

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK (INDONESIA).....	xv
<i>ABSTRACT</i> (INGGRIS).....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pendidikan	10
2.2 Belajar dan Pembelajaran	11
2.2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	11
2.2.2 Prinsip Belajar	12
2.2.3 Faktor Belajar	13

2.2.4 Tujuan Belajar	14
2.3 Konsep Dasar IPS SD.....	15
2.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	15
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Pendidikan IPS di SD.....	16
2.4 Media Pembelajaran	18
2.4.1 Pengertian Media	18
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.4.3 Macam-Macam Media.....	20
2.4.4 Prinsip Pemilihan Media.....	21
2.4.5 Kriteria Pemilihan Media	22
2.5 Wayang 3D.....	25
2.5.1 Model 3D (Tiga Dimensi)	25
2.5.2 Wayang 3D	25
2.5.3 Panggung Wayang.....	26
2.5.4 Kelemahan dan Kelebihan Media Wayang	27
2.5.5 Macam-Macam Wayang.....	28
2.5 Model Kemp & Dayton	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian dan Pengembangan	34
3.2 Prosedur Pengembangan Media Wayang 3D	35
3.3 Uji Coba Produk.....	42
3.3.1 Desain Uji Coba.....	42
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	43
3.3.3 Jenis Data.....	45
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	45
3.5 Teknis Analisis Data.....	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Ahli Media Pembelajaran	50
4.1.1 Penyajian Analisis Data	51
4.1.2 Revisi Produk Pengembangan	54

4.2 Ahli Desain Pembelajaran	56
4.2.1 Penyajian Analisis Data	57
4.2.2 Revisi Produk Pengembangan	59
4.3 Ahli Materi atau Ahli Isi.....	60
4.3.1 Penyajian Analisis Data	61
4.3.2 Revisi Produk Pengembangan	63
4.4 Hasil Uji Coba Perseorangan.....	64
4.4.1 Penyajian Analisis Data	65
4.4.2 Lembar Observasi	66
4.4.3 Revisi Produk Pengembangan	69
4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	70
4.5.1 Penyajian Analisis Data	71
4.5.2 Lembar Observasi	72
4.5.3 Revisi Produk Pengembangan	75
4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar	76
4.6.1 Penyajian Analisis Data	76
4.6.2 Lembar Observasi	78
4.6.3 Revisi Produk Pengembangan	81
4.7 Pengembangan Media Wayang 3D	81
4.7.1 Hasil Produk Media Wayang 3D	82
4.7.2 Kemenarikan Media Wayang 3D.....	87
4.7.3 Efektivitas dan Efisiensi Media Wayang 3D	88
 BAB VI PENUTUP	
5.1 Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	92
5.2 Saran Terhadap Peoduk Pengembangan	99
5.2.1 Saran Pemanfaatan Produk.....	99
5.2.2 Saran Desiminasi Produk.....	99
5.2.3 Saran Kelanjutan Pengembangan	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Angket/Kuisisioner	46
Tabel 3.2 Kriteria Ketercapaian Media	49
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	51
Tabel 4.2 Hasil Revisi I Media Wayang 3D dari Ahli Media.....	55
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	57
Tabel 4.4 Hasil Revisi II Media Wayang 3D dari Ahli Desain Pembelajaran.....	59
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Isi Atau Ahli Materi	61
Tabel 4.6 Hasil Revisi III Ahli Materi	64
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Perseorangan	65
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Observasi Guru Pada Uji Perseorangan.....	67
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Observasi Siswa Pada Uji Perseorangan	68
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Observasi Guru Pada Uji Kelompok Kecil.....	73
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Observasi Siswa Pada Uji Kelompok Kecil	74
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	77
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Observasi Guru Pada Uji Kelompok Besar	78
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Observasi Siswa Pada Uji Kelompok Besar	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Komponen Rancangan Perencanaan Pembelajaran Model Kemp & Dayton	30
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Pengembangan Media Kemp & Dayton	35
Gambar 3.2	Skema Desain Uji Coba Produk.....	42
Gambar 4.1	Media Wayang 3D	82
Gambar 4.2	Tampilan Boneka Wayang 3D	83
Gambar 4.3	Tampilan Background Media Wayang 3D.....	84
Gambar 4.4	Gambar Panggung Media Wayang 3D.....	85
Gambar 4.5	Gambar tempat media wayang 3D	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Draft Awal Pengembangan Media Wayang 3D
- Lampiran 2 Draft Akhir Pengembangan Media Wayang 3D
- Lampiran 3 Buku Panduan Penggunaan Media Wayang 3D Untuk Guru
- Lampiran 4 Buku Panduan Penggunaan Media Wayang 3D Untuk Siswa
- Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran
- Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi atau Ahli Isi
- Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran
- Lampiran 8 Hasil Uji Coba Perseorangan
- Lampiran 9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kelompok Besar
- Lampiran 11 Hasil Observasi Pada Uji Coba Perseorangan
- Lampiran 12 Hasil Observasi Pada Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 13 Hasil Observasi Pada Uji Coba Kelompok Besar
- Lampiran 14 Daftar Nama Siswa Uji Coba Sasaran
- Lampiran 15 Materi Pembelajaran Berbagai Macam Jenis Pekerjaan
- Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 17 Silabus
- Lampiran 18 Dokumentasi
- Lampiran 19 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 20 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 21 Riwayat Hidup

Iensi Anisak Matta Sirih. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang 3D Sebagai Media Pengajaran IPS Kelas III SD Negeri Kedensari I. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Drs. Harun Al-Rasyid, M.Si, (2) Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Adanya penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di SD Negeri Kedensari I. Dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah. Penggunaan metode tersebut dinilai kurang menarik minat siswa dalam belajar. Diperlukan inovasi pembelajaran agar siswa mendapatkan pengalaman belajar lebih luas dan kegiatan pembelajaran berjalan lebih baik. Media berfungsi sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi kepada siswa. penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, membantu guru menyampaikan pembelajaran, dan mengefektifkan proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran wayang 3D sebagai media pengajaran IPS kelas III SD Negeri Kedensari I. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Peneliti mengembangkan produk berupa wayang 3D dengan menggunakan langkah-langkah dari teori Kemp & Dayton. Pengembangan media wayang 3D dilakukan dengan melakukan validasi ahli dan uji coba terhadap siswa. Hal tersebut diperoleh melalui hasil angket. Hasil validasi ahli media yaitu 91,3 %, ahli desain pembelajaran yaitu 91,6 %, ahli materi 86,1 %, uji perseorangan 90 %, uji kelompok kecil 84,4 %, dan uji kelompok besar 92,5 %. Hasil tersebut merupakan hasil akhir setelah melalui berbagai revisi. Setelah dikonversikan pada table ketercapaian, hasilnya mencapai ketercapaian kualitas tertinggi rentang 85,01%-100% dengan hasil sangat valid dan pengembangan media wayang 3D tidak perlu revisi.

Kata Kunci : media wayang 3D, pembelajaran IPS, pengembangan media

Iensi Anisak Matta Sirih. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Wayang 3D Sebagai Media Pengajaran IPS Kelas III SD Negeri Kedensari I. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (1) Drs. Harun Al-Rasyid, M.Si, (2) Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

This research was about the less of media use in learning activities done by the teacher at Kedensari I state elementary school. In learning activities, the teacher still used a conventional method, namely speech. The use of the method was less interesting for student's ambition in learning. It was needed a learning innovation, so that the student's got widely learning experiences. And the learning activities worked better. The media was a helping equipment to explain the materials for the students. The use of media could ease them to understand the learning, to help the teacher explaining it, and to get the effectiveness in learning process. The purpose of the research was to increase the media of "wayang 3D" as a learning media of 3rd social grade at Kedensari I state elementary school. The research used research and development method. The research grew a product about "wayang 3D" by using the theory of Kemp & Dayton. The wayang 3D media development was done by doing expert's validation and experiments through the students. They were gained from tally's result. The result of media's expert was 91,3 %, the design's learning one was 91,6 %, materials one was 86,1%, individual test was 90 %, small team test was 84,4 %, and the big one was 92,5 %. The result was final after all revisions done. After the conversion in achievement table, the result showed the highest quality about 85,01%-100% through a valid result and no media development revision was needed.

Keyword : Wayang 3D media, social science learning, media development