

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY***

**PADA SUB TEMA KEGIATAN EKONOMI KELAS VII**

**DI MTsN BANGIL**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Abdurrahman Wahid**

11130101

Telah Disetujui Pada Tanggal 02 Desember 2015

Dosen Pembimbing

**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**

NIP. 198107192008012008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

**Dr. H. Abdul Bashith, M.Si**

NIP. 197610022003121003

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*  
PADA SUB TEMA KEGIATAN EKONOMI KELAS VII  
DI MTsN BANGIL**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Abdurrahman Wahid (11130101)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Januari 2016

Dinyatakan

**LULUS**

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

**Ketua Sidang**

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd  
NIP. 197606192005012005

: \_\_\_\_\_

**Sekretaris Sidang**

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si  
NIP. 197610022003121003

: \_\_\_\_\_

**Pembimbing**

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E  
NIP. 198107192008012008

: \_\_\_\_\_

**Penguji Utama**

Dr. H. Muhammad In'am Esha, M. Ag  
NIP. 197503102003121001

: \_\_\_\_\_

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 196504031998031002

## HALAMAN MOTTO

ان الله لا يغير ما بقوم حتى يغيروا ما بآء نفسهم

*Artinya : Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan dengan dirinya sendiri.<sup>1</sup>*

(Qs. Ar-Ra'ad:11)



<sup>1</sup> Al-'Aliyy "Al-Quran Dan Terjemah" revisi terjemah oleh **Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an Departemen Agama RI**, CV Penerbit Diponegoro. Hal: 191

## PERSEMBAHAN



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Penulis persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat saya cintai dan ta'ati yaitu Bapak Ibu tercinta.

### **Ayahanda H. Nika dan Ibunda Hj. Asmuni**

yang senantiasa mendukung baik material maupun mental bagi penulis dan senantiasa mengiringi tiap langkah penulis dengan do'a tiada henti dengan penuh kelembutan dan kesabaran.

### **Kakakku Muzayyanah & Sito Budi Laksono**

Yang selalu memotivasiku untuk terus berjuang menjalani kewajiban saat menempuh pendidikan di semua tingkatan, terima kasih atas dukungannya.

### **Keponakanku Syauqi 'Alaika Rahman & Salwa Azkiya Ramadhani**

Yang selalu mendukungku dalam penyelesaian tugas akhir ini, juga telah memberi semangat dalam hidupku.

### **Nenek & Kakekku (Alm)**

Terima kasih atas kebersamaan, ketulusan dan keikhlasannya dalam memberikan kasih sayang sehingga menjadikan hidup ini menjadi lebih indah dan lebih berarti,

hanya doa dan harapan yang terucap:

Semoga Allah memberikan kemudahan kepadaku untuk mewujudkan apa yang kalian titipkan selama ini. Semoga saya bisa menjadi yang terbaik buat kalian.

Amin Ya Robbal 'Alamin.

Luthfiya Fathi Pusposari, M.E  
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Abdurrahman Wahid

Malang, 02 Desember 2015

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim

Malang

di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Abdurrahman Wahid  
NIM : 11130101  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Sripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA SUB TEMA  
KEGIATAN EKONOMI KELAS VII DI MTsN  
BANGIL

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,

**Luthfiya Fathi Pusposari, M.E**  
NIP. 198107192008012008

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 02 Desember 2015

Hormat Saya,

Abdurrahman Wahid

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kehadiran Ilahi Rabbi yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, dan juga Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* PADA SUB TEMA KEGIATAN EKONOMI KELAS VII DI MTsN BANGIL” dengan lancar.

Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk sehingga kita tetap dalam iman islam. Skripsi ini disusun dengan maksud untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih secara khusus kepada pihak yang terlibat dalam proses penulisan ini, antara lain:

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
6. Bapak H. Nika dan Ibu Hj. Asmuni yang selalu mengajariku untuk bisa bekerja keras dan ikhlas dalam menjalani segala aktivitas.
7. Saudari kandungku Muzayyanah beserta keluarga yang selalu tak hentinya memotivasi dan mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap keluarga besar Pondok Pesantren Al-Amien Preduan Sumenep Madura yang telah banyak membantu dan memberikan pengalaman berharga bagi penulis sebagai bekal menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Ikatan Keluarga Besar Al-Amien (IKBAL Malang) yang selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2011, khususnya teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS).
11. Khususnya buat kalian di Kelompok kecil yang selalu menemani dengan secangkir kopi dalam penyelesaian skripsi ini “BOLU NGOPI”, terima kasih banyak teman, kalian yang terbaik buat masa lalu, sekarang maupun yang akan datang.

Skripsi ini memang jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran akan sangat diharapkan untuk dapat lebih memperbaiki skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian pendidikan

Malang, 02 Desember 2015

Penyusun,

Abdurrahman Wahid



## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ع	=	!	ء	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيُّ = ay

أُو = û

أَيُّ = î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 2.1 Hubungan Tingkatan pembelajaran dan Taksonomi Blom.....	34
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	54
Table 4.1 Kriteria penskoran Angket Validasi Media .....	66
Tabel 4.2 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Guru, dan Siswa Kelas VII A.. .....	66
Tabel 4.3 Data penilaian Ahli Materi Media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Masyarakat dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> untuk siswa Kelas VII oleh ahli materi.....	67
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII .....	69
Tabel 4.5 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi .....	71
Table 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Menggunakan Media Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> .....	74
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Design Media Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII .....	77
Tabel 4.8 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Design Media Pembelajaran .....	78
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Kalirejo Bangil Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial	

Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> .....	81
Table 4.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis <i>Autoplay</i> Sub Tema Kegiatan Ekonomi .....	84
Tabel 4.11 Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Guru Pembelajaran Bidang Studi IPS Terpadu .....	85
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase .....	96



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	111
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian .....	112
Lampiran 3	Bukti Konsultasi .....	113
Lampiran 4	Identitas Validator Ahli .....	114
Lampiran 5	Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 6	Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Media .....	119
Lampiran 7	Instrumen dan Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS terpadu.....	125
Lampiran 8	Instrumen Penilaian oleh Siswa .....	128
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	130
Lampiran 10	Soal <i>Pre-test</i> .. .....	137
Lampiran 11	Soal <i>Post-test</i> . .....	139
Lampiran 12	Hasil Pencapaian Siswa (kelas <i>Control</i> ).....	141
Lampiran 13	Hasil Pencapaian Siswa (kelas <i>Experiment</i> ).....	143
Lampiran 14	Hasil Statistik pada kelas <i>Control</i> dan kelas <i>Experiment</i> ).....	145
Lampiran 13	Gambar Kegiatan Pembelajaran .....	147
Lampiran 14	Profile Pengembang.....	148

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial .....	39
Gambar 3.1 Prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall .....	43
Gambar 3.2 Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall .....	45
Gambar 3.3 Desain Eksperimen ( <i>Before-After</i> ) .....	50
Gambar 4.1 Halaman Utama Pada <i>Autoplay</i> .....	58
Gambar 4.2 Halaman petunjuk umum pada <i>Autoplay</i> .....	59
Gambar 4.3 Halaman petunjuk pada salah satu slide yang ada di <i>Autoplay</i> .....	60
Gambar 4.4 Halaman Menu pada <i>Autoplay</i> .....	60
Gambar 4.5 Halaman KI dan KD materi kegiatan ekonomi .....	61
Gambar 4.6 Halaman peta konsep pada <i>Autoplay</i> .....	62
Gambar 4.7 Halaman pengertian kegiatan ekonomi .....	63
Gambar 4.8 Halaman pengertian kegiatan konsumsi .....	63
Gambar 4.9 Halaman video animasi yang ada di <i>Autoplay</i> .....	64
Gambar 4.10 Halaman evaluasi pada <i>Autoplay</i> .....	64
Gambar 4.11. Halaman <i>profile</i> pengembang .....	65

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN NOTA DINAS .....	vii
HALAMAN PERNYATAAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	13
G. Definisi Istilah .....	14
H. Asumsi pengembangan .....	15

I. Batasan pengembangan .....	16
J. Penelitian Terdahulu .....	17
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>19</b>
A. Bahan Ajar .....	19
1. Pengertian Bahan Ajar .....	19
2. Jenis-jenis Bahan Ajar.....	21
3. Manfaat dan Tujuan Bahan Ajar .....	22
B. <i>Autoplay</i> .....	23
1. Pengertian <i>Autoplay</i> .....	23
2. Kelebihan <i>Autoplay</i> dari produk lain .....	23
3. Pengoperasian atau langkah-langkah penggunann media <i>Autoplay</i> .....	24
C. Kegiatan Ekonomi .....	27
1. Pengertian Kegiatan Ekonomi.....	27
2. Kegiatan Produksi .....	28
3. Kegiatan Distribusi.....	30
4. Kegiatan Konsumsi .....	31
D. Hasil belajar .....	32
1. Pengertian Hasil Belajar.....	29
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>41</b>
A. Desain Penelitian dan Pengembangan.....	41
B. Variabel Penelitian .....	44
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	45

D. Instrumen Penelitian.....	51
1. Wawancara .....	51
2. Angket .....	51
3. Tes Pencapaian Hasil Belajar .....	52
E. Analisis Data .....	52
1. Jenis Data .....	52
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
3. Teknik Analisis Data .....	53
4. Analisis Uji T .....	54
<b>BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>56</b>
A. Latar Belakang Objek Penelitian .....	56
1. Profil MTs Negeri Kalirejo Bangil .....	56
2. Sejarah Singkat MTs Negeri Bangil .....	56
B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan.....	57
1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> .....	57
C. Penyajian Data Validasi.....	65
1. Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
2. Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	74
3. Hasil Validasi Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Kalirejo Bangil.....	81
4. Hasil Uji Coba Lapangan .....	86
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>90</b>
A. Analisis Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> .....	90

1. Desain Produk Media Pembelajaran .....	91
2. Validitas Produk Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> .....	95
a. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Pelajaran IPS .....	97
b. Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran ..	99
c. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII .....	102
B. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	104
BAB VI PENUTUP .....	107
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran-saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN – LAMPIRAN	
IDENTITAS DIRI	

## ABSTRAK

Wahid, Abdurrohman. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Sub Tema Kegiatan Ekonomi Kelas VII Di MTsN Bangil*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

---

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan konsep pembelajaran yang secara khusus terkait dengan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Dalam pembelajaran IPS khususnya pada sub tema kegiatan ekonomi masyarakat yang sudah banyak terjadi disekitar mereka, maka dari itu dalam pembelajarannya perlu adanya banyak media seperti halnya media gambar, Audio, video dll untuk memperluas pemahaman dan wawasan siswa mengenai kegiatan ekonomi ini. Dalam produk *Autoplay* yang telah dikembangkan ini juga sudah dibantu dengan gambar-gambar ilustrasi, Audio, serta dilengkapi dengan video animasi untuk memberikan kesan menarik pada media pembelajaran ini, juga agar memberikan pemahaman yang konkrit sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* yang diharapkan mampu meningkatkan keefektivan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada sub tema kegiatan ekonomi.

Metode Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)*, dengan model *Borg and Gall* yang memiliki sepuluh langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Kalirejo Bangil dengan subjek uji coba siswa kelas VII yang berjumlah 37 siswa. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada sub tema kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII MTsN Kalirejo Bangil ini telah membuahkan hasil yang memenuhi kriteria valid dengan hasil uji coba ahli materi mencapai tingkat kevalidan 95%, uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 77,5%, uji ahli pembelajar (Guru mata pelajaran IPS Terpadu) mencapai tingkat kevalidan 92%, dari hasil penelitian diperoleh diperoleh nilai rata-rata kelas *experiment* lebih tinggi dari hasil kelas *control*  $91,46 > 68,71$ . Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat keefektifan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} = 5,75$  dan  $t_{tabel} = 2,032$  maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam peningkatan hasil belajar siswa sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Autoplay, Kegiatan Ekonomi

## الملخص

عبد الرحمن واحد. ٢٠١٥. تطوير وسائل الإعلام على أساس القراءة التلقائية في موضوع فرعية النشاط الاقتصادي في الفصل الأول بمدرسة المتوسطة الحكومية باعيل. البحث العلمي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانق. المشرفة: لطيفة فطي فوسفاسري الماجستير.

العلوم الاجتماعية هو مفهوم التعلم على وجه التحديد تتعلق بنشاط البشر ككائنات اجتماعية. في الدراسات الاجتماعية والتعلم، وخصوصا في المواضيع الفرعية للأنشطة الاقتصادية للمجتمع الذي يحتوي على الكثير مما يجري من حولهم، وبالتالي في عملية التعليم والتعلم يحتاج إلى الكثير من وسائل الإعلام كمثل الصور، والصوت، والفيديو وغير ذلك لنشر وتوسيع فهم الطلاب للنشاط الاقتصادي. في المنتج القراءة التلقائية التي تم تطويرها كما تم بمساعدة من الرسومات التوضيحية والصوت والرسوم و يكمل بفيديو المتحركة لإعطاء الانطباع تعتمد على هذه الوسائط التعليمية، أيضا لإعطاء الفهم الدقيقة بحيث أنها يمكن أن تساعد الطلاب على تحسين نتائج التعلم.

يهدف هذا البحث التطويري هو انتاج منتجات وسائل الإعلام على أساس القراءة التلقائية لتحسين فعالية عملية التعلم وتعليم و نتائج التعلم لدى طلبة في موضوع فرعي من النشاط الاقتصادي. منهج هذا البحث هو البحث التطوري (*R & D*)، بنموذج بورغ وغال (*Borg and Gall*) الذي لديه عشر خطوات في تطوير العملية. وقد أجريت هذه الدراسة في مدرسة المتوسطة الحكومية كليرجوا- باعيل. بأفراد التجرب الطلبة فصل السابع مجموعها ٣٧ طالبا. وأجريت هذه التجرب لتعريف مستوى صحة وأثر استخدام الوسائل التعليمية التي تم تطويرها من أجل تحقيق نتائج تعلم الطلاب.

تطوير وسائل الإعلام على أساس القراءة التلقائية في فرعية النشاط الاقتصادي في الفصل الأول بمدرسة المتوسطة الحكومية باعيل إلى النتائج التي تلي معايير لنتائج الاختبار الصادق يهم توصل خبراء على مستوى ٩٥% من الصلاحية، توصل خبراء تصميم وسائل الاعلام اختبار مستوى صحة ٧٧,٥%. اختبار الخبراء التعليم (مدرس العلوم الاجتماعية المتكاملة) يصل إلى مستوى ٩٢% من الصلاحية، من النتائج التي حصلت عليها متوسط القيم التي تم الحصول عليها الصف التجربة أعلى من الصف الضابط في درجة ٩١.٤٦ < ( مع مستوى فعالية النتائج التي تم الحصول عليها ٦٨.٧١٢٠,٠٥. من خلال حساب باستخدام اختبار ) قبلتها.  $H_0$  رفض و  $H_a$  فهذا يعني  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $t_{hitung} = 5,75$  dan  $t_{tabel} = 2,032$  maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  نتاج استخدام وسائل الاعلام المتقدمة في تحسين نتائج تعلم الطلاب حتى أن وسائل لذلك هناك اختلاف كبير في الإعلام التي تم تطويرها هو ممكن لاستخدامها في أنشطة التعليم والتعلم.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسائل الإعلام، القراءة التلقائية، النشاط الاقتصادي



## ABSTRACT

Wahid, Abdurrohman. 2015. Development of Learning Media Based on Autoplay Sub Theme Economic Activity in VII Grade *MTsN Bangil*. Skripsi. Department of Social Science. Faculty of Tarbiyah and Teaching Science. State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

---

Social Sciences is a learning concept that is specifically related to the activity of humans as social beings. In social studies learning, especially at the sub-themes of economic activities of the community that has a lot going on around them, and therefore in learning the need for a lot of media as well as media images, audio, video, etc. to broaden students' understanding and insight regarding this economic activity. In the Autoplay product that has been developed has also been aided by drawings illustrations, audio, and video animation dilengapi to give the impression draw on this learning media, also in order to provide insight into the concrete so that it can help students to improve their learning outcomes.

The research objective of this development is to produce products such as learning media based on Autoplay is expected to improve the effectiveness of the learning process and student learning outcomes at the sub-theme of economic activity.

This research method using a type of research and development Research and Development (R & D), with models Borg and Gall who has ten steps in the procedure development. This study was conducted in MTsNKalirejoBangil with the subject of the trial in VII grade contains 37 students. The trial was conducted to seek level of validity and effect of the use of instructional media that have been developed for student learning outcomes.

Learning media based on Autoplay development in the sub-themes of economic activities of the Integrated Social Science subjects for VII Grade MTsN Bangil Kalirejo have led to results that meet the criteria for a valid test results matter experts reached the 95% level of validity, test media design experts reached the level of validity 77.5 %, contain expert (Master of Integrated Social Science subjects) reaches the 92% level of validity, of the results obtained by the average values obtained experiment grade higher than the grade control  $91.46 > 68.71$ . By calculation using the t test with a level of effectiveness of the results obtained  $0.05 < t = 5.75$  and  $t_{table} = 2.032$   $t_{count} \geq t_{table}$  it means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So there is a significant difference to the learning media in improving student learning outcomes so that media that was developed is feasible to be used in support of teaching and learning activities.

**Key Words :** *Development, Learning Media, Economic Activity*

## ABSTRAK

Wahid, Abdurrohman. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Sub Tema Kegiatan Ekonomi Kelas VII Di MTsN Bangil*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Luthfiya Fathi Pusposari, M.E.

---

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan konsep pembelajaran yang secara khusus terkait dengan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial. Dalam pembelajaran IPS khususnya pada sub tema kegiatan ekonomi masyarakat yang sudah banyak terjadi disekitar mereka, maka dari itu dalam pembelajarannya perlu adanya banyak media seperti halnya media gambar, Audio, video dll untuk memperluas pemahaman dan menambah wawasan siswa mengenai kegiatan ekonomi ini. Dalam produk *Autoplay* yang telah dikembangkan ini juga sudah dibantu dengan gambar-gambar ilustrasi, Audio, serta dilengkapi dengan video animasi untuk memberikan kesan menarik pada media pembelajaran ini, juga agar memberikan pemahaman yang konkrit sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay* yang diharapkan mampu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada sub tema kegiatan ekonomi.

Metode Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R & D)*, dengan model *Borg and Gall* yang memiliki sepuluh langkah dalam prosedur pengembangannya. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN Kalirejo Bangil dengan subjek uji coba siswa kelas VII yang berjumlah 37 siswa. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan terhadap hasil belajar siswa.

pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada sub tema kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS Terpadu untuk kelas VII MTsN Kalirejo Bangil ini telah membuahkan hasil yang memenuhi kriteria valid dengan hasil uji coba ahli materi mencapai tingkat kevalidan 95%, uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 77,5%, uji ahli pembelajar (Guru mata pelajaran IPS Terpadu) mencapai tingkat kevalidan 92%, dari hasil penelitian diperoleh diperoleh nilai rata-rata kelas *experiment* lebih tinggi dari hasil kelas *control*  $91,46 > 68,71$ . Dengan perhitungan menggunakan uji t dengan tingkat keefektifan 0,05 diperoleh hasil  $t_{hitung} = 5,75$  dan  $t_{tabel} = 2,032$  maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam peningkatan hasil belajar siswa sehingga media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Pembelajaran, Autoplay, Kegiatan Ekonomi.*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan tingkat berfikir siswa dalam pendidikan yang terjadi di Indonesia yang semakin lama semakin modern, sehingga tingkat kemajuan tersebut menuntut guru dan pendidik untuk lebih memperhatikan hal ini, karena seorang guru ataupun pendidik merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan guna meningkatkan pengetahuan anak dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas guru juga harus memiliki kemampuan tersendiri guna mencapai harapan yang dicita-citakan dalam melaksanakan pendidikan pada umumnya dan proses belajar-mengajar pada khususnya.

Tujuan pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olahraga, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Udin Syaefudin Sa'ud, dan Mulyani Sumantri, (2007), Pendidikan Dasar dan Menengah. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang*, Bandung: IMTIMA, Hal: 126.

Dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional tersebut, pendidikan Indonesia mengalami beberapa hambatan dalam menghadapi tantangan global. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun produk hasil pendidikan itu sendiri.

Proses pembelajaran di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya. Terjadi komunikasi hanya satu arah yaitu antara guru ke siswa dengan membelajarkan melalui pendekatan ekspositori yang merupakan andalan dalam metode pembelajaran. Interaksi pembelajaran guru-siswa semacam ini sudah berlangsung lama yang berdampak verbalisme atau anak didi tertuntut untuk menghafal apa yang telah diajarkan. Pembelajaran seperti ini masih bersifat konvensional karena keterlibatan guru dan siswa dalam suatu ruang kelas dalam bentuk tatap muka langsung. Upaya perubahan dalam pendidikan harus dimulai terlebih dahulu dari bagaimana siswa yang belajar, guru yang melaksanakan pembelajaran bukan langsung mengadakan perubahan pada hasil belajar.<sup>2</sup>

Salah satu hal yang dapat dilakukan guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya yaitu menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar-mengajar siswa. Dengan

---

<sup>2</sup> Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, Hal 22.

kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era ini memunculkan pembelajaran berbasis multimedia, yang menyajikan kemasan sumber pembelajaran dalam bentuk hypermedia seperti *e-learning*, *blog*, *web course*, *website* dan sebagainya. Kondisi ini dalam pembelajaran sangat menguntungkan terutama peserta didik akan terangsang untuk belajar, terjadi keaktifan belajar siswa, dan membuat siswa lebih kreatif karena sumber belajar yang bervariasi.<sup>3</sup>

Pentingnya media pembelajaran ini juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an, yang mana ayat yang menerangkan tersebut adalah sebagai berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ<sup>ط</sup> وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ<sup>ع</sup>  
 وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ ﴿٨٩﴾

89. *(dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan Kami turunkan kepadamu (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.*<sup>4</sup>

<sup>3</sup>Oemar Hamalik, 1989, *Mediapedidikan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, Hlm 2.

<sup>4</sup> Al-'Aliyy "Al-Quran Dan Terjemah" revisi terjemah oleh **Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an Departemen Agama RI**, CV Penerbit Diponegoro. Hal: 221

Dalam ayat ini secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sebuah alat/benda sebagai suatu media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya jika seorang menggunakan suatu media tertentu dalam menjelaskan segala hal. Ayat diatas juga menjelaskan tentang bagaimana seharusnya syarat suatu media yang akan digunakan. Pada surat An Nahl ayat 89 tersebut dijelaskan bahwa Al Qur'an selain berperan untuk menjelaskan, juga merupakan sesuatu yang berfungsi sebagai petunjuk, rahmat, dan pemberi kabar gembira bagi orang yang menyerahkan diri.

Sebagaimana keterangan diatas, maka suatu media yang digunakan dalam pengajaran harus mampu menjelaskan kepada para siswa tentang materi yang sedang mereka pelajari. Syarat ini sejalan dengan esensitas sebuah media dalam pengajaran pada QS. Al Isra' : 84. Selain hal tersebut, sebuah media juga harus mampu menjadi petunjuk untuk melakukan sesuatu yang baik. Sedangkan mengenai Al Qur'an sebagai rahmat dan pemberi kabar gembira jika dikaitkan dengan masalah media dalam dunia pendidikan maka suatu media harus mampu menumbuhkan rasa gembira yang selanjutnya meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari materi-materi yang disampaikan. Hal tersebut karena tujuan pendidikan tidak hanya pada segi kognitif saja, melainkan juga harus mampu mempengaruhi sisi afektif dan

psikomotor para siswa. Dalam hal ini maka media harus mampu meraih tujuan pendidikan tersebut.

Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul *Psikologi belajar Mengajar* (1992), penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam proses belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa. Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*attentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran (*retention role*). Media pembelajaran penting dalam pembelajaran bahasa asing, termasuk pembelajaran bahasa Arab.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar

Menurut Bovee 1997, menyatakan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan

bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.<sup>5</sup>

Permasalahan selanjutnya yang muncul adalah ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran. Dalam prakteknya, banyak dari guru yang masih menggunakan media cetak seperti buku, gambar, peta, dan sebagainya sebagai satu-satunya media pembelajaran. Sedangkan media audio dan visual seperti internet, TV, radio belum digunakan dengan maksimal. Padahal media cetak akan menyulitkan siswa dalam berpikir karena bersifat abstrak dan bergantung pada *verbal symbols* (kata-kata), disamping itu juga, guru banyak menggunakan metode Ceramah yang mayoritas menjadi favorit guru dalam mengajar atau menyampaikan materi kepada peserta didik, padahal hal ini jika terus dilakukan akan menimbulkan sifat monoton yang kemudian membuat peserta didik merasa bosan dan malas untuk memperhatikan guru yang sedang menerangkan, seperti yang terjadi di salah satu sekolah yang pernah menjadi tempat Praktek Kerja Lapangan peneliti. Disekolah ini guru dalam menerangkan materi-materi yang disampaikan mayoritas masih menggunakan metode ceramah yang menurut para murid metode tersebut membosankan karena dari semua guru hampir menggunakan metode tersebut. permasalahan inilah yang kemudian menjadikan hasil belajar anak didik tidak maksimal (tidak mencapai KKM). Dari permasalahan inilah pengembang ingin mengembangkan produk media pembelajaran interaktif dalam pendidikan

---

<sup>5</sup>Hujair AH. Samaky, 2009, *media Pembelajaran*, Yogyakarta, SafiriaInsania Press, Hlm 3

anak agar bisa menarik minat anak didik dalam belajar sehingga hasil belajar dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dalam belajarnya.

Salah satu yang merupakan perkembangan teknologi yakni komputer terutama dalam bidang perangkat lunak mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan multimedia pembelajaran adalah *Autoplay*.

*Autoplay* adalah sebuah fitur yang terdapat pada sistem operasi Microsoft Windows dengan tujuan mempermudah, dan mempercepat akses media input yang dikoneksikan ke komputer. Jika fitur *Autoplay* diaktifkan, ketika user memasukkan CD, flash disk, dan sebagainya, maka konten pada media tersebut akan dibaca secara otomatis, dan user dihadapkan dengan pilihan menu untuk membuka konten tersebut. Fungsi *Autorun/Autoplay* adalah fungsi otomatis meng-koneksikan alat yang terpasang dan terhubung ke komputer lalu otomatis membaca isi paket yang ada di dalam alat tersebut. Contohnya *USB Flash Disk* atau *Hardisk Portable* sebagai media penyimpanan file, begitu pula halnya kepada CD dan DVD ROOM.<sup>6</sup> Kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran telah membuat suasana yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah dan hanya monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan

---

<sup>6</sup>Prawiradilaga. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana

berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan.

Dari penjelasan tersebut, kehadiran multimedia di sekolah saat ini merupakan hal yang berguna bagi proses pembelajaran. Pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa apabila nilai pembelajaran siswa yang menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks lebih tinggi daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Siswa kelas VII MTsN Kalirejo Bangil merupakan tujuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada pokok bahasan Kegiatan Ekonomi Masyarakat. Dilihat dari kondisi lembaga pendidikan tersebut, dilihat dari persediaan dan kelengkapan media dan bahan-bahan ajar lainnya lembaga ini sudah dapat dikatakan lengkap, namun pemanfaatan media pembelajarannya tidak dimaksimalkan, karena guru yang mengajar mayoritas masih menggunakan metode dan media yang monoton dan tidak bervariasi. Pada lembaga ini pemanfaatan media masih didominasi oleh media-media sederhana seperti papan tulis, Peta, Globe dll. Materi-materi pelajaran hanya didapat siswa melalui guru, hal ini yang menjadikan anak menemukan titik jenuhnya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas yang dapat mengakibatkan kurangnya minat belajar bagi siswa dan akan berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajarnya, karena dalam proses belajar mengajar ini sumbernya belajarnya hanya guru.

Dari penjabaran diatas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* dengan menggunakan judul penelitian sebagai berikut **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* PADA SUB TEMA KEGIATAN EKONOMI KELAS VII DI MTsN BANGIL”** dengan dilaksanakannya penelitian ini, salah satu yang diharapkan peneliti tidak lain untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sehingga tidak terjadi lagi hal-hal yang dapat menjenuhkan minat belajar siswa, Dengan dibantunya media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman, menyajikan data atau bahan ajar semenarik mungkin dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran.

## B. Rumusan Masalah

Dari paparan latar belakang masalah mengenai kondisi pendidikan yang terjadi diatas, peneliti dapat merumuskan beberapa rumusan masalah tentang pengembangan media pembelajaran pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat, antara lain:

1. Bagaimana produk pengembangan bahan ajar berbasis *Autoplay* pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII mata pelajaran IPS Terpadu di MTsN Kalirejo Bangil?
2. Bagaimana Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* sub tema Kegiatan Ekonomi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran IPS Terpadu di MTsN Kalirejo Bangil?

## C. Tujuan Penelitian

Dari paparan rumusan masalah diatas, penulis dapat menyimpulkan beberapa tujuan penelitian dari pengembangan media pembelajaran interaktif pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat ini, Antara lain:

1. Menjelaskan dan mengembangkan produk bahan ajar berbasis *Autoplay* pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII mata pelajaran IPS Terpadu di MTsN Kalirejo Bangil.
2. Mengetahui pengaruh dari pengembangan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa di MTsN Bangil pada sub tema Kegiatan Ekonomi

Masyarakatmata pelajaran IPS Terpadu kelas VII dengan menggunakan bahan ajar *Autoplay*.

#### **D. Manfaat Penelitian.**

Dalam paparan tujuan penelitian yang telah dijelaskan diatas pada penelitian ini, juga terdapat beberapa manfaat, yang mana manfaat tersebut dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu: manfaat praktis dan manfaat teoritis. Adapun paparan dari manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis
  - a. Dapat mempermudah pemahaman pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII.
  - b. Mampu memvisualisasikan hal-hal yang masih abstrak pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII.
  - c. Sebagai pelengkap media pembelajaran pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII.
  - d. Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam pembelajaran pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat kelas VII.
  - e. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan multimedia pembelajaran guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran konvensional di kelas yang mengakibatkan motivasi belajar mahasiswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru.

## 2. Manfaat Teoretis

- a. Membangkitkan minat dosen, mahasiswa, guru untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan bahan ajar alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan mudah.
- c. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

### E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Dewasa ini pembelajaran di sekolah masih berpola pembelajaran yang bersifat transmisif, dengan jalan guru masih mentransfer konsep-konsep secara langsung kepada peserta didik. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat pada buku pelajaran. Yang merupakan pembelajaran sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa.<sup>7</sup>

Tuntutan pendidikan terus-menerus mengalami perkembangan yang sangat signifikan, dan sekaligus meningkatkan ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting terkait dengan mata pelajaran IPS yang sudah mulai berkembang seiring perkembangan

---

<sup>7</sup>Triarto, *Mendesain media pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta, 2010, prenanda media) Hal.18

zaman. IPS tidak hanya menjadi pelajaran yang hanya pada materi saja akan tetapi bagaimana potensi siswa atau peserta didik agar peka terhadap permasalahan social yang terjadi di masyarakat, siswa memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri atau yang menimpa kehidupan masyarakat.

Oleh karena itu diharapkan siswa mampu menguasai pembelajaran IPS terutama pada sub tema Kegiatan Ekonomi. Namun melihat kondisi dilapangan saat ini, pembelajaran dilakukan dengan metode dan media yang kurang menarik perhatian siswa atau peserta didik sehingga membuat anak menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajarnya. Karena itu dibutuhkan penelitian dan pengembangan guna menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi siswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan bisa tercapai dan terlaksana dengan baik. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini sebagai media pembelajaran IPS.

#### **F. Proyeksi Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.**

Produk yang dikembangkan berupa *Autoplay* yang dimodifikasi dan dikembangkan menjadi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berbentuk media audio visual yaitu yang berisitentang video materi-materi pembelajaran IPS dengan disertai video

animasi-animasi tentang permasalahan sosial yang berhubungan dengan materi dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran yang terdiri atas materi pembelajaran, video animasi, soal evaluasi, audio visual, serta gambar-gambar yang berkenaan dengan materi.
3. Materi pokok pembahasan dalam media pembelajaran ini mengenai kegiatan ekonomi sebagaimana terdapat pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

#### **G. Definisi Istilah**

Beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran berbasis *Autoplay*

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Maka dari itu pembelajaran yang terjadi selama ini perlu adanya sebuah media yang sangat mendukung dalam pengembangan proses belajar mengajar yang terjadi dikelas agar pesan-pesan yang perlu disampaikan oleh para pendidik dapat dengan mudah untuk dipahami.

Sedangkan media *Autoplay* merupakan sebuah fitur yang terdapat pada sistem operasi Microsoft Windows dengan tujuan mempermudah, dan mempercepat akses media input yang dikoneksikan ke komputer. Media ini peneliti pilih karena merupakan sebuah media pembelajaran yang setara dengan Microsoft PowerPoint dll, yang berguna untuk mempermudah dalam penyampaian pesan-pesan yang perlu disampaikan oleh para pendidik pada peserta didik agar pembelajaran ini dapat berjalan dan sesuai dengan gol yang telah pendidik buat dari awal.

Arah pengembangan dari pembelajaran ini akan di fokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Autoplay* terhadap hasil prestasi siswa yang mana hasil dari pembelajaran ini akan di tolakukurkan pada pencapaian indikator pembelajaran yang telah di tetapkan pengajar dan hasil UTS maupaun Hasil UAS.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.

## H. Asumsi Pengembangan

Berikut disajikan beberapa asumsi yang melandasi pengembangan *Autoplay* IPS Terpadu:

1. *Autoplay* dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat yang menarik dan efektif.
2. *Autoplay* yang dikembangkan akan membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.
3. *Autoplay* yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis materi, sehingga sesuai dengan kebutuhan.

#### **I. Batasan Pengembangan**

1. Produk yang dihasilkan hanya dapat ditampilkan melalui komputer dan dapat diproyeksikan melalui monitor ataupun LCD, sehingga pengguna memerlukan seperangkat komputer dan akan lebih jelas jika LCD proyektor untuk bisa menampilkannya.
2. Pemanfaatan bahan ajar ini akan sulit dilakukan pada sekolah yang belum menyediakan fasilitas tersebut.
3. *Autoplay* ini hanya dirancang untuk pelajaran IPS Terpadu materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat, belum tersedia untuk materi atau sub-subtema yang lainnya.
4. Komputer yang digunakan untuk memanfaatkan media ini juga memiliki batasan, yaitu minimal memiliki processor Pentium IV, memori 64 Mb dengan resolusi layar 800 x 600 piksel.

## J. Penelitian Terdahulu

Sebelum pengembang melanjutkan penelitian dan pengembangan ini ke langkah berikutnya, ada beberapa cacatan dalam penelitian terdahulu yang juga perlu diketahui agar dapat memberikan kesempurnaan dalam proses pengembangan yang akan dibuat dalam bentuk produk pembelajaran sebelum dioperasikan pada peserta didik. Penelitian terdahulu tersebut akan dikemas dalam tabel 1.1 berikut:

**Tabel 1.1: Hasil Penelitian terdahulu**

No	Identitas Peneliti	Judul Penelitian	Penelitian dan pengembangan	Orisinalitas Penelitian
1.	Adip Wahyudi (109614529 899) Program Pascasarjana S2 Studi Pendidikan Geografi Universitas Negeri Malang	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Matapelajaran Geografi Materi Penginderaan Jauh Untuk SMA/MA Kelas XII	Pada Thesis Adib Wahyudi tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Geografi materi penginderaan jauh kelas XII SMA/MA. Sedangkan tujuan peneliti dalam mengembangkan pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar.	Memberi kemudahan siswa dalam belajar. Karena produk ini nantinya akan membahas tentang materi-materi yang ada di pelajaran IPS dan menyajikan gambar, video, praktikum, dan soal-soal pada materi Kegiatan Ekonomi yang dikemas dan dikembangkan dalam media interaktif berbasis <i>Autoplay</i> . Sehingga guru lebih mudah menyampaikan materi kepada siswa dan memahami
2.	FeniAdriani (09130090) Program S1 Studi Pendidikan IPS UIN Maliki Malang	Implementasi Media Pembelajaran Interaktif <i>Autoplay</i> Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peta, Atlas Dan Globe Kelas	Pada penelitian Feni Adrian ini tujuannya adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Peta, Atlas dan Globe kelas VII C. Sedangkan peneliti untuk mengembangkan media Interaktif <i>Autoplay</i>	

		VII C Model Bangkalan	pada materi Kegiatan Ekonomi kelas VII B Bangil	materi melalui media interaktif ini, selain itu juga media ini dapat dipelajari secara Individu oleh para siswa.
3.	HafidhaturRosidah (09130100) Program S1 Studi Pendidikan IPS UIN Malik Malang	Penerapan Pembelajaran Interaktif ( <i>Autoplay</i> ) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTs Miftahul Hasanah Gondosuli Probolinggo.	Pada penelitian HafidhaturRosidah ini tujuannya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII. Sedangkan peneliti untuk mengembangkan media Interaktif <i>Autoplay</i> pada materi Kegiatan Ekonomi kelas VII B Bangil	

Berdasarkan keterangan dari hasil penelitian terdahulu ini dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Sosial ini sudah banyak yang bisa dikatakan berhasil dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran interaktif, seperti yang telah diterangkan di atas bahwa sudah ada yang menggunakan media pembelajaran pada sub-sub tema tertentu, hal ini yang membuat pengembang atau penulis berkeinginan untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran pada basis media *Autoplay* yang masih termasuk media baru untuk sebuah media pembelajaran, karena pengembang ingin mengetahui seberapa besar peran media pembelajaran ini jika diterapkan di kelas terutama kelas VII MTsN Kalirejo Bangil yang mana pengembang memfokuskan media pembelajaran ini pada satu sub tema saja yakni Kegiatan Ekonomi Masyarakat.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Bahan Ajar

##### 1. Pengertian Bahan Ajar

Ada beberapa pengertian bahan ajar seperti yang disebutkan dalam *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training* adalah sebagai berikut:<sup>1</sup>

- a. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan oleh guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud biasa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- b. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa bahan ajar merupakan seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

---

<sup>1</sup> Abdul Majid, 2007, *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosda Karya, hal 174.

Bahan ajar merupakan unsur penting dari kurikulum. Jika silabus ditentukan arah dan tujuan suatu isi dan pengalaman belajar bahasa sebagai kerangka, maka bahan ajar merupakan daging yang mengisi kerangka tersebut. Bahan ajar harus memuat secara utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>2</sup>

Peran bahan ajar dalam pembelajaran adalah untuk penyajian bahan belajar, sumber kegiatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi secara interaktif, rujukan informasi kebahasaan, sumber stimulan, gagasan suatu kegiatan kelas, silabus, dan bantuan bagi guru yang kurang berpengalaman untuk menumbuhkan keparcayaan diri. Hal ini akan mempengaruhi proses belajar siswa karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.<sup>3</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga tercipta pembelajaran yang mudah, menyenangkan dan menarik yang memungkinkan siswa untuk belajar dan tercapainya tujuan kurikulum. Bahan Ajar yang

---

<sup>2</sup> Trianto, 2009, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresip*, Jakarta: Kencana 2010, hal 9.

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal 1.

digunakan dalam proses belajar harus berkenaan dengan perkembangan kecakapan kognitif siswa. Biasanya bahan ajar bersifat “mandiri”, artinya dapat dipelajari oleh mahasiswa secara mandiri karena sistematis dan lengkap.<sup>4</sup>

Sekurang-kurangnya ada dua macam kecakapan kognitif siswa yang amat perlu dikembangkan segera khususnya oleh guru, yakni: 1) strategi belajar memahami isi materi pelajaran; 2) strategi meyakini arti pentingnya isi materi pelajaran dan aplikasinya serta menyerap pesan-pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran tersebut.<sup>5</sup> Tanpa pengembangan dua macam kecakapan kognitif ini, agaknya siswa sulit diharapkan mampu mengembangkan ranah afektif dan psikomotornya sendiri.

## 2. Jenis-jenis Bahan Ajar

Pengelompokan bahan ajar menurut *Faculte de Psychologie et des Sciences del'Education Universite de Geneve*<sup>6</sup> adalah media tulis, audio visual, elektronik, dan interaktif terintegrasi yang kemudian disebut sebagai *medianverbund* (bahasa Jerman yang berarti media terintegrasi) atau *mediamix*. Dengan demikian, bentuk bahan ajar paling tidak dapat dikategorikan menjadi empat yaitu:

---

<sup>4</sup> Paulina Purwanto Pannen, 2001, *Penulisan Bahan Ajar*, Jakarta: PAU PPAI. Ditjen Dikti. Depdiknas, hal 7.

<sup>5</sup> Muhibbin Syah, 2010, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Rosdakarya, hal 83.

<sup>6</sup> Abdul Majid, 2007, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hal 174.

- a. Bahan cetak (*printed*) antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, dll.
  - b. Bahan ajar dengar (*audio*) seperti kaset, radio, compact disk audio, dll.
  - c. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), misalnya film.
  - d. Bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*), misalnya compact disk pembelajaran interaktif dengan program Macromedia Flash, *Autoplay* dll.
3. Manfaat dan Tujuan Bahan Ajar

Terdapat banyak manfaat dan tujuan dari bahan ajar yaitu:<sup>7</sup>

- a. Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.
- b. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- c. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Dengan adanya bahan ajar maka guru akan memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan siswa dan menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar. Berdasar pendapat di atas diketahui bahwa bahan ajar memiliki manfaat tidak hanya bagi siswa, tetapi

---

<sup>7</sup>Andi Prastowo, 2012, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: DIVA Press, hal 27-28.

juga bagi guru, sehingga pembelajaran dapat terfasilitasi dengan baik dan diharapkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Bahan ajar memudahkan siswa dalam belajar, memudahkan guru dalam mengajar dan juga sesuai dengan kurikulum.

## **B. Autoplay**

### **1. Pengertian *Autoplay*.**

*Autoplay* media studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media. Misalnya, gambar, suara, teks, video dan flash kedalam presentasi yang dibuat. *Autoplay* merupakan software pengembang media interaktif yang berbasis multimedia model authoring. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam publishing file eksekusi. Fasilitas *publishing file* yang simple yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. Penggunaan software *Autoplay* tidak mensyaratkan bagi para penggunanya untuk memahami script pemrograman yang terlalu rumit. Kemampuan standar berupa kemampuan untuk meng-klik and drag mouse sangat cukup untuk menghasilkan media interaktif.

### **2. Kelebihan Autoplay dari media lain.**

- a. Merupakan Software terbaik untuk membuat Autorun/*Autoplay* menu Untuk CD/DVD-ROM, dan USB.

- b. Mudah dibuat bagi orang awam maupun yang sudah mahir dalam pengaplikasiannya.
  - c. System pengembangan perangkat lunak yang cukup lengkap.
  - d. Obyek interaktif yaitu memilih dari tombol video, web/HTML, Flash, Quick Time, PDF, Checkbox, Tombol Radio, mengedit bidang rich Text, slide, data grid.
  - e. Proyek Templates, dapat memilih berbagai template yang dapat digunakan proyek yang kemudian dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan.
  - f. *Autoplay* media studio dirancang untuk bekerja pada sistem operasi Microsoft windows.
  - g. *Autoplay* media studio dapat menggabungkan berbagai jenis media kedalam satu aplikasi sehingga dapat memudahkan pemakai untuk memodifikasi media yang akan dibuatnya.
  - h. Setelah media selesai dibuat, pendistribusiannya juga tidak sulit. Dapat dilakukan dengan cepat yaitu dengan di publish ke dalam laptop atau langsung diburning ke CD yang sudah tersedia.
3. Pengoperasian Media Autoplay

Membuka *Autoplay* Media Studio. Seperti halnya pada program windows, software *Autoplay* media studi dapat diletakkan didalam dekstop sehingga mudah untuk dibuka. Arahkan mouse ke gambar *Autoplay* Media Studio dan klik dua kali gambar tersebut.

- a. Standard pembukaan menu pada software *Autoplay*, pengguna diarahkan pada menu pilihan dasar yaitu:
- 1) ***Create new project***: merupakan fasilitas standart yang diberikan oleh software bagi para pengguna untuk melanjutkan ketahap pengembangan media.
  - 2) ***Open an Existing project***: merupakan fasilitas standart yang diberikan oleh software bagi para penggunan untuk membuka file atau media yang ada maupun yang telah dibuat.
  - 3) ***Restore last Open project***: merupakan fasiitas standart yang diberikan oleh software bagi para penggunan untuk melanjutkan project dengan membuka file yang baru dikerjakan.
  - 4) ***Exit Autoplay Media Studio***: merupakan fasilitas standar yang diberikan oleh software bagi para pengguna untuk keluar dari software.
- b. Arahkan mouse ke fasilitas *Creat new project* kemudian klik kiri untuk memulai mengembangkan media yang kita butuhkan.
- c. Pada tahapan berikut, pengguna ditawarkan sejumlah desain yang telah dikembangkan oleh software *Autoplay studio*, sehingga memudahkan pengguna memilih desain yang diinginkan. Namun jika ingin mendesain sendiri tampilan, software *Autoplay media studio* juga menyediakan desain tersendiri.
- d. Desain yang akan di ujicoba adalah desain corporate, desain ini memiliki bentuk yang cukup sederhana namn menarik dari sisi tampilan. Pengguna

dapat mengaktifkan desain corporate dengan cara klik kiri 2 kali pada tampilan icon corporate.

e. Jika kita telah menggunakan software ini lebih dari 2 kali dengan menggunakan nama project yang sama, maka windows akan melakukan konfirmasi terhadap pengguna, namun jika pertama kali menggunakan software ini maka windows konfirmasi tidak akan keluar. Pada saat windows konfirmasi muncul, pengguna dapat melakukan *overwrite* pada project dengan cara menekan pilihan *yes*.

f. Standard menu opening pada software merupakan sebuah tampilan berisi fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh *software Autoplay media studio*.

Fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

1) Fasilitas pada menu bar berupa text.

Merupakan fasilitas yang lengkap yang dapat digunakan oleh pengguna *software* ini.

2) Fasilitas pada menu bar berupa gambar.

Merupakan fasilitas utama yang dapat digunakan oleh para pengguna dan merupakan fasilitas unggulan yang ditawarkan oleh *software Autoplay media studio* yang merupakan menu object dan menu publish.

g. *Project Explorer*

Merupakan fasilitas isi dari project yang dibuat, misalkan memakai beberapa halaman yang terdiri dari page 1, page 2, page 3 dst. Kita dapat

melihat fasilitas yang telah digunakan oleh setiap page dengan cara klik pada masing-masing page. Nama pada setiap Page yang digunakan ini juga dapat diubah agar dapat mempermudah pengguna untuk mengingat setiap page yang digunakan untuk media yang akan dibuat, misalnya, page 1 di ubah menjadi page Menu, page 2 diubah menjadi Page Profile, dst.

h. Properties.

Merupakan fasilitas untuk mengontrol fasilitas yang digunakan, misalnya teks yang digunakan, gambar yang digunakan, dll.

*Kegunaan Autoplay*

Perangkat lunak *Autoplay* media studio dapat juga digunakan untuk berbagai kegunaan, seperti:

- 1) Pengembangan aplikasi multimedia.
- 2) Aplikasi *Computer Based Training* (CBT)
- 3) System *Autoplay/AutoRun Menu* CD-ROM.
- 4) Presentasi Marketing Interaktif.
- 5) CD *Busines Cards*, dll.

### C. Kegiatan Ekonomi

1. Pengertian Kegiatan Ekonomi.

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang bertujuan menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan ekonomi dapat

dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.

## 2. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi adalah usaha manusia untuk menghasilkan atau mengubah barang atau jasa yang bernilai ekonomi lebih tinggi. Produksi juga dapat diartikan sebagai kegiatan manusia yang menghasilkan atau menambah kegunaan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan manusia. Misalnya, pabrik tekstil mengolah serat kain dari bahan mentah menjadi kain, kemudian kain diolah menjadi pakaian yang siap digunakan. Kain yang dihasilkan sudah dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan sandang, akan tetapi kain itu akan lebih berguna apabila diolah lagi menjadi pakaian. Orang atau lembaga yang melakukan kegiatan produksi disebut produsen. Jenis-jenis kegiatan produksi dapat dikelompokkan berdasarkan bidang usaha pengolahan sumber dayanya. Jenis-jenis kegiatan produksi menurut bidang usahanya adalah sebagai berikut.

- a. Bidang usaha ekstraktif adalah kegiatan produksi yang bergerak di bidang pengambilan atau pemanfaatan sumber daya alam secara langsung tanpa diolah terlebih dahulu. Misalnya, penambang yang mengambil hasil tambang atau nelayan yang menangkap ikan di laut.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup><http://inspirasibangsa.com>

- b. Bidang usaha agraris adalah kegiatan produksi yang bergerak di bidang pengolahan atau pengelolaan tanah. Contohnya, petani yang mengolah tanah untuk dijadikan sawah atau kebun.
- c. Bidang usaha industri, adalah kegiatan produksi yang bergerak di bidang pengolahan bahan mentah menjadi barang setengah jadi atau barang jadi. Misalnya, industri pengolahan kapas menjadi benang, industri otomotif, dan kerajinan.
- d. Bidang usaha perdagangan adalah kegiatan produksi yang bersifat menambah nilai guna barang dengan cara menjual barang dari produsen ke konsumen. Suatu barang akan lebih berguna bila berada di tempat yang lebih membutuhkan, maka sebenarnya kegiatan niaga pun termasuk kegiatan produksi. Seperti sayuran di desa diangkut ke kota yang lebih membutuhkan atau barang yang tersimpan di gudang pabrik akan lebih bermanfaat bila disalurkan atau dijual kepada konsumen yang lebih membutuhkan. Contoh usaha produksi di bidang perdagangan antara lain: toko kelontong, agen koran, atau supermarket.
- e. Bidang usaha jasa adalah kegiatan produksi yang bergerak di bidang jasa dan pelayanan. Misalnya bank, pos, agen perjalanan, restoran, rumah sakit, dan bengkel.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>164 165 Kelas VII SMP/MTs Edisi Revisi Ilmu Pengetahuan Sosial

Kegiatan produksi tidak dilaksanakan tanpa ada faktor-faktor produksi atau sumber daya ekonomi. Faktor produksi dapat dibedakan menjadi 4 faktor produksi, yaitu faktor alam, tenaga kerja, faktor modal dan kewirausahaan. Faktor produksi alam dan tenaga kerja disebut faktor produksi asli, sedangkan faktor produksi modal dan kewirausahaan disebut faktor produksi turunan. Faktor alam dan tenaga kerja disebut faktor produksi asli karena dengan dua faktor tersebut, manusia sudah dapat menghasilkan barang.

### 3. Kegiatan Distribusi

Kegiatan distribusi adalah kegiatan untuk menyalurkan barang/jasa dari produsen kepada konsumen. Selain pengertian tersebut distribusi juga merupakan usaha untuk menambah nilai guna barang atau jasa. Kegiatan distribusi bertujuan untuk menyalurkan barang/ jasa dari produsen kepada konsumen, membantu meratakan hasil produksi, meningkatkan nilai guna barang, membantu melancarkan proses produksi, dan membantu pemenuhan kebutuhan masyarakat. Orang atau lembaga yang melakukan kegiatan distribusi disebut distributor. Distributor dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu pedagang besar, pedagang kecil, dan perantara.

- a. Pedagang besar (grosir), adalah distributor yang membeli barang dalam jumlah besar langsung dari pabrik atau produsen dan menjualnya kepada

pedagang kecil. Termasuk pedagang besar adalah grosir, eksportir, dan importir.

- b. Pedagang kecil (retail), yaitu distributor yang membeli barang dalam jumlah tertentu dari pedagang besar dan menjualnya langsung ke konsumen secara eceran. Termasuk pedagang kecil yaitu pedagang asongan, pedagang kaki lima, warung, kios, dan minimarket.
- c. Perantara, yaitu distributor yang mempertemukan penjual dengan pembeli dan tidak bertanggung jawab kepada kondisi barang yang diperjualbelikan. Termasuk dalam distributor perantara adalah: a) Agen, b) Komisioner, c) Makelar (broker/pilang).

#### 4. Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan ekonomi yang bersifat mengurangi, atau menghabiskan manfaat dan kegunaan hasil dari produksi (barang atau jasa) untuk memenuhi kebutuhan. Orang atau lembaga yang melakukan kegiatan konsumsi disebut konsumen. Kegiatan konsumsi dapat dilakukan oleh rumah tangga keluarga, perusahaan, dan negara.

- a. Kegiatan Konsumsi Rumah Tangga Rumah tangga keluarga biasanya terdiri dari ayah, ibu, dan anak-anaknya. Contoh kegiatan konsumsi rumah tangga adalah pemenuhan kebutuhan berupa makanan dan pakaian, rumah, listrik ataupun telepon.
- b. Kegiatan Konsumsi Perusahaan Perusahaan merupakan tempat berlangsungnya proses produksi. Pada saat memproduksi barang,

perusahaan memerlukan bahan baku, tenaga kerja, dan modal. Perusahaan dalam hal ini bukan hanya melakukan kegiatan produksi akan tetapi juga melakukan kegiatan konsumsi ditujukan untuk menghasilkan barang atau jasa.

- c. Kegiatan Konsumsi Negara berbeda dengan kegiatan konsumsi rumah tangga keluarga dan perusahaan. Konsumsi negara bertujuan untuk memenuhi atau melayani kebutuhan masyarakat. Biaya yang digunakan untuk konsumsi negara berasal dari masyarakat. Negara setiap akhir tahun membuat rancangan anggaran dan belanja negara. Hal ini dilakukan agar pengeluaran pemerintah dapat sesuai dengan kebutuhan dari masyarakat.

Kegiatan konsumsi ini sangat penting demi kelangsungan hidup manusia. Kita harus selalu mempertimbangkan besarnya pendapatan dan harus selektif dalam melakukan konsumsi. Kita harus mendahulukan kebutuhan yang paling penting.

#### **D. Hasil Belajar**

1. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu.<sup>10</sup> Belajar di sekolah

---

<sup>10</sup>Hamzah B Uno, 2009, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, hal 17.

menghasilkan perubahan pada siswa; perubahan itu meliputi hal-hal yang bersifat internal seperti pemahaman dan sikap, serta mencakup sejumlah hal yang bersifat eksternal seperti keterampilan motorik.<sup>11</sup> Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar kognitif umumnya dapat dilihat dari angka (skor) yang diperoleh oleh siswa di sekolah. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal memang diberi tugas untuk mengutamakan perkembangan kognitif siswa, baik sebagai aspek perkembangan tersendiri maupun sebagai unsur yang ikut berperan dalam aspek perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan motorik.

Hasil belajar tentunya diperoleh setelah siswa mengalami pembelajaran dalam sejumlah materi tertentu. Hasil pembelajaran adalah semua efek yang bisa dijadikan indikator nilai dari penggunaan metode pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Dengan demikian hasil belajar merupakan kemampuan yang diukur meliputi pengetahuan luas (ranah kognitif), sikap (ranah afektif), dan keterampilan (ranah psikomotorik).

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan ukuran domain dari Bloom berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik yang secara garis besar dibagi menjadi

---

<sup>11</sup> W.S. Winkel, 1991, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia Widiasarana, hal 354.

tiga ranah yang terkenal dengan taksonomi Bloom.<sup>12</sup> Taksonomi Bloom dapat digunakan untuk merumuskan hasil belajar, mengembangkan pertanyaan dan latihan belajar, dan mengkontruksi instrumen evaluasi yang sejajar dengan hasil belajar dan strategi yang diterapkan. Berkaitan dengan hal tersebut pembelajaran dapat berlangsung berdasarkan empat tingkatan yaitu pada tingkatan fakta, konsep, generalisasi dan aplikasi personal.<sup>13</sup> Hubungan tingkatan pembelajaran dan Taksonomi Bloom dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Hubungan Tingkatan pembelajaran dan Taksonomi Bloom<sup>14</sup>**

Tingkatan Pembelajaran	Taksonomi Bloom	
Fakta	Pengetahuan	} → Ranah Kognitif
Konsep	Pemahaman	
Generalisasi	Analisis	
	Aplikasi	
	Sintesis	
	Evaluasi	
Aplikasi Personal		→ Ranah Afektif

Berdasarkan taksonomi Bloom diatas terdapat enam tahapan dalam tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, tahapan tersebut

<sup>12</sup>Achmad Amirudin, dkk, 2009,*Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Melalui Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah Siswa Pada Materi Geografi (Suatu Implementasi Dan Desiminasi)*, Malang: Lemlit, hal 3.

<sup>13</sup>Orlich, dkk, 1998,*Teaching Strategis:A Guide To Better Instruction (4<sup>th</sup>ed)*, New York: Houghton Mifflin Company,hal 92.

<sup>14</sup>Dimiyati dan Mudjiono, 2009,*Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta,hal 27.

meliputi; mengingat (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan mencipta (C6). Keenam jenis perilaku ini bersifat hierarkis. Tingkatan secara hierarkis memiliki arti bahwa perilaku mengingat adalah tergolong paling rendah, dan perilaku mencipta tergolong tinggi. Tingkatan/ranah kognitif Bloom disusun secara hierarkis, dimana pada tingkatan tertentu itu meliputi tingkatan yang berada dibawahnya. Ketiga ranah tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karenasaling keterkaitan dan saling penetrasi sehingga ada bagian-bagian pada masing-masing ranah itu saling bertumpang tindih.<sup>15</sup>

Pada tahun 2001, Anderson dkk<sup>16</sup> melakukan revisi terhadap taksonomi Bloom di atas. Revisi ini perlu dilakukan untuk lebih bisa mengadopsi perkembangan dan temuan baru dalam dunia pendidikan. Taksonomi yang baru melakukan pemisahan yang tegas antara dimensi pengetahuan dengan dimensi proses kognitif. Pemisahan ini dilakukan sebab dimensi pengetahuan berbeda dari dimensi kognitif. Pengetahuan merupakan kata benda sedangkan proses kognitif merupakan kata kerja.

---

<sup>15</sup> U. Saripudin, 1989, *Konsep Dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial Di Sekolah Menengah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Tinggi, hal 50.

<sup>16</sup> Ari Widodo, 2006, *Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Sains*, diakses dari (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/4206139148.pdf>) hal. 1, pada tanggal 15 Oktober 2014, pukul 09.50.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diatas, peneliti menggunakan faktor eksternal yang terjadi saat pembelajaran berlangsung disekolah berupa penggunaan media berbasis *Autoplay* sebagai bahan ajar yang pelaksanaannya menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS Terpadu. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya).

IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah,

geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.

Pendekatan pembelajaran terpadu dalam IPS sering disebut dengan pendekatan inter disipliner. Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Salah satu diantaranya adalah memadukan Kompetensi Dasar. Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari. Pada pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial.

Pengembangan pembelajaran terpadu, dalam hal ini, dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas,

diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin atau sudut pandang, contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial.

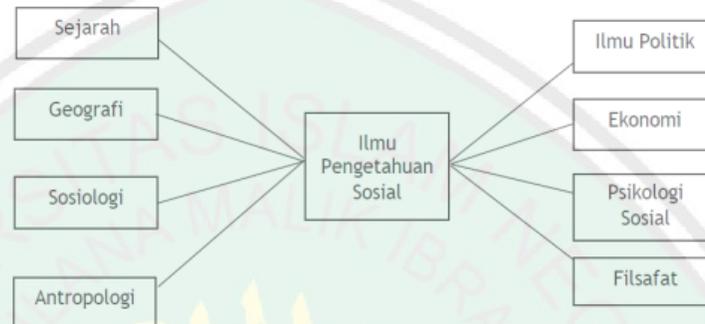
Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.<sup>17</sup> Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi

---

<sup>17</sup> Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya, hal. 7.

dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.<sup>18</sup>

**Gambar 2.1 Keterpaduan Cabang Ilmu Pengetahuan Sosial**



Kaitannya dengan pembelajaran IPS yang diharapkan dapat dilaksanakan secara terpadu masih banyak kebingungan baik guru maupun siswa mengenai keterpaduan IPS. Buku yang digunakan belum mengacu IPS terpadu, masih terpisah-pisah dalam bidang studi geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi, sehingga aspek ketrepaduan menjadi terabaikan. Padahal jika materi disampaikan secara terpisah-pisah dalam bidang studi memuat teori dan konsep yang sangat banyak sehingga menyusahkan siswa dalam menguasai materi IPS Terpadu di MTsN.

Keterbatasan pengetahuan yang dimiliki guru dan keterbatasan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar terpadu menyebabkan guru belum mampu untuk dapat membelajarkan siswa dengan keterpaduan IPS.

<sup>18</sup> Sofyan Sauri, 2009, *Strategi Pembelajaran IPS Strategi Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Komprehensif*, diakses dari <http://sofyanpu.blogspot.com/2009/05/strategi-pembelajaran-ips.html>, pada tanggal 16 Oktober 2014, pukul 08:49.

Hal ini dikarenakan guru bukan dari lulusan pendidikan IPS, melainkan dari pendidikan sosiologi, ekonomi, sejarah, ataupun geografi. Alasan tersebut menyebabkan guru tidak mempunyai pengalaman yang memadai untuk melakukan pembelajaran IPS secara terpadu.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian Dan Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mencatat, menulis, dan mengadakan penyempurnaan seperlunya terhadap semua kejadian yang berhubungan dengan proses belajar dan mengajar, sehingga akhirnya ditemukan *prototipe* metode penyampaianya.<sup>1</sup> Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>2</sup> Sedangkan Menurut Nana Syaodih Sukmadinata dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan bahwa Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R & D)*, adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh dalam untuk memperbaiki praktik.<sup>3</sup>

Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti prosedur pengembangan Borg dan Gall yang meliputi 10 tahap

---

<sup>1</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) page 6.

<sup>2</sup> Punaji Setyosari, *metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

<sup>3</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 164

pengembangan.<sup>4</sup> Pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* pada sub tema kegiatan ekonomi ini mengadaptasi dari model siklus pengembangan Borg dan Gall dengan metode *Research and Development* (R&D). R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, prosedur tertentu yang lebih unggul, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.<sup>5</sup>

Sedangkan Model Borg and Gall merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang sangat populer. Jika seseorang ingin mengembangkan atau membuat sebuah produk pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan model ini. Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall adalah:

*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation.*<sup>6</sup>

---

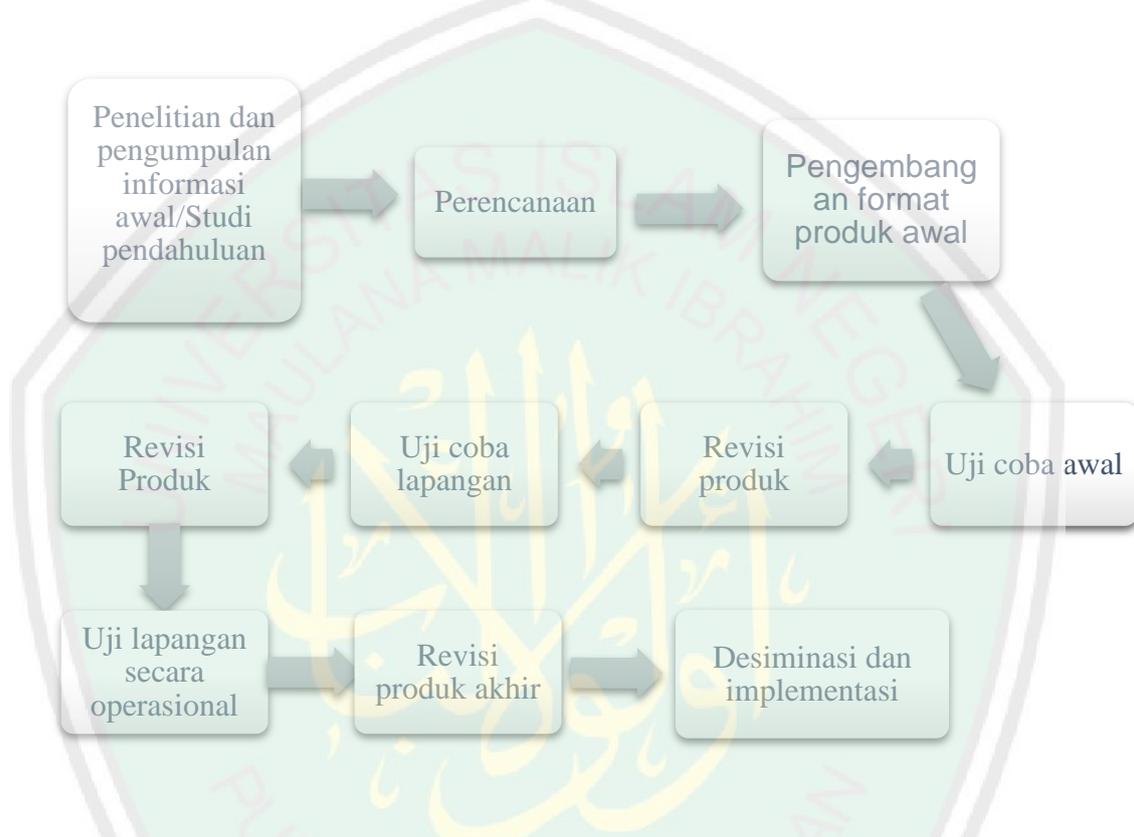
<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) page 2.

<sup>5</sup> Nusa Putra, *Research & Development* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012) page 67.

<sup>6</sup> W. R. Borg, dan M. D Gall, *Educational Research: an introduction* (New York: Longman, Inc, 1979) page 626.

Berdasarkan *guide-line* Borg dan Gall, ada sepuluh tahapan yang harus ditempuh dalam Research and Development (R & D). Kesepuluh langkah itu adalah:

**Gambar 3.1, Prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall**



1. Studi pendahuluan yaitu dengan mengumpulkan informasi awal meliputi observasi kelas atau pengamatan dan persiapan laporan awal.
2. Perencanaan. Pada langkah kedua ini pengembang merancang bagian-bagian pada Autoplay untuk setiap *slide*.
3. Pengembangan *prototype* awal yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay*. Sebelum produk diuji cobakan di lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.

4. Uji coba terbatas terhadap model awal, pada langkah ini pengembang mencoba menunjukkan hasil *prototype* awal pada para ahli.
5. Merevisi model awal, dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba awal tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.
6. Ujicoba lapangan, memulai pengembangan dalam penelitian untuk melihat hasil dari produk yang telah dikembangkan melalui sampel yang diambil dari sekolah yang menjadi objek penelitian.
7. Revisi produk, dilakukan berdasarkan uji coba lapangan. Hasilnya menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.
8. Ujicoba lapangan secara operasional.
9. Revisi akhir terhadap model, langkah ini dilakukan bila peneliti dan pihak terkait menilai proses dan produk yang dihasilkan model telah valid.
10. Diseminasi dan penyebaran kepada berbagai pihak baik secara *online* maupun *offline*.

## **B. Variabel Penelitian**

Adapun variabel dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran IPS Terpadu pada sub tema Kegiatan Ekonomi untuk kelas VII SMP/MTsN adalah :

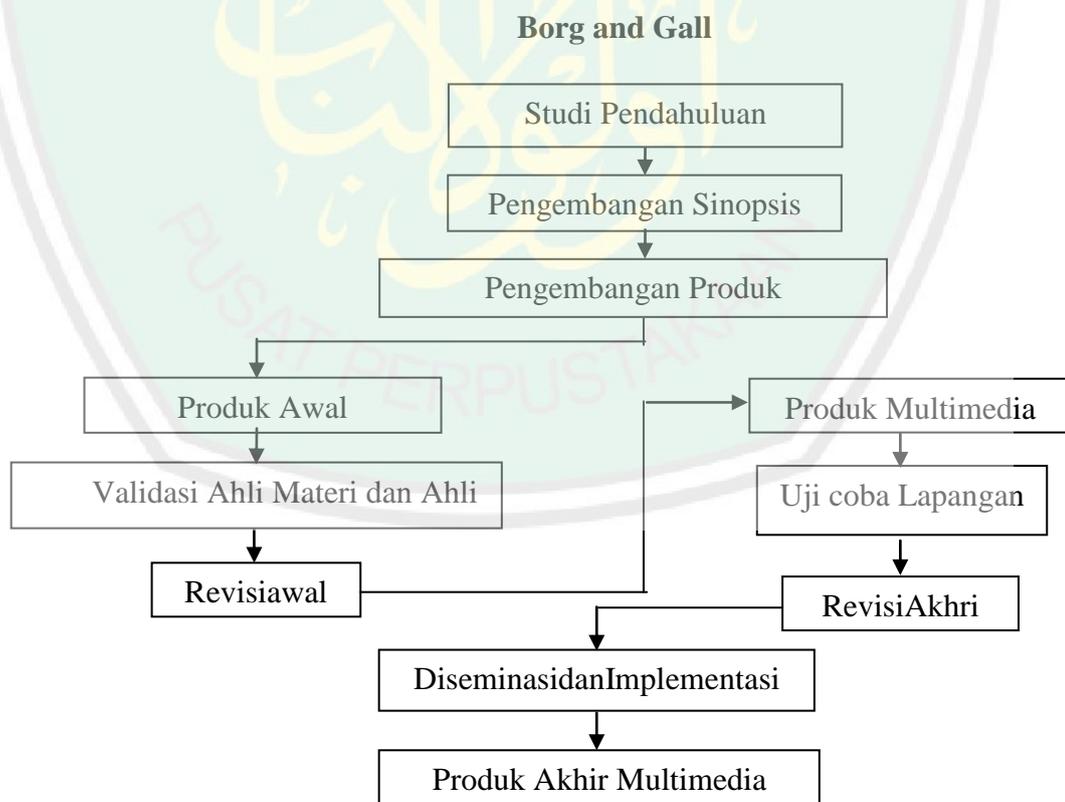
1. Variabel bebas, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Autoplay.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

### C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Prosedur pengembangan mengikuti prosedur pengembangan Borg dan Gall yang meliputi 10 tahap pengembangan. Pengembangan Media berbasis *Autoplay* untuk materi Kegiatan Ekonomi untuk siswa MTs Negeri Bangil kelas VII mengadaptasi dari model siklus pengembangan Borg dan Gall dengan metode *Research and Development (R&D)*.

Tahap penelitian dan pengembangan yang dikemukakan Borg dan Gall disederhanakan menjadi delapan langkah utama, yang meliputi: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, validasi, revisi, uji coba lapangan, revisi akhir, dan diseminasi, seperti langkah-langkah berikut:

**Gambar 3.2 Tahapan Prosedur Penelitian dan Pengembangan**



Prosedur pengembangan Media berbasis *Autoplay* untuk sub materi Kegiatan Ekonomi MTsN dengan langkah-langkah model Borg dan Gall dilakukan melalui tahapan, yaitu:

1. *Penelitian Dan Pengumpulan Informasi Awal/Studi Pendahuluan*

Tahap awal yang ditempuh dalam studi pendahuluan pengembangan *Autoplay* adalah studi pendahuluan yang berupa menganalisis materi Kegiatan Ekonomi sehingga dalam penyusunan media bisa dilakukan dengan efektif. Analisis dilakukan pada materi pelajaran Kegiatan Ekonomi untuk MTsN yang diajarkan pada siswa kelas VII.

2. *Tahap Pengembangan Sinopsis*

Setelah melakukan identifikasi kebutuhan, tahapan selanjutnya adalah perancangan sinopsis produk multimedia yang terdiri atas:

a. *Desain Program*

Desain program dilakukan untuk membuat tampilan program menjadi menarik dengan memasukkan materi-materi, video, suara dan gambar.

b. *Desain sinopsis naskah pengembangan*

Merupakan diagram yang menggambarkan alur dari program apabila program tersebut diakses. Desain sinopsis memberikan gambaran adanya interaksi dari penggunaannya dan interaksi tersebut akan lebih mudah dilakukan apabila sinopsis tersebut dapat divisualisasikan.

### 3. Tahap Pengembangan produk

#### a. Alat dan bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif untuk Kegiatan Ekonomi pada MTsN yaitu:

- 1) Perangkat keras (komputer/laptop) dengan ketentuan, Monitor 14 inci, Sound Card dan Speaker Active, VGA Card 32 Mb, Keyboard, Hard Disk 80 Gb, RAM 1 Gb, CD-Room, Processor Intel Core i3
- 2) Perangkat lunak, perangkat lunak yang digunakan adalah: Windows 7, Nero express, *Autoplay*, Windows media media player, Adobe Photoshop, Sound recorder, Microsoft office 2010-2013.

#### b. Pembuatan story board

Yaitu tahap dalam persiapan yang memberi gambaran seperti apa materi media akan ditampilkan dalam layar komputer dengan rinci bagaimana gaya tampilan yang akan dibuat.

#### c. Pembuatan Produk Awal Media Berbasis *Autoplay*

Tahap pembuatan prototipe (*assembly*) merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan (*material collecting*) seperti clip art image, audio, foto, video, animasi dan sebagainya yang sesuai dengan sub materi Kegiatan Ekonomi untuk SMP/MTsN.

#### 4. Tahap Validasi

Validasi dilakukan setelah media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* dibuat dengan cara mengumpulkan data dari subjek penelitian untuk perbaikan media. Validasi ini meliputi validasi isi materi dan validasi desain media. Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diujicobakan perlu adanya uji validasi produk. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli materi dan ahli media mengisi angket sesuai pertanyaan yang telah disediakan. Yang menggunakan 4 skala yaitu : (SS) *sangat setuju*, (S) *Setuju*, (KS) *Kurang Setuju*, (TS) *Tidak Setuju*.

Subjek validasi atau validator media pembelajaran interaktif ini terdiri dari 1 dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS), 2 dosen ahli media pembelajaran dan seorang guru pengampu mata pelajaran IPS Terpadu di Madrasah Tsanawiyah Negeri Kalirejo Bangil.

Kriteria validator adalah sebagai berikut:

a. Satu Dosen validasi ahli pendidikan Ekonomi:

- 1) Dosen PIPS yang berkompeten dalam bidang pendidikan Ekonomi Madrasah Tsanawiyah (MTs) maupun Sekolah menengah pertama (SMP).
- 2) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2.
- 3) Mengetahui kurikulum sains SMP/MTsN.

b. Dosen validasi desain media:

- 1) Memiliki latar belakang pendidikan minimal S2

- 2) Sebagai pemerhati desain pembelajaran yang akan digunakan pada anak didik di sekolah-sekolah.
- 3) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran interaktif.

c. Guru

- 1) Sebagai guru yang telah berpengalaman mengajar IPS terpadu selama 5 tahun terakhir.<sup>7</sup>
- 2) Memahami kurikulum sains SMP/MTs.

5. *Tahap Revisi awal*

Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan hasil produk. Revisi dilakukan berdasarkan angket dan rekomendasi yang diberikan oleh validator ahli (media materi). Setelah dilakukan revisi produk dari para validator maka produk siap diuji di lapangan.

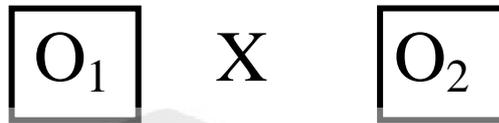
6. *Tahap ujicoba lapangan*

Ujicoba lapangan dilakukan untuk menguji kualitas produk yang telah dikembangkan dan bagaimana produk bisa meningkatkan hasil belajar siswa setelah menerima media berbasis *Autoplay*. Untuk pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran lama (kelas kontrol) dan model pembelajaran baru (kelas eksperimen).

---

<sup>7</sup> Muhammad Anwar. Pengembangan Media *Autoplay* Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Pogok Blitar. Skripsi tidak diterbitkan. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. UIN Malang, 2014. Hlm 46

**Gambar 3.3 Desain Eksperimen (*Before-After*).  $O_1$  Nilai Sebelum Treatment dan  $O_2$  Nilai Sesudah Treatment**



Keterangan:

$X$  = pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif

$O_1$  = tes awal/*pretest*

$O_2$  = tes akhir/*posttest*

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi  $O_1$  dan  $O_2$ .  $O_1$  adalah nilai hasil belajar siswa saat menggunakan sistem pembelajaran konvensional, sedangkan  $O_2$  adalah hasil belajar baru dengan menggunakan produk *Autoplay*.<sup>8</sup>

#### 7. Tahap Revisi Akhir

Apabila produk masih kurang layak untuk diujikan maka perlu adanya revisi ulang dari para validator sesuai dengan rekomendasi. Data yang diperoleh dari hasil validasi disimpulkan dan diuraikan sebagai usaha untuk merevisi multimedia yang telah dibuat.

#### 8. Desiminasi dan Implementasi

Dengan berbagai tahap yang telah pengembang lakukan dengan prosedur Borg n Gall, maka produk yang telah dikembangkan ini sudah

<sup>8</sup>Ibid, hlm. 303

dapat di implementasikan ke berbagai pihak baik secara *online* maupun *offline*.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan tersebut akan digunakan sebagai instrument pengumpul data yakni berupa wawancara, angket dan hasil test perolehan hasil belajar.<sup>9</sup> Yakni test prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Adapun Teknik Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran IPS Terpadu pada sub tema kegiatan ekonomi. Wawancara juga dilakukan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada sub tema kegiatan ekonomi.

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media ajar, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi media ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media ajar. Sifat pertanyaan dalam angket meliputi dua macam, yakni pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup. Pertanyaan terbuka digunakan untuk

---

<sup>9</sup>Fitratul Uyun, *Op cit.*,

mendapatkan data kualitatif. Sementara pertanyaan tertutup diarahkan untuk memperoleh data kuantitatif.

Angket ini juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisa dan digunakan sebagai revisi.

### 3. Test pencapaian hasil belajar atau *Achievement test*

Tes perolehan hasil belajar merupakan test prestasi yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu.<sup>10</sup> Test digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *post-test* yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media ajar pembelajaran IPS Terpadu pada siswa kelas VII semester II materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat MTsN Kalirejo Bangil.

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan materi. Tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*).

## E. Analisis Data

### 1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dari hasil validasi terhadap media ajar yang telah dikembangkan ada dua macam. Data pertama berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penskoran berupa persentase untuk mengetahui

---

<sup>10</sup>Suharsimi arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal, 124

kelayakan atau kevalidan buku ajar tersebut. Data kedua merupakan data kualitatif yang berupa tanggapan-tanggapan atau saran dari validator.

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif yaitu berupa angket skala likert dengan 5 alternatif jawaban, sebagai berikut:

- a. Skor 1, jika tidak jelas, tidak sesuai, tidak relevan, tidak sistematis, tidak memotivasi, tidak dapat mengukur kemampuan.
- b. Skor 2, kurang jelas, kurang sesuai, kurang relevan, kurang sistematis, kurang memotivasi, kurang dapat mengukur kemampuan.
- c. Skor 3, cukup jelas, cukup sesuai, cukup relevan, cukup sistematis, cukup memotivasi, cukup dapat mengukur kemampuan.
- d. Skor 4, jika sangat jelas, sangat sesuai, sangat relevan, sangat sistematis, sangat memotivasi, sangat dapat mengukur kemampuan.

Sedangkan bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa lembar pengisian saran dan komentar dari validator.

## 3. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban tertinggi<sup>11</sup>

**Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase:**<sup>12</sup>

presentase (%)	Tingkat Kevalidan
80-100	valid/tidak revisi
60-79	cukup valid/tidak revisi
40-59	kurang valid/revisi sebagian
0-39	tidak valid/revisi

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 68, media pembelajaran yang dikembangkan tersebut sudah dapat dimanfaatkan sebagai buku ajar dalam kegiatan belajar di sekolah.

#### 4. Analisis Uji T

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau achievement test (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan test awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba

<sup>11</sup> Subali, B. dkk., *Jurnal: Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), hlm. 27

<sup>12</sup> *ibid.*

sasaran yakni siswa kelas VII sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar. Teknik analisis datanya menggunakan Departemen Sample Test.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:<sup>13</sup>

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

t = Uji- T

D = Different ( $X_1 - X_2$ )

$d^2$  = Variansi

N = Jumlah sampel

---

<sup>13</sup> Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008), hlm. 214

## BAB IV

### PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

#### A. Latar Belakang Objek Penelitian.

##### 1. Profil MTs Negeri Kalirejo Bangil

Nama Madrasah	:	MTs Negeri Bangil
Status	:	Negeri
N S M	:	121.1.35.14.0001
NPSN	:	20548767
Status Akreditasi	:	A (Tahun 2015 tanggal 21 Oktober 2015)
Tahun berdiri	:	17 Desember 1968
Alamat Lengkap	:	Jalan Bader Nomor 1
Desa	:	Kalirejo
Kecamatan	:	Bangil
Kabupaten	:	Pasuruan
No. Telp / Fax	:	0343 - 741737
Kode Pos	:	67153

##### 2. Sejarah singkat MTs Negeri Bangil

Madrasah Tsanawiyah Negeri Bangil merupakan suatu lembaga pendidikan yang dikelola oleh pemerintah dalam hal ini Departemen Agama dalam perwujudannya diatur sesuai dengan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor: 369 Tahun 1993 tentang Madrasah Tsanawiyah.

Madrasah Tsanawiyah sebagai lembaga pendidikan dasar yang bercirikan khas agama islam dan Madrasah merupakan bagian dari system pendidikan nasional, dituntut untuk selalu berupaya meningkatkan kualitas dalam penyelenggaraan pendidikan, hingga dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas, mampu bersaing serta mampu menghadapi tantangan zaman.

Madrasah Tsanawiyah Negeri Bangil berdiri sejak tahun 1968 lahir dari cikal bakal Madrasah Tsanawiyah swasta dibawah naungan Yayasan Pondok Pesantren Riyadlul Ulum Kiduldalem Bangil. Atas dasar surat permohonan dari pimpinan Pondok Pesantren Riyadlul Ulum Kiduldalem Bangil tanggal 12 Juli 1968 Nomor : 03 / PP / RU / VII / 1968. Tentang permohonan penegerian Madrasah tersebut, maka Menteri Agama Republik Indonesia dengan Surat Keputusan Nomor : 266 Tahun 1968 tanggal 17 Desember 1968 menegerikan Madrasah Tsanawiyah Riyadlul Ulum Kidul Dalem Bangil Kabupaten Pasuruan menjadi Madrasah Tsanawiyah Agama Islam Negeri (MTsAIN) yang sekarang menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) Bangil dengan alamat Jalan Bader Nomor 1 Kalirejo Bangil Kabupaten Pasuruan.

## **B. Deskripsi Media Pembelajaran Hasil Pengembangan**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay***

Pada media pengembangan yang telah disusun yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* mata pelajaran IPS pada sub tema Kegiatan

Ekonomi Masyarakat untuk siswa kelas VII SMP/MTsN. Adapun komponen-komponen yang ada dalam media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini adalah sebagai berikut:

a. Halaman depan

Halaman depan pada media ini yakni pembuka untuk memulai menjalankan media pembelajaran, yang mana pada slide ini terdapat beberapa tombol, yakni: tombol Petunjuk, tombol Menu, dan tombol Profile pengembang. Selain tombol ini pengembang juga menambahkan media *Trendy Flash* dan *3D flash* serta ilustrasi music agar dapat memberikan kesan menarik pada tampilan halaman depan.

**Gambar 4.1. Halaman utama pada Autoplay**

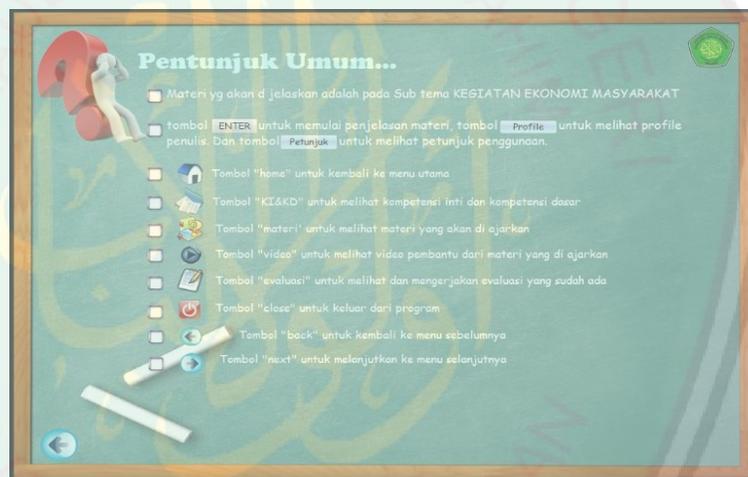


b. Petunjuk penggunaan media pembelajaran

Halaman petunjuk pengguna media pembelajaran berisi jenis-jenis tombol pengoperasian media pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran. Tombol-tombol tersebut terdiri dari tombol *home* yaitu tombol

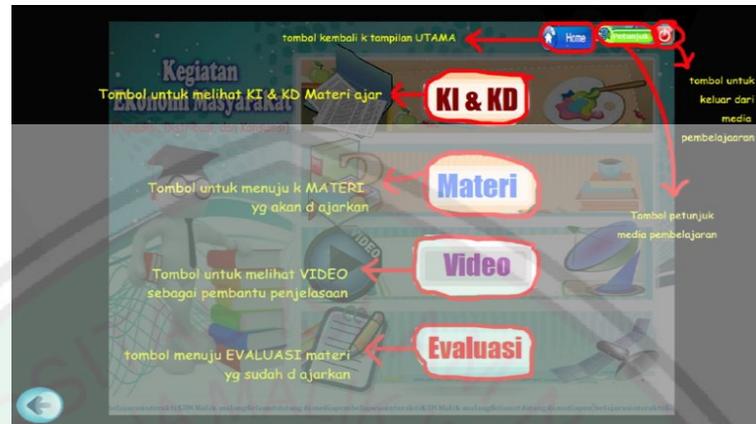
untuk kembali ke menu utama, tombol *KI & KD* untuk melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi, tombol *materi* untuk melihat materi yang akan diajarkan, tombol *video* untuk melihat video animasi dari materi yang diajarkan, tombol *evaluasi* yaitu untuk melihat dan mengerjakan soal-soal yang sudah ada, tombol *close* untuk keluar dari program, tombol *back* yaitu tombol untuk kembali ke menu sebelumnya, tombol *next* untuk melanjutkan ke menu selanjutnya.

**Gambar 4.2. Halaman petunjuk umum pada Autoplay**



Pada halaman ini dijelaskan beberapa hal yang mengenai tombol-tombol yang terdapat pada keseluruhan media pembelajaran berbasis Autoplay ini, hal ini ditampilkan agar para penggunaan dapat mengenal tombol-tombol yang digunakan agar para penggunaan tidak bingung dan dapat dimengerti oleh pengguna media Autoplay yang telah dikembangkan.

**Gambar 4.3.** petunjuk pada salah satu slide yang ada di Autoplay



Sedangkan pada halaman petunjuk yang satu ini, pengguna akan diarahkan pada penjelasan penggunaan tombol yang ada pada setiap halaman atau slide yang ada pada media pembelajaran Autoplay ini.

### c. Tampilan menu

Halaman tampilan menu merupakan halaman yang berisi dari menu-menu yang tersedia dalam media pembelajaran, adapun menu-menu yang tersedia tersebut antara lain terdiri dari Menu KI&KD, menu Materi/peta konsep, menu video, dan menu evaluasi.

**Gambar 4.4.** Halaman Menu pada Autoplay



#### d. Rincian KI & KD

Pada menu ini berisi tentang rincian dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran IPS Terpadu pada sub tema kegiatan ekonomi. Adapun sistematika tampilan menu kompetensi inti dan kompetensi dasar ini adalah sebagai berikut.

**Gambar 4.5. Halaman KI dan KD materi kegiatan ekonomi**



#### e. Peta konsep

Pada menu ini berisi peta konsep tentang sub tema kegiatan ekonomi masyarakat serta pemanfaatan sumber daya alam. Gambaran dari peta konsep tersebut adalah sebagai berikut.

**Gambar 4.6. Halaman peta konsep pada Autoplay**



f. Materi

Pada menu materi ini berisi tentang keseluruhan materi tentang sub tema kegiatan ekonomi, yang terdiri dari pembahasan untuk pengertian kegiatan ekonomi serta bagian-bagiannya antara lain, kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi, selain itu juga terdapat pemanfaatan sumber daya alam beserta bagian-bagiannya juga seperti, aktivitas pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, pertambangan, dan aktivitas kehutanan. Pada materi ini juga dilengkapi dengan animasi dan gambar sebagai pendukung penyampaian materi pembelajaran dari masing-masing pembahasan. Slide pada menu ini dapat dilihat pada sebagian gambar dibawah ini.

**Gambar 4.7. Halaman pengertian kegiatan ekonomi**



**Gambar 4.8. halaman pengertian kegiatan konsumsi**



g. Refleksi yang berisi Video Animasi pembelajaran kegiatan ekonomi.

Menu selanjutnya yaitu refleksi. Pada menu refleksi ini berisi tentang video pembelajaran kegiatan ekonomi yang juga dilengkapi dengan pemanfaatan sumber daya alam.

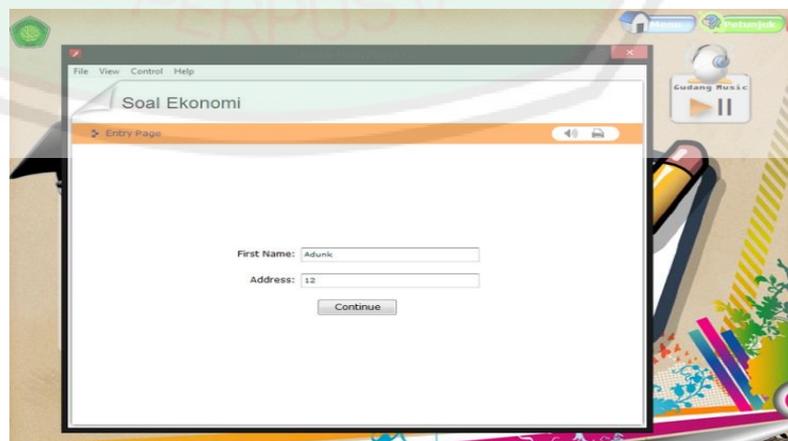
**Gambar 4.9. Halaman video animasi yang ada di Autoplay**



h. Evaluasi

Pada menu evaluasi ini berisi latihan soal-soal khususnya soal-soal *multiple choice* yang akan dikerjakan oleh siswa. Soal-soal yang terdapat pada menu evaluasi ini berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya dalam media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh pengembang. Slide pada menu evaluasi ini adalah sebagai berikut.

**Gambar 4.10. Halaman evaluasi pada Autoplay**



i. Profile pengembang

Pada menu profile pengembang ini berisi tentang identitas dari pengembang yang sudah mengembangkan media pembelajaran ini, yang terdiri dari nama, NIM, asal, jurusan, fakultas, dan prody yang ditekuninya pada jurusan PIPS di kampus UIN Malang.

**Gambar 4.11. Halaman profile pengembang**



**C. Penyajian Data Validasi**

Data dari validasi media pembelajaran diambil mulai tanggal 15 September 2015 dan berakhir pada tanggal 21 September 2015, pengambilan data tersebut melalui hasil dari validasi ahli dan uji coba lapangan. Pengambilan data validasi diperoleh dari tiga validator yang terdiri dari validator ahli materi, ahli design media, dan seorang guru ahli pembelajaran bidang studi IPS terpadu di MTsN Kalirejo bangil. Guru pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai ahli

materi dan ahli media yang sekaligus berperan sebagai pelaksana pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehari-hari. Identitas validator ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala lingkert, sedangkan data kualitatif berasal berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi penskoran nilai adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.1: Kriteria penskoran Angket Validasi Media**

Jawaban	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sedangkan untuk angket validasi ahli materi, guru kelas VII A, dan Siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.2: Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Guru, dan Siswa**

**Kelas VII A**

Jawaban	Skor
<b>A</b>	<b>4</b>
<b>B</b>	<b>3</b>
<b>C</b>	<b>2</b>
<b>D</b>	<b>1</b>

Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas VII MTsN Kalirejo Bangil beserta kritik dan sarannya.

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

#### a. Paparan Data Kuantitatif

Data Kuantitatif hasil validasi ahli materi tahap pertama selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.3

**Tabel 4.3: Data penilaian Ahli Materi Media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pokok Bahasan Kegiatan Ekonomi Masyarakat dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AutoPlay untuk siswa Kelas VII oleh ahli materi.**

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
2	Apakah media ini memudahkan dalam mengajar	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
3	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013	4	4	100	Valid	Tidak revisi
4	Bagaimanakah kesesuaian antara gambar dan materi	4	4	100	Valid	Tidak revisi
5	Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa/i memahami materi	4	4	100	Valid	Tidak revisi

6	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan	4	4	100	valid	Tidak revisi
7	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi	4	4	100	Valid	Tidak revisi
8	Apakah contoh-contoh gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi	4	4	100	Valid	Tidak revisi
9	Bagaiman tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4	4	100	Valid	Tidak revisi
10	Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi	4	4	100	Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		38	40	95%	Valid	Tidak revisi

Berikut adalah persentase tingkat kevalidan media pembelajaran

berdasarkan penilaian ahli materi:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{38}{40} \times 100\% \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penialain

$\sum xi$  = jumlah jawab tertinggi

100 = bilangan konstan

Tabel 4.3 menunjukkan data hasil validasi ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap produk pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kegiatan Ekonomi kelas VII MTsN. Menyatakan valid pada item nomer 3,4,5,6,7,8,9,10, cukup valid pada item 1 dan 2. Maka berdasarkan perhitungan diatas yang sudah dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan mencapai **95%**. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **Sangat Valid**.

b. Data kualitatif

Adapun data kualitatif hasil ahli materi yang memberikan masukan, saran, dan komentar tentang materi pada media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan terbuka yang berkeenaan dengan media ajar ini dipaparkan pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4.4: Kritik dan Saran Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII**

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Kusumadyah Dewi, M.AB	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebaiknya ditambahkan rantai distribusi pada pokok pembahasan distribusi dari produsen sampai ke konsumen</li> <li>2. Konsumen yang sudah tertulis, ditambahkan konsumen luar negeri karena saat ini kita sedang menghadapi pasar bebas.</li> <li>3. Pada soal <i>Quiz Creator</i> nomer 5, “usaha dan jasa” sebaiknya dipermudah</li> </ol>

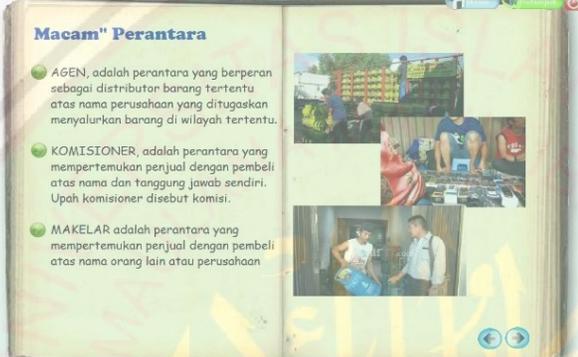
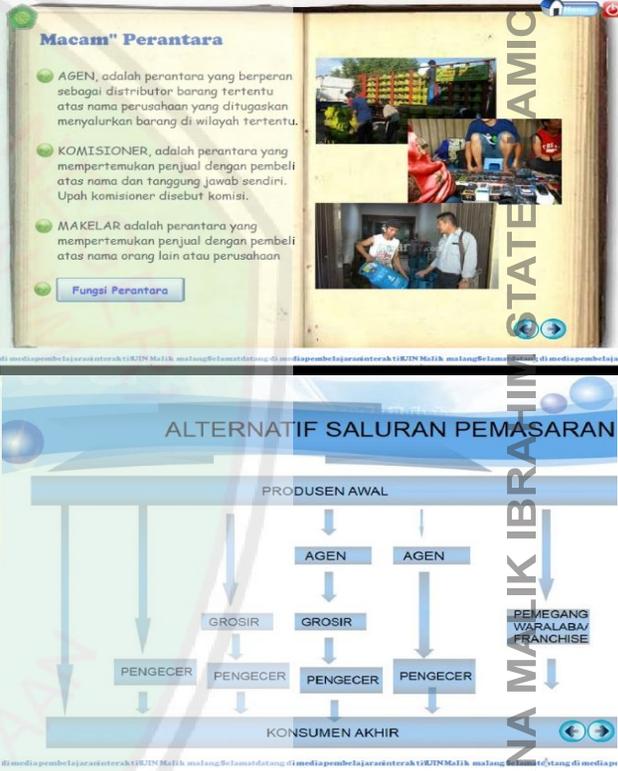
	<p>menjadi “jasa” saja.</p> <p>4. Background pada penjelasan distribusi jangian terlalu ribet.</p>
--	--

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti ataukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk agar menjadi lebih berkualitas. Dalam perbaikan media pembelajaran ini dibutuhkan satu kali revisi, validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 21 september 2015 oleh Ibu Kusumadyah Dewi, M.AB.

c. Revisi produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5: Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah direvisi
1	Penambahkan rantai distribusi pada pokok pembahasan distribusi	 <p><b>Macam Perantara</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>AGEN, adalah perantara yang berperan sebagai distributor barang tertentu atas nama perusahaan yang ditugaskan menyalurkan barang di wilayah tertentu.</li> <li>KOMISIONER, adalah perantara yang mempertemukan penjual dengan pembeli atas nama dan tanggung jawab sendiri. Upah komisioner disebut komisi.</li> <li>MAKELAR adalah perantara yang mempertemukan penjual dengan pembeli atas nama orang lain atau perusahaan</li> </ul> <p>Fungsi Perantara</p>	 <p><b>ALTERNATIF SALURAN PEMASARAN</b></p> <pre> graph TD     PA[PRODUSEN AWAL] --&gt; A1[AGEN]     PA --&gt; A2[AGEN]     A1 --&gt; G1[GROSIR]     A2 --&gt; G2[GROSIR]     G1 --&gt; P1[PENGECEK]     G2 --&gt; P2[PENGECEK]     P1 --&gt; KA[KONSUMEN AKHIR]     P2 --&gt; KA     PA --&gt; P3[PENGECEK]     PA --&gt; P4[PENGECEK]     P3 --&gt; KA     P4 --&gt; KA     PA --&gt; P5[PEMEGANG WARALABA/FRANCHISE]     P5 --&gt; KA   </pre>

2	<p>Konsumen yang sudah tertulis, ditambahkan konsumen luar negeri karena saat ini kita sedang menghadapi pasar bebas.</p>		 <p><b>Konsumsi Luar Negeri</b></p> <p>Pada zaman modern ini kita sudah merasakan adanya pasar bebas, sebagai konsumen kita sudah dapat merasakan dan menggunakan produk-produk buatan luar negeri ini.</p> <p>Contohnya seperti media-media sosial yang paling sering kita gunakan, seperti: facebook, twitter, BBM dll.</p>
3	<p>ada soal quis creator nomer 5, “usaha dan jasa” sebaiknya dipermudah menjadi “jasa” saja.</p>	 <p>Soal Ekonomi</p> <p>Question 5 of 10 \ Multiple Choice \ 10</p> <p>5. Dibawah ini merupakan kegiatan produksi yang bergerak dibidang Usaha dan jasa, kecuali...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Bank</li> <li><input type="radio"/> Rumah sakit</li> <li><input type="radio"/> Bengkel</li> <li><input type="radio"/> Petani</li> </ul> <p>Outline... &lt; Prev Next &gt;</p>	 <p>Soal Ekonomi</p> <p>Question 5 of 10 \ Multiple Choice \ 10</p> <p>5. Dibawah ini merupakan kegiatan produksi yang bergerak dibidang jasa, kecuali...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Bank</li> <li><input type="radio"/> Rumah sakit</li> <li><input type="radio"/> Bengkel</li> <li><input type="radio"/> Petani</li> </ul> <p>Outline... &lt; Prev Next &gt;</p>

<p>4</p>	<p>Background pada penjelasan distribusi.</p>	<p><b>Pedagang Besar (Grosir)</b></p> <p>Adalah distributor yang membeli barang dalam jumlah besar langsung dari pabrik atau produsen dan menjualnya kepada pedagang kecil.</p> <p>Yang termasuk pedagang besar adalah grosir, eksportir, dan importir.</p>	<p><b>Bagian-bagian Distribusi</b></p> <p><b>I Pedagang Besar (Grosir)</b></p> <p>Adalah distributor yang membeli barang dalam jumlah besar langsung dari pabrik atau produsen dan menjualnya kepada pedagang kecil.</p> <p>Yang termasuk pedagang besar adalah grosir, eksportir, dan importir.</p>
<p>5</p>	<p>Background kegiatan ekonomi</p>	<p><b>PETA KONSEP</b></p> <p><b>Kegiatan Ekonomi</b></p> <p>suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk mendapatkan barang atau jasa tertentu, Kegiatan untuk mencapai kesejahteraan dalam hidupnya</p>	<p><b>Peta Konsep</b></p> <p><b>Kegiatan Ekonomi</b></p> <p>Adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan mendapatkan barang atau jasa tertentu. Atau bisa juga dikatan sebagai kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan/kesejahteraan hidupnya.</p>

## 2. Hasil Validasi Ahli Desain Media.

### a. Paparan data kuantitatif

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media pembelajaran adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi Kegiatan ekonomi masyarakat Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan media *Autoplay* diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada tabel 4.6

**Tabel 4.6: Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Autoplay*.**

No	Pertanyaan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	Keterangan
1	Tampilan media Autoplay sudah menarik dan dekat dengan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi
2	Pada autoplay tampilan dan menu sudah jelas tampilannya untuk siswa MTsN kelas VII.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi
3	Jenis huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MTsN kelas VII.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi
4	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan siswa MTsN	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi

	kelas VII.					
5	Gambar pada autoplay sesuai dengan materi	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi
6	Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian pada autoplay menarik.	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
7	Ilustrasi gambar dan video animasi dalam media ajar memperjelas materi.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak revisi
8	Tokoh professor atau motion dalam media tepat.	3	4	75	Cukup valid	Tidak Revisi
9	Warna pada media konsisten	4	4	100	Valid	Tidak revisi
10	Intrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	3	4	75	Cukup Valid	Tidak Revisi
<b>JUMLAH</b>		31	40	77,5%	Valid	Tidak revisi

Berdasarkan persentase tingkat kevalidan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli desain.

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\%$$

$$= \frac{31}{40} \times 100\%$$

$$= 77,5\%$$

Keterangan:

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

$\sum x$  = Jumlah jawaban penialain

$\sum xi$  = jumlah jawab tertinggi

100 = bilangan konstan

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Pada tabel 4.6 menunjukkan data hasil validasi ahli media pembelajaran terhadap produk pengembangan media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kegiatan ekonomi masyarakat melalui media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* untuk kelas VII SMP/MTsN. Berdasarkan perhitungan hasil data validasi diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli desain secara keseluruhan mencapai 77,5%, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **Valid**.

b. Paparan data kualitatif

Adapun data kualitatif hasil ahli desain media yang memberikan masukan, saran, dan komentar tentang materi pada media ajar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media ajar ini dipaparkan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4.7: Kritik dan Saran Ahli Design Media Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII**

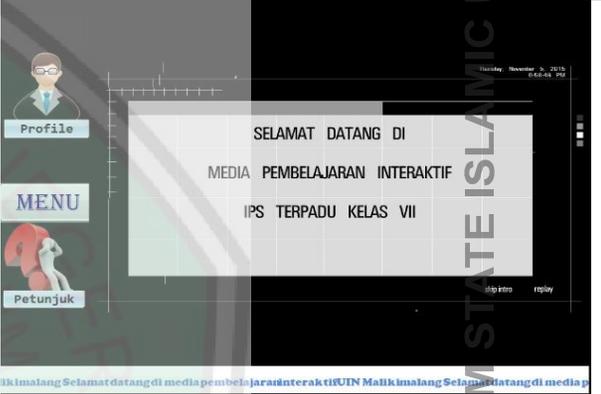
Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd Dan Makki Hasan, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol menu, profile dan petunjuk pada tampilan awal perlu di pindah. Karena tidak sinkron dengan media <i>trendy flash</i>.</li> <li>2. Jenis huruf kurang menarik untuk kalangan kelas VII.</li> <li>3. Gambar kurang sesuai dengan materi terutama pada slide distribusi dan konsumsi.</li> <li>4. Tata letak gambar kurang sesuai</li> <li>5. Warna background pada tampilan media.</li> </ol>

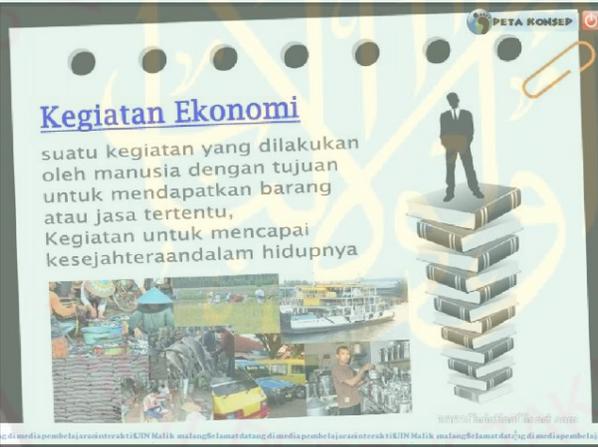
Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, telah dituliskan bahwasannya ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai bahan pertimbangan apakah produk layak untuk diteliti atukah tidak, serta sebagai penyempurnaan produk agar menjadi lebih berkualitas. Dalam perbaikan media pembelajaran ini dibutuhkan satu kali revisi, validasi pada ahli materi ini dilakukan pada tanggal 21 september 2015 sampai 16 November 2015 oleh Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pddan Bapak Makki Hasan, M.Pd.

c. Revisi produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8: Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Design Media Pembelajaran

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah direvisi
1	Memindahkan tombol Menu, Profile dan petunjuk pada tampilan awal <i>Autoplay</i>		
2	Mengganti jenis huruf dari "Colonna MT" menjadi "Comic Sans MS"	Kegiatan Ekonomi	Kegiatan Ekonomi

3	Menyesuaikan gambar tampilan dengan materi.		
4	Memperbaiki tata letak gambar pada media		



### 3. Validasi Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Kalirejo Bangil

#### a. Paparan data kualitatif

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru bidang studi ilmu pengetahuan social kelas VII MtsN bangil adalah berupa media ajar. Paparan deskriptif hasil validasi guru bidang studi ilmu pengetahuan social terhadap produk pengembangan media ajar imu pengetahuan social kelas VII materi kegiatan ekonomi masyarakat menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *AutoPlay* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrument angket dapat dilihat pada Tabel 4.9

**Tabel 4.9: Hasil Penilaian Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII MTsN Kalirejo Bangil Terhadap Media Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay***

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	Persen (%)	Kriteria kevalidan	keterangan
1	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada media ajar ini?	4	4	100	valid	Tidak revisi
2	Apakah Media Ajar ini memudahkan dalam mengajar?	4	4	100	valid	Tidak revisi
3	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013?	4	4	100	valid	Tidak revisi

4	Bagaimana kesesuaian antara gambar dan materi?	4	4	100	valid	Tidak revisi
5	Apakah contoh-contoh dalam media ajar dapat membantu siswa dalam memahami materi?	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
6	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?	4	4	100	valid	Tidak revisi
7	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
8	Apakah gambar tokoh atau motion yang digunakan memberikan daya Tarik kepada siswa?	3	4	75	Cukup valid	Tidak revisi
9	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media ajar, apakah sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas VII MTsN?	4	4	100	valid	Tidak revisi
10	Apakah instrument evaluasi yang digunakan tepat?	4	4	100	valid	Tidak revisi
	<b>Jumlah</b>	37	40	92,5%	valid	Tidak revisi

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma X}{\Sigma X_1} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{40} \times 100\% \\
 &= 92,5\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

$\Sigma x$  = Jumlah jawaban penialain

$\Sigma xi$  = jumlah jawab tertinggi

Persen (p) = persentase tingkat kevalidan

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100$$

Berdasarkan penghitungan diatas maka pengamatan yang dilakukan oleh ahli pembelajaran (guru mata pelaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Kalirejo Bangil) keseluruhan mencapai **92,5%**, jika dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor ini termasuk dalam kriteria **Sangat Valid**.

b. Paparan data kualitatif

Berikut adalah paparan data kualitatif yang merupakan hasil validasi ahli pembelajaran (guru mata pelaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Kalirejo bangil) dapat dilihat pada tabel 4.10

**Tabel 4.10: Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran Terhadap Media Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis *Autoplay* Sub Tema Kegiatan Ekonomi**

Nama Subjek Uji Ahli	Kritik dan Saran
Siti Muti'ah, SE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterkaitan materi hendaknya dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa (contextual learning)</li> <li>2. Untuk mempermudah pemahaman siswa, hendaknya mengambil contoh produk yang real, misalnya disekitar siswa yang kemudian dikaitkan langsung dengan materi produksi, distribusi dan konsumsi, seperti misalnya alat tulis siswa, barang bawaan (tas, sepatu dll)</li> </ol>

Berdasarkan penilaian oleh ahli pembelajaran media pembelajaran yang dikembangkan sudah bagus untuk menjalankan fungsinya sebagai media pembelajaran. Namun, ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki sebagai pengempurnaan produk agar menjadi lebih berkualitas. Dalam perbaikan media pembelajaran ini dibutuhkan satu kali revisi. Validasi pada adli pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 19 September 2015 oleh Ibu Muti'ah, SE selaku pengajar IPS Terpadu di kelas VII MTsN Kalirejo Bangil.

c. Revisi produk.

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka revisi terhadap media pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.11: Revisi Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Guru Pembelajaran Bidang Studi IPS Terpadu**

No.	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah direvisi
1	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, yaitu dengan mengubah contoh gambar pada media		

## D. Hasil Uji Coba Lapangan

### 1. Penyajian Data Kelas Kontrol dan Data Kelas Experimen

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan *treatment* yang berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay*, sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan *treatment* yang berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Tujuan dari penggunaan dua kelas ini adalah untuk memudahkan peneliti melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis *Autoplay* terhadap pemahaman konsep siswa kelas VII MTsN Kalirejo Bangil pada sub tema kegiatan ekonomi mata pelajaran IPS Terpadu.

Dari hasil penilaian kelas kontrol dan kelas experimen (*Terlampir*) yang telah pengembang dapatkan dari hasil uji coba, dapat dilihat dengan mencari rata-rata yang menunjukkan bahwa bahwa rata-rata nilai kelas kontrol adalah 68,71 dan experimen adalah 91,46. Dengan melihat rerata atau mean hasil experiment yang lebih besar yakni (91,46) dibandingkan dengan hasil nilai rerata atau mean kelas kontrol yakni (68,71), maka dapat dikatakan bahwa media ajar pemebelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan pemahaman materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas VII.

Data nilai dari kelas kontrol dan experimen tersebut selanjutnya dianalisis melalui uji T dua sampel (*Paired Sampel T Test*). Teknik analisis ini digunakan

untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. hal yang merupakan indikator ada tidaknya pengaruh, bila terjadi perbedaan antara pemahaman kognitif peserta didik antara sebelum dan setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.

Adapun langkah-langkah dalam penyelesaian penghitungan uji T ini adalah sebagai berikut:

a. Membuat  $H_0$  dan  $H_a$  dalam bentuk kalimat.

**$H_0$ :** Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa materi Kegiatan Ekonomi kelas VII MTsN Kalirejo Bangil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

**$H_a$ :** Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa materi Kegiatan Ekonomi kelas VII MTsN Kalirejo Bangil sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

b. Membuat  $H_0$  dan  $H_a$  dalam bentuk statistic

$$H_0 : \mu a = \mu b$$

$$H_a : \mu a \neq \mu b$$

c. Membuat tabel perhitungan

(tabel terlampir)

$$\bar{d} = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{910}{35} = 26$$

d. Mencari t hitung dengan rumus:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{26}{\sqrt{\frac{24400}{35(35-1)}}}$$

$$= \frac{26}{\sqrt{\frac{24400}{1190}}}$$

$$= \frac{26}{\sqrt{20,50}}$$

$$= \frac{26}{4.52}$$

$$= 5,75$$

Jadi diperoleh  $T_{hitung}$  sebesar 5,75

e. Menentukan kaidah pengkajian

- 1) Jika nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- 2) Jika nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  maka signifikan artinya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

$$T_{tabel} = t \quad ; \quad db$$

$$\begin{aligned} D_b &= n-1 \\ &= 35-1 \\ &= 34 \end{aligned}$$

$$\text{Jadi } T_{tabel} = t_{0,05 : 34} = 2,032$$

- f. Membandingkan  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$

$$\text{Jadi } t_{hitung} \geq t_{tabel}$$

$$t_{hitung} (5,75) \geq t_{tabel} (2,032)$$

Dengan demikian, hasilnya adalah signifikan, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

- g. Kesimpulan

Karena  $t_{hitung} = 5,75 > 2,032$  ( $t_{tabel}$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, jadi kesimpulannya ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai akhir (kelas eksperimen) dengan nilai awal (kelas kontrol).

Maka hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* ini dapat dikatakan berhasil dan efektif digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas khususnya kelas VII mata pelajaran IPS Terpadu pada sub tema Kegiatan Ekonomi Masyarakat, karena bisa dilihat hasil statistik dari hasil dari kelas eksperimen yang lebih dominan dari hasil kelas kontrol.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Desain Produk Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay*

Peran bahan ajar dalam pembelajaran adalah untuk penyajian bahan belajar, sumber kegiatan bagi siswa untuk berlatih berkomunikasi secara interaktif, rujukan informasi kebahasaan, sumber stimulan, gagasan suatu kegiatan kelas, silabus, dan bantuan bagi guru yang kurang berpengalaman untuk menumbuhkan kepercayaan diri. Hal ini akan mempengaruhi proses belajar siswa karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.<sup>1</sup>

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mencatat, menulis, dan mengadakan penyempurnaan seperlunya terhadap semua kejadian yang berhubungan dengan proses belajar dan mengajar, sehingga akhirnya ditemukan prototipe metode penyampaiannya.<sup>2</sup> Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. menurut Borg & Gall (1983) penelitian pengembangan adalah

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal 1.

<sup>2</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) page 6.

suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>3</sup>

Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan peneliti didesain semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP/MTsN. Hal ini bertujuan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar sekaligus membuat siswa termotivasi dalam belajar IPS khususnya pada sub tema kegiatan ekonomi masyarakat.

### **1. Desain Produk Media Pembelajaran.**

Media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan mempunyai desain sebagai berikut:

#### *a. Halaman Depan (Home)*

Halaman depan media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini berisi slide pembuka yang bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk siswa kelas VII MTsN pada sub tema kegiatan ekonomi masyarakat sebelum ke menu menu utama. Selain itu, halaman depan ini juga dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “Menu” untuk masuk ke Menu utama, tombol “Profile” berfungsi untuk mengetahui penyusun dan pengembang media pembelajaran, tombol “petunjuk” untuk melihat petunjuk penggunaan tombol pada tampilan awal media pembelajaran, running text “selamat datang dimedia pembelajaran

---

<sup>3</sup> Punaji Setyosari, *metode penelitian pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194

interaktif UIN Malang” menggunakan *3D Flash Animation* untuk memberikan kesan menarik pada media.

Sesuai dengan materi yang digunakan pada media pembelajaran ini yaitu materi kegiatan ekonomi, gambar yang ada disesuaikan semenarik mungkin dengan materi tersangkut.

*b. Menu Utama*

Menu utamamedia pembelajaran berbasis *Autoplay* ini berisi tentang materi pelajaran “kegiatan ekonomi masyarakat” sesuai dengan KI, KD, yang ada di kelas VII SMP/MTsN. Dilengkapi dengan rincian KI, KD, peta konsep, materi pembelajaran. Tombol “KI,KD” untuk melihat rincian KI dan KD pelajaran, tombol “materi” untuk memulai pembelajaran yang sudah dilengkapi materi-materi kegiatan ekonomi yang ada, tombol “video” untuk melihat video yang berkaitan dengan materi yang di ajarkan, dan latihan (evaluasi) untuk siswa kelas VII SMP/MTsN. Selain itu juga terdapat tombol “home” untuk kembali ke halaman depan, tombol “petunjuuk” untuk melihat petunjuk penggunaan tombol pada tampilan menu, dan tombol “Exit” untuk keluar dari media pembelajaran.

Menu utama ini berfungsi sebagai gerbang untuk selanjutnya memulai menggunakan media pembelajaran yang berawal dari tombol KI, KD, kemudian dilanjutkan dengan tombol peta konsep, selanjutnya adalah tombol materi, tombol video, dan tombol evaluasi. *Background* dan warna yang mendominasi halaman ini juga disesuaikan dengan materi dan

karakteristik siswa SMP/MTsN untuk membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar IPS khususnya pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat.

*c. Gambar dan Video dalam Media Pembelajaran berbasis Autoplay*

Gambar yang terdapat pada Media Pembelajaran ini terdiri dari dua macam gambar, yaitu gambar kartun dan gambar nyata (*real*). Pengembang melakukan ini karena kedua macam gambar tersebut mempunyai fungsi yang bertujuan untuk memaksimalkan penyampaian materi pada siswa. Penggunaan gambar-gambar tersebut juga disesuaikan dengan materi yang digunakan.

Gambar kartun bertujuan untuk menarik minat dan perhatian siswa terhadap materi dan media pembelajaran, sedangkan gambar nyata (*real*) disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP/MTs yang bertujuan untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

Pengembang juga menambahkan video animasi yang bertujuan untuk menguatkan materi yang telah dipelajari, Video animasi ini dibuat dengan menggunakan *software flash player* dan *video Scribe*. Video berdurasi kurang lebih tiga menit ini dimasukkan ke dalam masing-masing materi yaitu materi Kegiatan Ekonomi. Video ini juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk mengikuti jalannya pembelajaran dengan baik.

*d. Musik yang Digunakan dalam Media Pembelajaran berbasis Autoplay*

Selain menggunakan gambar dan video, pengembang juga menambahkan musik yang mengiringi tampilan media pembelajaran

berbasis *Autoplay* ini. Musik yang digunakan dalam media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menjadi sasaran penggunaan media ini yaitu siswa SMP/MTs dan ketepatan materi yang sedang dipelajari yaitu materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat. Hal ini diharapkan agar siswa kelas VII lebih tertarik dan termotivasi untuk mempelajari pelajaran IPS khususnya materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat.

e. *Isi Media Pembelajaran berbasis Autoplay*

Media Pembelajaran berbasis *Autoplay* pada materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat yang dikembangkan oleh peneliti ini dilatar belakangi oleh realitas yang ada di MTsN Kalirejo Bangil bahwa media yang digunakan di kelas VII masih bersifat monoton. Sehingga dari segi penjabaran materi yang dipSparkan masih sangat terbatas, ditambah lagi rendahnya pemahaman siswa kelas VII A terhadap materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat. Dengan demikian hasil pengembangan multimedia ini dimaksudkan agar dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas VII MTsN Kalirejo Bangil.

Media Pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Autoplay* yang di dalamnya terdapat KI-KD, materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk kelas VII, video animasi yang menggunakan *software flash player*, kuis pintar yang menggunakan *software Quiz Creator* yang mana kuis tersebut disusun dalam berbagai

bentuk soal tidak hanya soal *multiple choice* saja. Materi yang dijelaskan pada media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini adalah konsep dari materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat yang meliputi kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi yang mana telah dilengkapi dengan contoh-contoh dan gambar-gambar untuk membantu pemahaman peserta didik berikut contohnya.

Setelah diberikan materi Kegiatan Ekonomi Masyarakat melalui media tersebut, siswa dapat diuji pemahamannya dengan mengerjakan soal yang terdiri dari 10 soal yang terdapat pada halaman latihan (evaluasi). Dalam media ini juga terdapat profil pengembang yang bertujuan untuk mengetahui pengembang media pembelajaran ini, dan diharapkan untuk membantu agar media ini tidak diakui oleh pihak lain.

Dari paparan peneliti tentang produk yang dikembangkan diatas, selanjutnya peneliti melakukan validasi-validasi kepada para ahli materi maupun ahli dari desain media yang dikembangkan, paparan data dari para ahli media pengembangan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

## **2. Validitas Produk Media Pembelajaran berbasis *Autoplay***

Validasi merupakan langkah yang harus ditekankan pada suatu produk pembelajaran, hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam proses pengembangan suatu produk sebelum diinterpretasikan

kepada anak didik.<sup>4</sup> Tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran dilihat melalui lembar validasi yang sudah diperiksa dan disetujui oleh validator yang terdiri dari satu dosen ahli isi atau materi mata pelajaran IPS, satu dosen ahli desain atau media pembelajaran, dan satu guru mata pelajaran IPS kelas VII MTsN Kalirejo Bangil.

Hasil validasi dari beberapa subjek telah dikonservasikan pada skala persentase berdasarkan pada tingkat kevalidan serta pedoman untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut:

**Tabel 5.1**  
**Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase**

Persentase ( % )	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Valid	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang Valid	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak revisi total

<sup>4</sup>Triarto, *Mendesain media pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta, 2010, prenanda media)Hal: 42

#### a. Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Pelajaran IPS

Paparan data hasil validasi isi/materi oleh dosen Ekonomi Ibu Kusumadyah Dewi, M.AB terhadap materi pembelajaran IPS melalui media pembelajaran berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif ini diperoleh penilaian dengan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan buku ajar yang ada.
- 2) Kemudahan media dalam mengajar, diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian isian pada materi dalam media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar.
- 3) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan KI dan KD yang ada.
- 4) Kesesuaian/kemenarikan gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan pada media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan pada media pembelajaran sudah sesuai.
- 5) Kemudahan contoh-contoh, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa peta konsep yang terdapat pada media sudah tepat dan mudah untuk dipahami.

- 6) Kemenarikan/ kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media ajar, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian huruf dan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis *Autoplay* sudah sesuai.
- 7) Kejelasan urutan penyampaian materi, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan urutan penyampaian materi dan mudah untuk dipahami.
- 8) Kemudahan contoh-contoh gambar dan video pada media ajar untuk pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa contoh-contoh gambar dan video yang disajikan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media.
- 9) Ketepatan/tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 10) Tingkat kejelasan tugas dan evaluasi materi dengan karakteristik materi untuk kelas VII SMP/MTsN, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan tugas dan evaluasi materi dengan karakteristik materi untuk kelas VII

SMP/MTsN yang disajikan pada media ajar sudah sangat tepat dan efektif.

Berdasarkan hasil penilaian ahli isi/materi IPS diperoleh hasil persentase 95%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi **Sangat valid** dan layak digunakan tanpa revisi.

**b. Hasil Validasi Ahli Desain Pengembangan Media Pembelajaran**

Paparan data hasil validasi media/desain dosen *E-learning* UIN Maliki Malang Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd dan Bapak Muhammad Makki Hasan, M. Pd terhadap materi pembelajaran IPS melalui media pembelajaran berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kemenarikan model desain pengembangan media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 100% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa model desain pengembangan media pembelajaran sangat menarik.
- 2) Kemenarikan desain tampilan menu pembuka media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan menu pada pembuka media pembelajaran menarik untuk siswa kelas VII MTsN dengan adanya penambahan *flash player*.
- 3) Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay*, diperoleh penilaian dengan persentase

75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 100% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sangat jelas dan sesuai.

- 4) Kesesuaian pemakaian ukuran huruf dan pewarnaan dalam media pembelajaran berbasis *Autoplay*, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 100% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa pemakaian ukuran huruf dan pewarnaan dalam media sudah sangat sesuai dan menarik.
- 5) Kemenarikan gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Autoplay*, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 100% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan dalam media pembelajaran sudah cukup sesuai dengan materi.
- 6) Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian yang tersedia pada media ajar berbasis *Autoplay*, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa Tata letak gambar dan petunjuk pemakaian yang tersedia pada media ajar berbasis *Autoplay* menarik dan sesuai dengan materi.

- 7) Kemenarikan/kesesuaian ilustrasi gambar dan video pendukung, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrasi gambar dan video pendukung yang terdapat dalam media menarik dan sesuai dengan materi.
- 8) Ketetapan dalam pemilihan tokoh yang tersaji pada media ajar, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan tata letak tombol navigasi sudah tepat dan tidak mempersulit pengguna.
- 9) Pewarnaan pada media ajar yang disajikan pada media pembelajaran berbasis *Autoplay*, diperoleh penilaian dengan persentase 100% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa Pewarnaan pada media ajar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa.
- 10) Instrument evaluasi yang digunakan dalam media ajar, diperoleh penilaian dengan persentase 75% dari validasi ahli pertama dan juga diperoleh persentase 75% dari validasi ahli kedua. Hal ini menunjukkan bahwa Instrument evaluasi yang digunakan dalam media ajar sudah dapat mengukur kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil penilaian validator ahli media/desain pengembangan yang pertama yakni Ibu Dr. Hj Samsul Susilawati,

M.Pd diperoleh hasil persentase 77,5%. Sedangkan hasil penilaian validator ahli desai media pengembangan yang kedua yakni Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd diperoleh hasil persentase 85%. Presentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi **valid** sehingga media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan di kelas.

### c. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Paparan data hasil validasi guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII oleh Ibu Siti Muti'ah, S.E terhadap materi pembelajaran IPS melalui media pembelajaran berbasis *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif ini diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan buku ajar yang ada.
- 2) Kemudahan media dalam mengajar, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian isian pada materi dalam media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar.
- 3) Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, diperoleh penilaian dengan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan KI dan KD yang ada.
- 4) Kesesuaian/kemenarikan gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan pada media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan

persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar, animasi dan icon-icon yang disajikan pada media pembelajaran sudah sesuai.

- 5) Kemudahan contoh-contoh, diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa peta konsep yang terdapat pada media sudah tepat dan mudah untuk dipahami.
- 6) Kemenarikan/ kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan pada media ajar, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian huruf dan jenis huruf pada media pembelajaran berbasis *Autoplay* sudah sesuai.
- 7) Kejelasan urutan penyampaian materi, diperoleh penilaian dengan persentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa Kejelasan urutan penyampaian materi dan mudah untuk dipahami.
- 8) Kemudahan contoh-contoh gambar dan video pada media ajar untuk pemahaman materi oleh siswa dengan menggunakan media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 75% Hal ini menunjukkan bahwa contoh-contoh gambar dan video yang disajikan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan menggunakan media.
- 9) Ketepatan/tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

10) Tingkat kejelasan tugas dan evaluasi materi dengan karakteristik materi untuk kelas VII SMP/MTsN, diperoleh penilaian dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa kejelasan tugas dan evaluasi materi dengan karakteristik materi untuk kelas VII SMP/MTsN yang disajikan pada media ajar sudah sangat tepat dan efektif.

Berdasarkan hasil penilaian guru mata pelajaran IPS kelas VII diperoleh hasil persentase 92,5%. Persentase pencapaian tersebut berada pada kualifikasi **sangat valid** dan layak digunakan tanpa revisi.

#### **B. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun data kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>5</sup>

Kualitas media pembelajaran yang baik akan mempengaruhi minat siswa dalam belajar, jika media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa maka dapat dikatakan media tersebut layak digunakan, jika

---

<sup>5</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: PT. Raja Krayindo Persada, 2006), hal 276-277

media yang digunakan kurang sesuai dengan pemahaman siswa maka harus ada pengembangan lebih baik lagi dari sebelumnya.

Apabila nilai hasil belajar (pencapaian indikator) sama atau lebih besar dari standard ketentuan minimal, maka peserta didik tersebut dapat diinterpretasikan tuntas belajar (menguasai kompetensi dasar tersebut). Namun sebaliknya jika nilai yang diperoleh ternyata dibawah standard maka dapat diinterpretasikan belum tuntas. Sehingga peserta didik tidak dapat melanjutkan ke level selanjutnya. Solusi bagi peserta didik yang belum tuntas adalah dengan mengikuti remedial.<sup>6</sup>

Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada kelas VII MTsN Kalirejo Bangil ini dilaksanakan pada tanggal 21 dan 24 September 2015. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran IPS Terpadu pada sub tema Kegiatan Ekonomi menunjukkan bahwa hasil *post-test* dengan rata-rata 91,46 lebih tinggi dari hasil *pre-test* dengan hasil 65,42. Hal ini terlihat bahwa setelah mendapat bantuan dari media pembelajaran berbasis *Autoplay* hasil belajar siswa meningkat dengan memenuhi SKM (Standard Ketuntasan Minimal) 65. Hasil perbedaan signifikan sebanyak 26,46 dan sekaligus diperkuat oleh hasil dari analisis T-test yang menunjukkan hasil  $t_{hitung} = 201,3 \geq 2,032 (t_{tabel})$ .

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, jadi terdapat perbedaan yang signifikan dari kegiatan pembelajaran IPS Terpadu pada sub tema Kegiatan Ekonomi sebelum dan

---

<sup>6</sup>Mimin Haryati, *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan* (jakarta: Gaung Persada Pers, 2007), hal 22.

sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*, jadi media pembelajaran ini dapat dikatakan sangat signifikan dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selain data yang dipaparkan diatas, pengembang juga menanyakan tentang media pembelajaran ini kepada peserta didik setelah kegiatan belajar mengajar, dimana kebanyakan dari mereka mengatakan bahwa dengan belajar menggunakan media ini sangat menarik dan menyenangkan, karena isi dari keseluruhan media tidak monoton sehingga sangat menarik untuk mengikuti pembelajaran IPS Terpadu dan dapat membantu mereka dalam meningkatkan hasil akhir dari pembelajarannya.



## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

##### 1. Hasil pengembangan media pembelajaran

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil ujicoba terakhir terhadap Media Pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Kalirejo Bangil ini dapat kita lihat dari tanggapan penilaian guru matapelajaran IPS Terpadu terhadap hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* memiliki keefektifan, kemenarikan, dan kemudahan yang tinggi untuk pemahaman siswa, dengan nilai mencapai 90% (sangat baik). Begitu juga tanggapan penilaian ahli desain terhadap semua komponen media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* mencapai 90% (sangat baik) meskipun awalnya perlu direvisi. Sedangkan penilaian ahli isi materi pembelajaran terhadap semua komponen media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* ini mencapai 85% (baik).

##### 2. Perolehan hasil belajar berdasarkan ujicoba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar setelah dianalisis menunjukkan:

- a. Rata-rata perolehan hasil belajar pada tes terakhir mencapai 91,46 dibanding tes awal yang hanya mencapai 68,71 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 22% Setelah belajar

menggunakan hasil produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay*.

- b. Setelah dibandingkan dengan tingkat kesalahan 5%, maka ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata skor tes awal (kelas control) dengan tes akhir (kelas *experiment*) setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay*. Maka dapat dikatakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* bagi siswa kelas VII MTsN Kalirejo Bangil dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* memudahkan dalam belajar serta membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN Kalirejo Bangil.

## **B. Saran-saran**

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* ini dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni: saran pemanfaatan dan saran pengembangan lebih lanjut.

### **1. Saran pemanfaatan**

Berdasarkan cacatan saat uji coba lapangan yang telah dilakukan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay*, pengembang memberikan saran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah ditemukan keefektifannya. Namun demikian, masih ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada dalam produk pengembangan ini. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan perlu adanya revisi atau penyempurnaan lebih lanjut.
- b. Bagi guru media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* ini sebaiknya menggunakan panduan cara penggunaan tombol pada media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay*. Karena Guru merupakan fasilitator dalam pengembangan produk ini.

## 2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan suasana atau pendekatan yang lebih baik sesuai dengan karakteristik bidang studi. Hal yang perlu diketahui bahwa pengembangan ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

### DaftarPustaka

Udin Syaefudin Sa'ud, dan Mulyani Sumantri, (2007), Pendidikan Dasar dan Menengah. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 4 Pendidikan Lintas Bidang*, Bandung: IMTIMA.

Dimiyati dan Mudjiono, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

Oemar Hamalik,1989, *Media pendidikan*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung.

Hujair AH. Samaky, 2009, *media Pembelajaran*, Yogyakarta, SafiriaInsan Press.

Prawiradilaga. 2008. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana

Triarto, *Mendesain Media Pembelajaran Inovatif-Progresif*. (Jakarta, 2010, prenanda media)

Abdul Majid, 2007, *Perencanaan Pembelajaran dan Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, Bandung: Remaja Rosda Karya.

Azhar Arsyad, 2009, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Paulina Purwanto Pannen, 2001, *PenulisanBahan Ajar*, Jakarta: PAU PPAI. DitjenDikti. Depdiknas.

MuhibbinSyah, 2010, *PsikologiPendidikandenganPendekatanBaru*, Bandung: Rosdakarya.

Andi Prastowo, 2012, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: DIVA Press.

<http://inspirasi bangsa.com>

164 165 Kelas VII SMP/MTs Edisi Revisi Ilmu Pengetahuan Sosial

Hamzah B Uno, 2009, *Perencanaan Pembelajaran*, Jakarta: BumiAksara.

W.S. Winkel, 1991, *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Gramedia Widia sarana.

Achmad Amirudin, dkk, 2009, *Pengembangan Pembelajaran Kontekstual Melalui Outdoor Study Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menyusun Karya Ilmiah Siswa Pada Materi Geografi (Suatu Implementasi Dan Desiminasi)*, Malang: Lemlit.

- Orlich, dkk, 1998, *Teaching Strategis:A Guide To Better Instruction (4<sup>th</sup> ed)*, New York: Houghton Mifflin Company.
- U. Saripudin, 1989, *Konsep Dan Masalah Pengajaran Ilmu Sosial Di Sekolah Menengah*, Jakarta: Departemen Pendidikan Tinggi.
- Ari Widodo, 2006, *Profil Pertanyaan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Sains*, diakses dari (<http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/4206139148.pdf>) pada tanggal 15 Oktober 2014, pukul 09.50.
- Sapriya, 2009, *Pendidikan IPS. Konsep dan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosda Karya,
- Sofyan Sauri, 2009, *Strategi Pembelajaran Ips Strategi Pembelajaran Ips Dengan Pendekatan Komprehensif*, diakses dari <http://sofyanpu.blogspot.com/2009/05/strategi-pembelajaran-ips.html>, pada tanggal 16 Oktober 2014, pukul 08:49.
- Nana Syaodih Sukma dinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007).
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007),
- Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung, Alfabeta, 2011).
- Setyosari Punaji, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana 2012.
- Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta: PT. RinekaCipta.
- Nusa Putra, 2012, *Research & Development*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- W. R. Borg, dan M. D Gall, 1979, *Educational Research: an introduction*, New York: Longman, Inc.

Muhammad Anwar. Pengembangan Media *Autoplay* Berbasis Video Animasi pada materi kenampakan alam dan sosial budaya siswa kelas IV SDN Pogok Blitar. Skripsi tidak diterbitkan. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah. UIN Malang, 2014.

Subali, B. dkk, *Jurnal: Pengembangan CD Pembelajaran Lagu Anak untuk Menumbuhkan Pemahaman SAINS Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya).

Wahid MurnidanNur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama danUmum Dari Teori Menuju Disertai Contoh Hasil Penelitian* (malang: UM Pres, 2008)

Turmudi. *Metode Statistika* (Malang: UIN Press, 2008).

Al-‘Aliyy, 2005, “*Al-Quran Dan Terjemah*” revisi terjemah oleh **Lajnah Pentashih**

**Mushaf Al-Qur’an Departemen Agama RI**, CV Penerbit Diponegoro.

