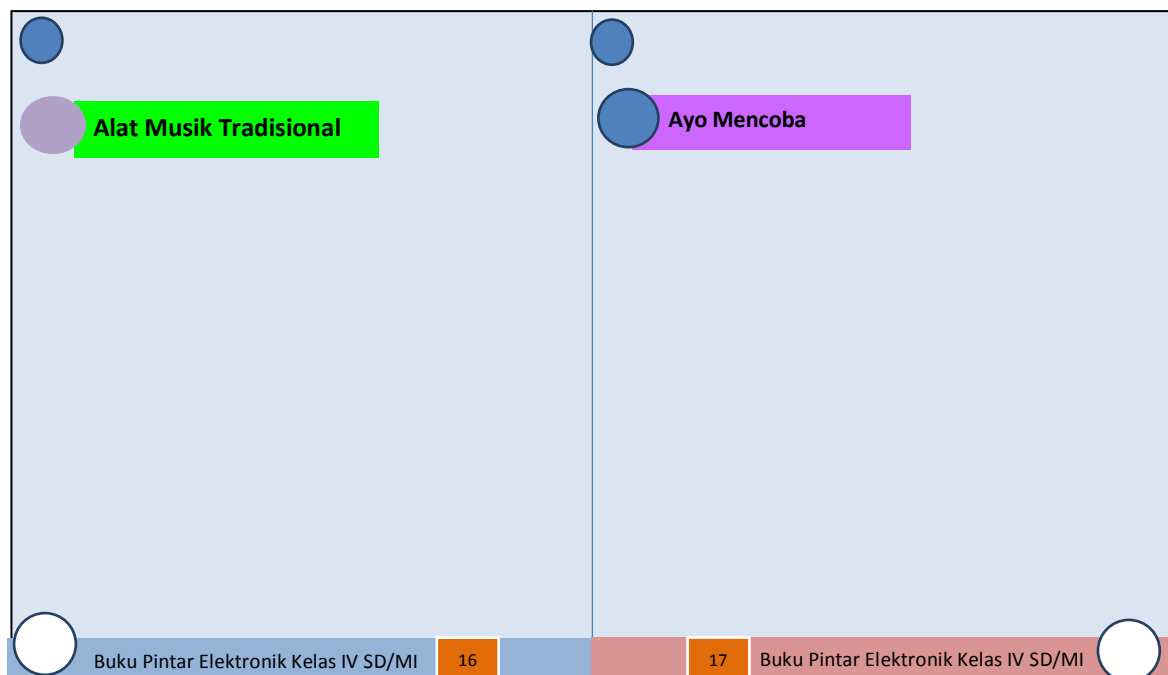
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 11

Jenis Media : Pembelajaran 3

No. Media : 01




Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna merah
"Pembelajaran 3"

Di sebelah kanan terdapat kotak pink
tulisan "INDAHNYA
KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan sub menu "Alat musik,
Ayo mencoba dan Ayo bekerjasama"

Animasi Sub Menu 

Animasi Gambar alat music

Tabel ALAT MUSIK 2 kolom 4 Baris

Bagian paling bawah terdapat tulisan
"Buku Pintar Elektronik kelas IV
SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna
HIJAU MUDA dan sebelah kanan
berwarna BIRU TUA

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat
tombol "HOME" untuk kembali ke
halaman awal

Keterangan Media

Jika gambar "ALAT MUSIK" di klik
maka akan muncul suara alat musik

Jika tombol home diklik akan menuju
halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 12

Jenis Media : Pembelajaran 3

No. Media : 02

Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna pink di sebelah kanan dan hijau disebelah kanan atas tulisan “INDAHNYA KEBERSAMAAN”

Terdapat tulisan sub menu “Ayo ceritakan” Berwarna merah dan “Kerjasm dengan Orang tua” warna ungu

Animasi Sub Menu 

Terdapat Kotak pertanyaan berhuruf tebal **BOLD**

Terdapat tabel denga 2 kolom 4 baris

Bagian paling bawah terdapat tulisan “Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna PINK dan sebelah kanan berwarna HIJAU

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol ”HOME” untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

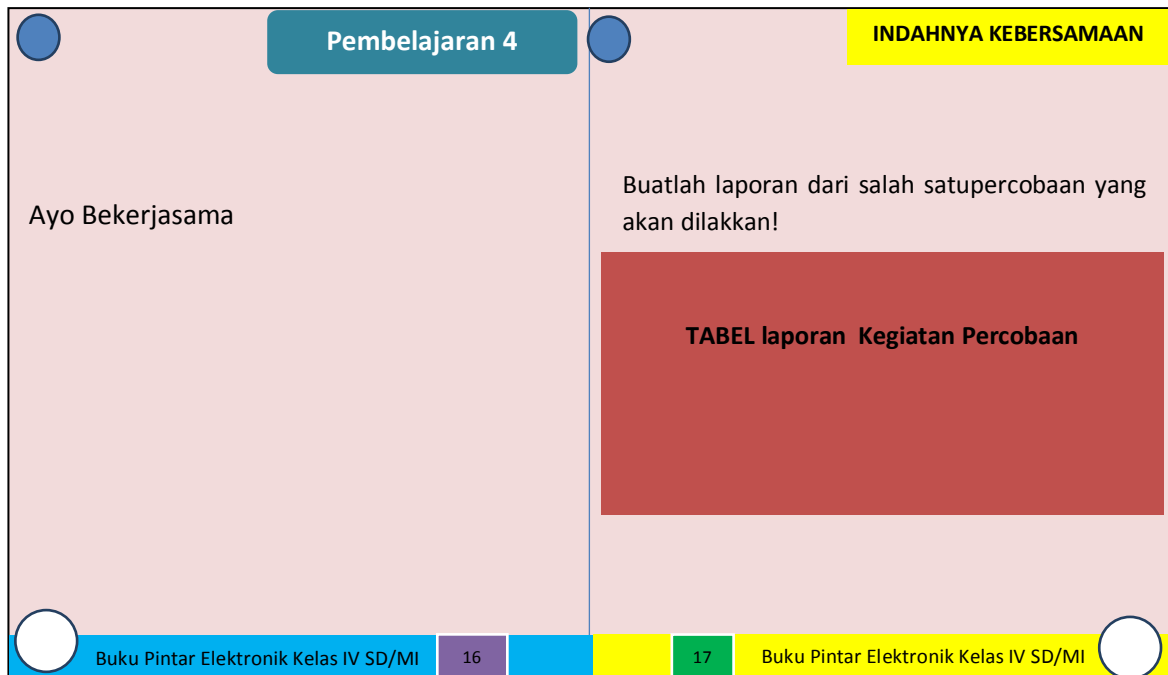
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 13

Jenis Media : pembelajaran 4

No. Media : 01



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna biru
"PEMBELAJARAN 4"

Terdapat kotak sub menu halaman sebelah kanan "Ayo Bekerjasama"

Gambar animasi anak Indonesia sebelah kiri halaman

Terdapat tulisan Flash Percobaan

Terdapat "TABEL LAPORAN KEGIATAN PERCOBAAN"

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna BIRU LAUT dan sebelah kanan berwarna KUNING

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Jika tombol "PERCOBAAN 1" di klik maka akan menuju halamn percobaan 1 begitu seterusnya.

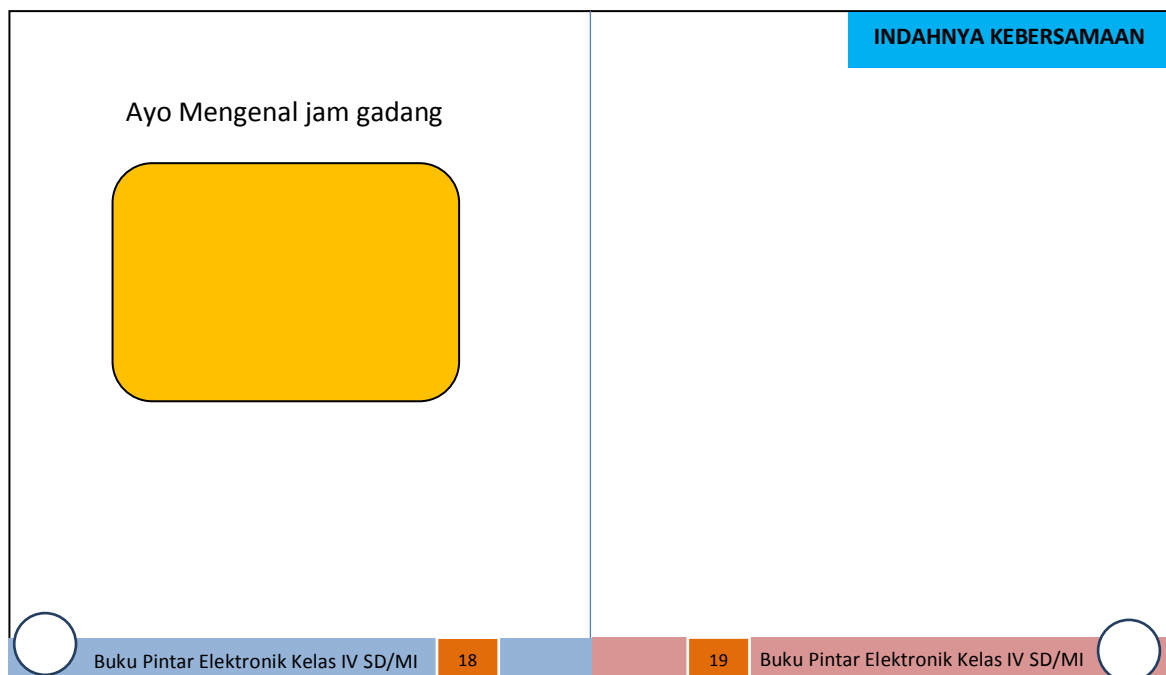
Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 14

Jenis Media : Pembelajaran 4

No. Media : 02



Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna hijau terang di sebelah kanan dan biru laut disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat tulisan "Ayo Mengenal Jam Gadang" Berwarna Hijau tua

Animasi Sub Menu 

Terdapat Kotak berisi gambar jam gadang

Terdapat tulisan "Ayo Mengenal Jam Gadang" Berwarna Orange

Terdapat 3 kotak pertanyaan berwarna "HIJAU DAUN"

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna hijau tua dan sebelah kanan berwarna orange

Dibagian pojok atas tiap halaman terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Keterangan Media

Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 15

Jenis Media : Pembelajaran 4

No. Media : 03

The image shows two adjacent pages from an interactive book. The left page has a light blue header with the text 'INDAHNYA KEBERSAMAAN'. Below it is an orange box with 'Ayo Menghitung' and a green box with 'Coba Hitung 1'. A table follows with two columns: 'BANGUN' and 'BANYAK SUDUT'. The rows are labeled 'BANGUN 1', 'BANGUN 2', and 'BANGUN 3'. The right page has a light green header with 'INDAHNYA KEBERSAMAAN', a green box with 'Coba Hitung 2', and a table with columns 'BANGUN' and 'BESAR SUDUT', with rows 'BANGUN 1', 'BANGUN 2', and 'BANGUN 3'. Both pages have red navigation arrows at the bottom. The footer shows 'Buku Pintar Elektronik Kelas IV SD/MI' and page numbers 24 and 25.

Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna biru laut di sebelah kanan dan hijau daun disebelah kanan atas tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Tulisan Ayo Menghitung dengan warna ORANGE

Tulisan Coba hitung engga warna Hijau tua

Tabel BANGUN terdapat 2 kolom dan 3 baris

Dibagian pojok atas tiap halamn terdapat tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Tombol "◀" untuk menuju soal sebelumnya

Tombol "▶" untuk menuju soal berikutnya.

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna biru laut dan sebelah kanan berwarna hijau daun

Keterangan Media

Tombol "NEXT" dan "Back" pada tabel bangun ruang jika diklik aan menuj halaman sebelumnya atau sesudahnya.

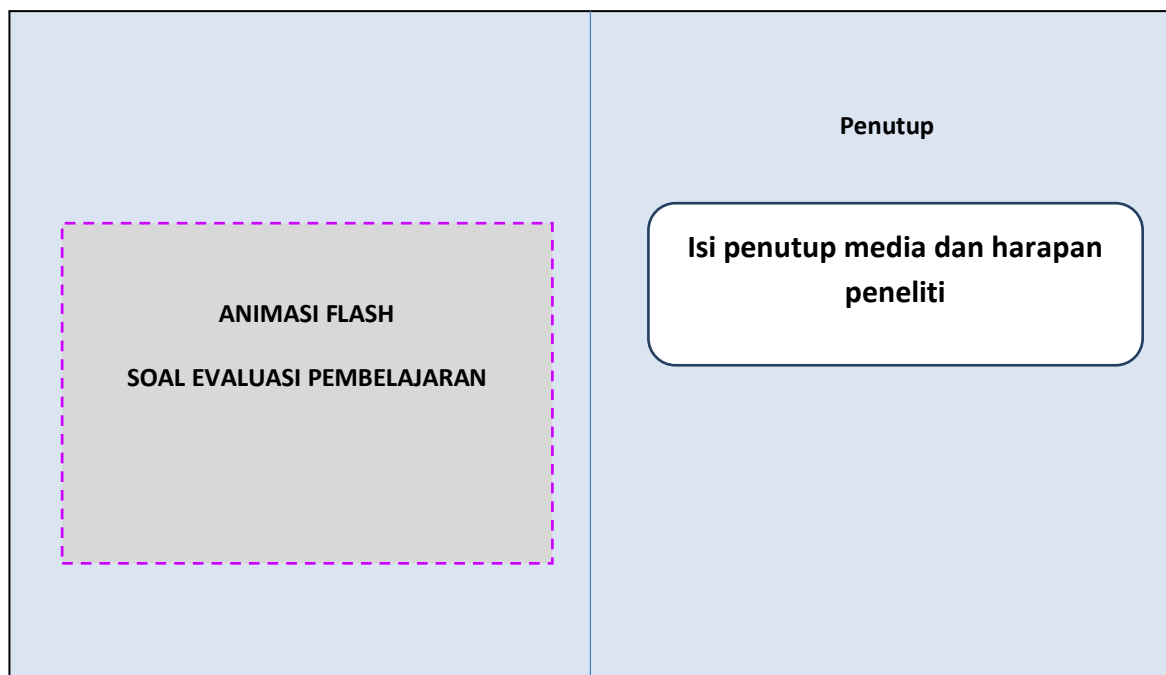
Tombol "HOME" jika diklik akan menuju halaman utama

Judul : Buku Pintar Elektronik (BPE)

Halaman : 16

Jenis Media : Penutup

No. Media : 01




Keterangan Tampilan

Terdapat background gambar warna pada halaman sebelah kiri dan kanan

Terdapat kotak warna biru laut tulisan "INDAHNYA KEBERSAMAAN"

Terdapat kotak tulisan "Evaluasi akhir Pembelajaran" Berwarna Hijau

 "Animasi Sub Menu"

Terdapat kotak soal evaluasi pembelajaran

Pada halaman sebelah kanan terdapat tulisan "PENUTUP"

Dibagian bawah ada tombol "HOME" untuk kembali ke halaman awal

Bagian paling bawah terdapat tulisan "Buku Pintar Elektronik kelas IV SD/MI, untuk sebelah kiri berwarna biru laut dan sebelah kanan berwarna ungu

Keterangan Media

Animasi flash soal evaluasi akhir muncul satu per satu

Jika tombol home diklik akan menuju halaman utama

LAMPIRAN 20 :

DATA NAMA SISWA

NO	NAMA
1	Aldila Putri deshella
2	Anggita Kurniawati
3	Afita Winarno
4	Aulia Gita Maharani
5	Davin febriansyah
6	Devi Aprillia
7	Dhava Andhika Darmawan
8	Frieza Artya Oktaviani
9	Gladys
10	Gunardo isra
11	Hana Yuli Lestari
12	Hasna Putri Rahmawati
13	Haura Sahda Salsabila
14	Ismail Rama Dhana
15	Joshua Firdaus Irawan
16	Karla Imani Laura
17	Keiza Lovely Emanuella. S
18	Lutfia Intan Sari
19	Muhamad Rizky Ariyanto
20	Mario yoga Pratama

LAMPIRAN 21:

HASIL PENILAIAN *PRETEST*
SISWA KELAS IV SDN 1 JATI KULON KUDUS

Nomor	Nama Siswa	Responden	Jawaban Benar Untuk Soal A	Jawaban Benar Untuk Soal B	Nilai
1	Aldila Putri deshella	R1	9	7	67
2	Anggita Kurniawati	R2	9	8	74
3	Afita Winarno	R3	9	7	67
4	Aulia Gita Maharani	R4	8	7	65
5	Davin febriansyah	R5	10	8	76
6	Devi Aprillia	R6	8	7	65
7	Dhava Andhika Darmawan	R7	8	6	58
8	Frieza Artya Oktaviani	R8	8	7	65
9	Gladys	R9	8	7	65
10	Gunardo isra	R10	8	7	65
11	Hana Yuli Lestari	R11	8	7	65
12	Hasna Putri Rahmawati	R12	11	7	71
13	Haura Sahda Salsabila	R13	12	7	73
14	Ismail Rama Dhana	R14	9	7	67
15	Joshua Firdaus Irawan	R15	11	6	64
16	Karla Imani Laura	R16	9	7	67
17	Keiza Lovely Emanuella. S	R17	8	7	65
18	Lutfia Intan Sari	R18	9	6	60
19	Muhamad Rizky	R19	8	7	65

	Ariyanto				
20	Mario yoga Pratama	R20	9	6	60
JUMLAH					1324

Diketahui $\sum X = 1324$, $N = 20$, maka :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$= \frac{1324}{20}$$

$$= 66.2$$

Jadi nilai rata-rata siswa dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan produk Buku Pintar Elektronik (BPE) yaitu 66.2.

LAMPIRAN 22:

HASIL PENILAIAN *POSTTEST*
SISWA KELAS IV SDN 1 JATI KULON KUDUS

Nomor	Nama Siswa	Responden	Jawaban Benar Untuk Soal A	Jawaban Benar Untuk Soal B	Nilai
1	Aldila Putri deshella	R1	11	8	78
2	Anggita Kurniawati	R2	11	9	85
3	Afita Winarno	R3	11	8	78
4	Aulia Gita Maharani	R4	10	8	76
5	Davin febriansyah	R5	12	9	87
6	Devi Aprillia	R6	10	8	76
7	Dhava Andhika Darmawan	R7	10	7	69
8	Frieza Artya Oktaviani	R8	10	8	76
9	Gladys	R9	10	9	83
10	Gunardo isra	R10	10	9	83
11	Hana Yuli Lestari	R11	10	8	76
12	Hasna Putri Rahmawati	R12	13	9	89
13	Haura Sahda Salsabila	R13	14	9	91
14	Ismail Rama Dhana	R14	11	8	78
15	Joshua Firdaus Irawan	R15	13	7	75
16	Karla Imani Laura	R16	11	9	85
17	Keiza Lovely	R17	10	9	83

	Emanuella. S				
18	Lutfia Intan Sari	R18	11	8	78
19	Muhamad Rizky Ariyanto	R19	10	9	83
20	Mario yoga Pratama	R20	11	8	78
JUMLAH					1607

Diketahui $\sum X = 1607$, $N = 20$, maka :

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{\sum X}{N} \\
 &= \frac{1607}{20} \\
 &= 80.35
 \end{aligned}$$

Jadi nilai rata-rata siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan produk Buku Pintar Elektronik (BPE) yaitu 80.35.

LAMPIRAN 23 :

UJI -T

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	NilaiPreTest	66.2000	20	4.52595	1.01203
	NilaiPostTest	80.3500	20	5.45098	1.21888

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	NilaiPreTest & NilaiPostTest	20	.759	.000

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	NilaiPreTest - NilaiPostTest	-1.41500E1	3.57292	.79893	-15.82218	-12.47782	-17.711	19	.000

LAMPIRAN 24:

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Gedung Gd A2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508019
 Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 4574/UN.37.II/IV/2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SDN 1 Jati Kulon Kudus
 di Kudus

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : ALI HAIDAR
 NIM : 1102411024
 Program Studi : Teknologi Pendidikan, S1
 Topik : Pengembangan Media Pembelajaran BPE di SD

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 8 Oktober 2015

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
 NIP. 195604271986031001

LAMPIRAN 25 :

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN



DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KAB. KUDUS

UPT PENDIDIKAN KECAMATAN JATI

SD NEGERI 1 JATIKULON

Alamat : Jln R. Agil Kusumadya, Jatikulon GgIV no 213

Telp (0291) 3315848 – 4245138, Fax (0291) 4245138 KUDUS, 59347

SURAT KETERANGAN

TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

No. 258 / 14.09.03.5 / 21 / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Jatikulon Kabupaten Kudus menerangkan bahwa :

Nama : Ali Haidar
 NIM : 1102411024
 Program Study : Teknologi Pendidikan , S1
 Kampus : Universitas Negeri Semarang

Telah Melaksanakan Penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir dengan Judul Penelitian "Pengembangan Buku Pintar Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Pada Sswa SD Kelas IV Tema Indahya Kebersamaan Kurikulum 2013"

Dengan demikian surat keterangan ini kami buat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kudus, 7 November 2015

Kepala Sekolah



Laili Hidayati, S.Pd

NIP . 19600219 198202 2 003

LAMPIRAN 26 :

DOKUMENTASI



