

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII
SMPN 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Trisna Ulfatuzzahara

NIM 14130084



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG**

2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
LECTORA INSPIRE PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN
01 DAU MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Trisna Ulfatuzzahara

NIM 14130084



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*
INSPIRE PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh:


Trisna Ulfatuzzahara
NIM 14130084

Telah disetujui

Pada Tanggal 28 Juni 2018

Oleh:

Dosen Pembimbing


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efivanti, M.A
NIP. 19710701 200604 2 001

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA*
***INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN**
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

SKRIPSI

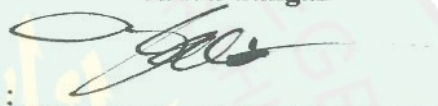
Dipersiapkan dan disusun oleh
 Trisna Ulfatuzzahara (14130084)
 telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 28 Juni 2018 dan dinyatakan
LULUS
 serta diterima sebagai salah satu persyaratan
 untuk memperoleh gelar srata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak.
 NIP.196903032000031002

: 

Sekretaris

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 NIP.197606192005011005

: 

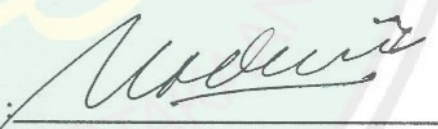
Pembimbing

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
 NIP.197606192005011005

: 

Penguji Utama

Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I
 NIP.196512051994031003

: 

Mengesahkan,
 Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP.19650817199831003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah, kehadiran Allah SWT atas segala rahmat kenikmatan dan segala karunia beserta kesempatan. Sholawat beserta salam yang selalu terlimpah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang tak pernah letih memotivasi saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. Untuk kedua orang tua saya

Bapak Sayid Hasyim dan Ibunda Siti Suliyah yang selalu mendoakan dan mendukung dengan penuh setiap langkah yang saya ambil serta tidak pernah bosan untuk memotivasi, membimbing, menyangi, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya.

Teruntuk adik tercinta Natsaya Fitriani yang selalu menjadi inspirasi dan pemacu semangat saya untuk terus belajar serta berjuang meraih cita-cita.

Teruntuk guru, dosen, ustadz dan ustadzah yang telah mendidik dan memberikan dengan ikhlas segala ilmu dan pengalaman yang sangat berharga untuk saya belajar dan yang telah bersabar untuk membimbing saya.

Teruntuk kerabatku Kikis, Syamda, Tatin, Lana, Ponty, Effa, Ayu, Albad, Fitria, Aisah, Ima, Lutvi dan teman-teman UKM Pramuka serta teman-teman PIPS D yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan do'a. Penulis mengucapkan terimakasih banyak, hanya Allah SWT yang bisa membalasnya.

HALAMAN MOTTO

وَمَنْ أَحْسَنُ قَوْلًا مِّمَّنْ دَعَا إِلَى اللَّهِ وَعَمِلَ صَالِحًا وَقَالَ إِنَّنِي مِنَ
الْمُسْلِمِينَ

33. Siapakah yang lebih baik perkataannya daripada orang yang menyeru kepada Allah, mengerjakan amal yang saleh, dan berkata: “Sesungguhnya aku Termasuk orang-orang yang menyerah diri?”

(Al Quran Surat Fushilat Ayat 33)¹



¹ Mushaf Salsabil, Al-Quran dan Terjemahan untuk Wanita, Bandung: Penerbit Jabal

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Trisna Ulfatuzzahara

Malang, 28 Juni 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maliki 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 di bawah ini:

Nama : Trisna Ulfatuzzahara

NIM : 14130084

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

***Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPS untuk**

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN

01 Dau Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing, 28 Juni 2018


Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 19760619 200501 2 005

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan 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, 06 Juni 2018
Yang membuat pernyataan,



Trisna Ulfatuzzahara
NIM 14130084

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah, ilmu, kesehatan, dan kesempatan yang sangat berharga, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang”** dengan baik dan tepat waktu meskipun masih terdapat banyak kekurangan.

Shalawat serta salam semoga tetap terlimpah kepada Rasulullah SAW. Yang telah memberikan petunjuk dan pengajarannya sehingga kita tetap dalam naungan agama Islam.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata Satu Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis menyadari, tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dan senantiasa membimbing serta mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Ibu Aniek Rahmaniah, S.Sos, M.Si selaku dosen jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli materi/isi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
6. Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I, sebagai ahli desain produk media yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
7. Ibu Ana Purwati, S.Pd., M.Pd, selaku kepala sekolah SMPN 01 Dau Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Drs. Sunyoto, selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN 01 Dau Malang yang telah membantu demi kelancaran penelitian.
9. Siswa-siswi kelas VII B SMPN 01 Dau Malang yang dengan ikhlas bekerjasama dalam membantu proses penelitian.
10. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna fiddunya Wal Akhirat.

Penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian.

Malang, 06 Juni 2018

Penulis



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis 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 | ث = | 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

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| 1.1. Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian..... | 13 |
| 3.1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase | 60 |
| 4.1. Kompetensi Dasar dan Indikator | 72 |
| 4.2. Profil Ahli Materi/Isi | 81 |
| 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi | 81 |
| 4.4. Kritik dan Saran Ahli Materi/Isi | 82 |
| 4.5. Profil Ahli Desain Produk | 83 |
| 4.6. Hasil Validasi Ahli Desain Produk..... | 83 |
| 4.7. Kritik dan Saran Ahli Desain Produk | 84 |
| 4.8. Profil Ahli Pembelajaran | 85 |
| 4.9. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran..... | 85 |
| 4.10. Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran | 86 |
| 4.11. Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil | 87 |
| 4.12. Hasil Validasi Siswa Kelas Besar..... | 90 |
| 4.13. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 92 |
| 4.14. Perhitungan Uji-t | 100 |
| 4.15. Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Berdasarkan Validasi Ahli Materi/Isi | 104 |
| 4.16. Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Berdasarkan Validasi Ahli Desain Produk | 105 |
| 4.17. Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran | 106 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| 4.1. Rancangan Desain Media Pembelajaran | 73 |
| 4.2. Halaman Utama atau Cover Media Pembelajaran..... | 74 |
| 4.3. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran..... | 75 |
| 4.4. Tampilan Pilihan Menu Media Pembelajaran | 75 |
| 4.5. Tampilan Kompetensi..... | 76 |
| 4.6. Tampilan Utama Materi..... | 77 |
| 4.7. Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia | 77 |
| 4.8. Tampilan Utama Quiz..... | 78 |
| 4.9. Pilihan Menu Quiz..... | 78 |
| 4.10. Tampilan Utama Games | 79 |
| 4.11. Tampilan Author..... | 79 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | | |
|-------------|---|-----|
| Lampiran 1 | : Perhitungan Uji-T..... | 118 |
| Lampiran 2 | : Surat Izin Penelitian | 120 |
| Lampiran 3 | : Surat Bukti Penelitian..... | 122 |
| Lampiran 4 | : Surat Bukti Konsultasi..... | 124 |
| Lampiran 5 | : Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi..... | 126 |
| Lampiran 6 | : Lembar Angket Validasi Ahli Desain | 131 |
| Lampiran 7 | : Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran..... | 136 |
| Lampiran 8 | : Lembar Angket Respon Siswa | 141 |
| Lampiran 9 | : RPP..... | 148 |
| Lampiran 10 | : Hasil <i>Pre-Test</i> | 161 |
| Lampiran 11 | : Hasil <i>Post-Test</i> | 168 |
| Lampiran 12 | : Instrumen Wawancara..... | 175 |
| Lampiran 13 | : Dokumentasi..... | 178 |
| Lampiran 14 | : Biodata Mahasiswa..... | 181 |

DAFTAR ISI

| | |
|---------------------------------------|--------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| NOTA DINAS PEMBIMBING..... | vi |
| SURAT PERNYATAAN | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| DAFTAR ISI..... | xv |
| ABSTRAK | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Pengembangan..... | 7 |
| D. Manfaat Pengembangan..... | 7 |
| E. Asumsi Pengembangan..... | 8 |
| F. Ruang Lingkup Pengembangan..... | 9 |
| G. Spesifikasi Produk | 10 |
| H. Originalitas Penelitian | 10 |
| I. Definisi Operasional | 14 |
| J. Sistematika Pembahasan..... | 15 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 17 |
| A. Landasan Teori..... | 17 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 17 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran..... | 17 |

| | |
|--|----|
| b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 18 |
| c. Macam-Macam Media Pembelajaran..... | 21 |
| d. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an | 22 |
| 2. Lectora Inspire..... | 25 |
| a. Pengertian <i>Lectora Inspire</i> | 25 |
| b. Kebutuhan Sistem Minimal <i>Lectora Inspire</i> | 27 |
| c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Lectora Inspire</i> | 28 |
| 3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)..... | 29 |
| a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial | 29 |
| b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 30 |
| c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial | 32 |
| 4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Lectora Inspire</i> pada Mata Pelajaran IPS | 33 |
| 5. Tinjauan Materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam | 34 |
| B. Kerangka Berfikir | 45 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 46 |
| A. Jenis Penelitian..... | 46 |
| B. Model Pengembangan..... | 47 |
| C. Prosedur Pengembangan | 49 |
| D. Uji Coba Produk | 53 |
| 1. Desain Uji Coba..... | 53 |
| 2. Subyek Uji Coba | 54 |
| 3. Jenis Data..... | 55 |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data | 56 |
| 5. Teknik Analisis Data..... | 58 |
| E. Prosedur Penelitian | 62 |
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN | 67 |
| A. Penyajian Data | 67 |
| B. Analisis Data..... | 93 |

| | |
|---|-----|
| 1. Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi..... | 93 |
| 2. Analisis Data Validasi Desain Produk..... | 94 |
| 3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran..... | 95 |
| 4. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil..... | 95 |
| 5. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar | 97 |
| 6. Analisis Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> | 99 |
| 7. Analisis Uji T..... | 101 |
| C. Revisi Produk..... | 103 |
| BAB V PENUTUP | 107 |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... | 107 |
| B. Kesimpulan | 111 |
| C. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut..... | 113 |
| DAFTAR RUJUKAN | 115 |

ABSTRAK

Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 01 Dau Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan siswa tidak merasa jenuh ketika belajar. Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum adanya media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan dalam pembelajaran IPS, sehingga dalam pembelajaran IPS yang banyak membutuhkan pengetahuan secara nyata bisa terwujud.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) menganalisis kebutuhan siswa kelas VII SMPN 01 Dau terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS, (2) menghasilkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang, (3) mengefektifkan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang.

Jenis penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model pengembangan prosedural yang dikembangkan oleh Borg and Gall dalam sepuluh tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan distribusi.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi/isi mencapai tingkat kevalidan 85%, ahli desain produk media mencapai tingkat kevalidan 87,5%, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 92,5%, hasil uji coba lapangan mencapai 92,83%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai *pre-test* adalah 56,83 dan nilai *post-test* adalah 83,33. Pada uji-t manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,09 > 1,699$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Pembelajaran, Lectora Inspire*

ABSTRACT

Ulfatuzzahara, Trisna. 2018. Development of Learning Media Based on Lectora Inspire on IPS lesson of VII class of junior high school 01 Dau Malang. Thesis, Departement of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Education, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor, Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Development of learning media based on *lectora inspire* is one of the learning tools that can help teachers in delivering learning materials, so that students easily understand the material presented by teachers and students do not feel bored when learning. The need for *lectora inspire* based learning media is based on the fact that there is no interactive and interesting learning media used in IPS learning, so that in IPS learning that many require real knowledge can be realized.

The purpose of this research were (1) to analyze the needs of the students of class VII SMPN 01 Dau Malang to the *lectora inspire* learning media on the subjects of Social Studies, (2) to produce learning media based on *lectora inspire* on the subjects of Social Studies of class VII SMPN 01 Dau Malang, (3) made effective the learning media based on *lectora inspire* on the subjects of Social Studies of class VII SMPN 01 Dau Malang.

The type of research development is Research and Development (R&D) which refers to the procedural development model that was developed by Borg and Gall in ten stages, that include 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, dissemination and distribution.

The result of research development of learning media based on *lectora inspire* on the subjects of Social Studies fulfill the valid criteria with the result of material expert test/content reached the prevalence level 85%, the design expert of media product reached 87,5%, the learning expert reached 92,5%, the field trial result reached 92,83%. Student learning outcomes on average pre-test score were 56,83 and the post-test score was 83,33. In the manual t-test with significance level of 0.05 obtained $t\text{-count} > t\text{-table}$ is $5,09 > 1,699$ which means H_0 is rejected and H_a accepted, so there is significant differences between the student before and after using learning media based on *lectora inspire*. This showed that developed product had qualification of high validity level, so that the learning media was acceptable in learning.

Keywords: *Development, Learning Media, Lectora Inspire*

ملخص البحث

ألفة الزهراء، تريسنا. 2018. تطوير وسيلة التعليمية القائمة على إلهام المحاضرة (Lectora Inspire) في مواد العلوم الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج. البحث الجامعي ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم التربوية والتعليم ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. الاشراف: الدكتورة شمس السوسيلواتي، الحجة الماجستير

تطوير وسيلة التعليمية القائمة على إلهام المحاضرة هو واحد من أدوات تعليمية التي تمكن أن تساعد المعلم في توفير المواد التعليمية، حتى يتمكن الطلاب بسهولة في فهم المواد المقدمة من قبل المعلم والطلاب لا يشعرون بالملل عندما تعلم. الحاجة إلى وسيلة التعليمية القائمة على إلهام المحاضرة تستند إلى حقيقة أن عدم وجود وسيلة التعليمية التفاعلية ومثيرة للاهتمام التي تستخدم في التعلم، تتطلب وتحقيق الدراسات الاجتماعية المعرفة الحقيقية

الاهداف البحث، فهي (1) تحليل احتياجات الطلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج على الوسيلة التعليمية للإلهام المحاضرة في الدراسات الاجتماعية، (2) توليد وسيلة التعليمية القائمة على إلهام المحاضرة في مواد العلوم الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج (3) تفاعل في استخدام وسيلة التعليمية القائمة على إلهام المحاضرة في مواد العلوم الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية 01 دوو مالانج

هذا النوع البحث هو البحث والتطوير (Research and Development)، والذي يشير إلى نموذج للتنمية الإجرائية التي وضعتها بورغ وغال في عشر مراحل، فهي مرحلة البحث وجمع المعلومات الأولية، والتخطيط، وتطوير أشكال المنتجات الأولية، والمحاكمات الأولية، ومراجعة المنتج التجارب الميدانية ، ومراجعة المنتجات ، والاختبارات الميدانية ، والمراجعة النهائية للمنتجات ، والنشر والتوزيع.

دلت نتائجها صالحة جدا بنتيجة خبير المحتوي الذي يصل إلى مستوى صحة 85% ، خبير تصميم المنتجات الوسيلة وصل إلى 87.5% من الصلاحية، وصل خبير التعلم إلى صحة 92.5% ، وصلت نتيجة التجربة الميدانية 92.83%. بلغت قيمة مخرجات التعلم للطلاب إلى 56.83 وقيمة الاختبار البعدى هي 83.33. في اختبار التيدوي مع مستوى الدلالة 0.05 فصلت على نتائج حساب أكبر من جدول أي $5,09 < 1.699$ مما يعني أن H_0 رفض وقبل H_1 ، حتى لا يكون هناك اختلافات كبيرة بين قيمة الطلاب قبل وبعد استخدام وسيلة التعلم القائم على إلهام المحاضرة. ودل على أن المنتج المتقدم له مستوى عالٍ من التأهيل الصالح ، بحيث تكون وسيلة التعلم فعالة ومجدية لاستخدام في التعلم.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسيلة التعليمية ، إلهام المحاضرة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Pendidikan merupakan bagian terpenting yang tidak bisa lepas dan selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadi aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat menciptakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya agar sesuai dengan tujuan, sehingga kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dapat meningkat. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) harus diimbangi dengan meningkatnya kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika telah sesuai dengan standar proses yang telah diatur dalam peraturan pemerintah. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan

² UU RI No. 20 Th. 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, hlm 1

kegiatan, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.³

Saat pembelajaran berlangsung, bukan pemerintah lagi yang memiliki peran secara langsung untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia, akan tetapi lembaga sekolah dengan cara melengkapi fasilitas yang menunjang proses pembelajaran, dalam hal ini guru, kelas, perangkat pembelajaran, buku, dan media pembelajaran yang dapat menstimulus siswa agar tidak mudah bosan dan lebih semangat serta mudah memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penghubung antara guru dan siswa, sehingga komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif. Dengan adanya media pembelajaran, dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar, sehingga belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, dan siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini, guru harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Guru dapat dengan mudah menyampaikan informasi didalam proses belajar mengajar

³ Permendikbud No. 22. Th 2016, *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, hlm. 1

dengan menggunakan alat-alat bantu mengajar yang dapat dijangkau dengan mudah oleh adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti, media pembelajaran berbasis alat elektronik, internet, dan lain sebagainya. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pembelajaran yang bersifat konvensional atau tradisional menjadi pembelajaran berbasis media, diantaranya media komputer dan internet yang memunculkan *e-learning*.⁴

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memunculkan adanya perkembangan *software* dalam media pembelajaran salah satunya *lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan salah satu *software* multimedia yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dan menarik. Dalam program *lectora inspire* ini, materi yang diajarkan dapat disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik yang disertai dengan gambar, video singkat yang dapat mewakili penyampaian nilai-nilai dari materi yang disampaikan. Dengan demikian, media ini dapat digunakan dalam pembelajaran tanpa meninggalkan materi yang harus disampaikan oleh guru. *Lectora inspire* juga dapat digunakan untuk mengembangkan konten digital materi ajar dan materi uji berbentuk multimedia dinamis, mudah (*use friendly*) dan berkualitas tanpa membutuhkan keahlian desain seni dan grafis serta pemrograman yang tinggi untuk mengikuti dinamika perubahan sistem belajar mengajar.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat di SMP/MTs. Tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu

⁴ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung:Alfabeta, 2009) hlm 3

menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini, mata pelajaran IPS termasuk kedalam kelompok A. Kelompok A adalah mata pelajaran yang memberikan orientasi kompetensi lebih kepada aspek kognitif dan afektif.⁵ Pembelajaran IPS dikenal dengan pembelajaran yang sangat konvensional, sangat verbal dan membosankan karena dalam penyampaian materi, guru umumnya hanya menggunakan metode ceramah.

Permasalahan yang muncul di lapangan, saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sulit untuk fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran IPS karena beberapa faktor yaitu, metode pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode ceramah dan masih terpaku pada buku teks. Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, guru hanya terbatas menguasai microsoft power point. Keterbatasan guru dalam penggunaan media pembelajaran karena adanya waktu yang terbatas yang dimiliki oleh guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga proses belajar kurang berjalan secara efektif. Siswa tidak fokus dengan materi yang diajarkan oleh guru dan mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi sangat kurang

Peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Dau. Pada kenyataannya, saat proses belajar berlangsung, guru jarang menggunakan media pembelajaran

⁵ Permendikbud No. 68 Th. 2013, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, hlm 7

berbasis teknologi karena guru hanya terbatas bisa mengoperasikan microsoft power point. Media pembelajaran lain yang digunakan oleh guru di dalam kelas, yaitu buku teks dan papan tulis, sehingga siswa kurang fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, perlu adanya media yang mendukung seperti halnya dengan adanya tampilan gambar, video, serta game edukasi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi-materi yang ada dalam buku teks dan siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam proses belajar. Media pembelajaran harus dikemas secara menarik dan menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa untuk terus belajar dan siswa menjadi aktif serta dapat memahami materi. Media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu salah satunya media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* merupakan media pembelajaran yang mudah digunakan dan praktis. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mempunyai keunggulan antara lain biaya yang lebih murah, mendukung konten multimedia. Media pembelajaran berbasis *Lectora inspire* ini tidak memerlukan akses internet secara terus menerus dalam penggunaannya, sebab media yang dihasilkan berupa output yang dapat di buka dan di simpan pada laptop/komputer yang di miliki guru ataupun siswa. Pengembangan media

⁶ Hasil wawancara dengan Pak Sunyoto, Guru Mata Pelajaran IPS, tanggal 09 November 2017.

pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dibuat semenarik mungkin, agar siswa lebih tertarik dan senang untuk belajar IPS.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi pelajaran IPS. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* diharapkan akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pada pelajaran IPS dan siswa lebih antusias dalam belajar IPS sekaligus memberikan inovasi baru kepada siswa dan guru melalui pengetahuan adanya perkembangan teknologi yang maju dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VII SMPN 01 Dau terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Menganalisis kebutuhan siswa kelas VII SMPN 01 Dau terhadap media pembelajaran *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang.
3. Mengefektifkan penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum, dan secara khusus memberikan referensi pengembangan produk media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan media pembelajaran ini dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi kepada siswa dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Diharapkan dengan hasil pengembangan media pembelajaran ini dapat memicu kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dengan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dalam mata pelajaran IPS.

Diharapkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa.

Dengan media pembelajaran *lectora inspire* dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa dalam penggunaan media pembelajaran pada era kemajuan teknologi saat ini.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru dalam pembuatan media pembelajaran dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini adalah:

- a. Mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang bersifat sangat konvensional, sangat verbal dan membosankan. Sehingga perlu diupayakan dan dikembangkan sedemikian rupa agar lebih mudah dipahami dan tidak membosankan di mata peserta didik.

- b. Materi dalam pembelajaran IPS yang masih banyak berupa teks dan membuat siswa mudah jenuh dalam belajar, hendaknya disajikan secara menarik dan menyenangkan menggunakan media pembelajaran yang dilengkapi dengan adanya gambar-gambar serta video yang berkaitan.
- c. Belum adanya media pembelajaran yang dibuat oleh guru terkait dengan tema 4 “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam”.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar, maka perlu adanya batasan untuk pengembangan yang akan dilakukan:

- a. Penelitian akan difokuskan pada pengembangan pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 4 “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” semester genap pada kelas VII SMPN 01 Dau Malang.
- b. Penelitian ini menggunakan siswa kelas VII B SMPN 01 Dau sebagai objek penelitian.
- c. Uji coba lapangan pada penelitian pengembangan ini terbatas pada obyek uji coba sebanyak 30 siswa kelas VII B.
- d. Penilaian kevalidan produk hasil pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh beberapa validator yang terdiri dari dosen ahli materi/ isi IPS, dosen ahli desain produk dan guru mata pelajaran IPS kelas VII.
- e. Uji kevalidan, praktik dan keefektifan produk dibuat dengan sebenarnya dan bukan hasil rekayasa.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema 4 “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” untuk siswa kelas VII SMP.
2. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* memuat konten materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya latihan soal dan game untuk siswa.
3. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* didesain dengan tema “mobile legend”, menggunakan bahasa yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan gambar-gambar dan video.
4. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software Lectora Inspire 17* yang telah diinstal ke dalam laptop Asus X200MA, 2048MB RAM.

H. Originalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa skripsi yang berhubungan dengan topik penelitian dan disertai persamaan dan perbedaan seperti berikut ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Safitri, dalam skripsi dengan tema “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan *Lectora Inspire* Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini untuk menyusun media pembelajaran dengan menggunakan *software Lectora*

Inspire untuk siswa kelas XI semester 2 dan mengetahui kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru PAI dan siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*), Tahap Implementasi (*Implementation*), dan Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI terhadap media pembelajaran dengan *Lectora Inspire* ini telah memenuhi kriteria Baik (B) dengan skor rata-rata keseluruhan 112,7 dengan presentase sebesar 83,10% dan hasil penilaian akhir dari siswa mencapai skor rata-rata keseluruhan 52,95 dengan presentase sebesar 88,25%. Dengan demikian media pembelajaran *Lectora Inspire* ini mendapat penilaian dalam kategori Sangat Baik (SB) oleh siswa dan layak digunakan sebagai media belajar mandiri bagi siswa SMA kelas XI Semester 2.

Selanjutnya, Ryan Agustian dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Lectora Inspire pada Materi Matriks”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif pada materi matriks yang sesuai dengan karakteristik media pembelajaran matematika dan mendeskripsikan bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif tersebut dengan menggunakan *software* Lectora Inspire. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ‘penelitian dan pengembangan’ yang dikembangkan oleh Sugiyono. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa media pembelajaran yang dikembangkan secara keseluruhan memenuhi kriteria baik menurut ahli media,

sedangkan menurut ahli materi dan siswa media tersebut memenuhi kriteria sangat valid. Pada aspek keberhasilan, media pembelajaran yang dikembangkan berhasil memberikan dampak positif terhadap pengguna berdasarkan jumlah siswa pengguna media pembelajaran yang hasil belajarnya tuntas atau mencapai KKM, sehingga media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif ini dapat dijadikan sebagai media penunjang proses belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Arief Fauzani dalam skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran *Tamrin Lughah* Pada Siswa Kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan media, kualitas media berdasarkan ahli media dan ahli materi, serta mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Prosedur penelitiannya yaitu meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada dengan melalui 11 langkah: (1) penelitian terhadap produk yang telah ada, (2) penelitian lapangan, (3) perancangan pengembangan produk, (4) pengujian internal desain, (5) revisi desain, (6) pembuatan produk, (7) uji coba terbatas, (8) revisi produk I, (9) uji coba lapangan utama, (10) revisi produk 2, (11) diseminasi dan implementasi. Hasil penelitian ini berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi secara keseluruhan memperoleh kategori penilaian sangat baik dengan presentase keidealan sebesar 94,66%. Sedangkan respon sejumlah 24 siswa memperoleh kategori penilaian sangat positif dengan presentase keidealan sebesar 84,9%.

Dari data hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alternatif lain agar siswa tidak jenuh selama proses pembelajaran.

Tabel 1.1
Persamaan, Perbedaan dan Originalitas Penelitian

| No | Nama Peneliti, Judul | Persamaan | Perbedaan | Orisinalitas Penelitian |
|----|---|---|---|--|
| 1 | Apriliya Safitri, <i>Pengembangan Media Pembelajaran PAI Menggunakan Lectora Inspire Pada Materi Perilaku Tercela Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas XI Semester 2 di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta</i> , Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015 | - Pengembangan media <i>lectora inspire</i> | - Objek sekolah - Tingkatan satuan pendidikan - Mata pelajaran yang berbeda - Model Pengembangan | Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran <i>lectora inspire</i> pada materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” yang didalamnya terdapat materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya quiz dan game edukasi yang akan ditujukan untuk siswa dengan tujuan mengefektifkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS |
| 2 | Ryan Agustian, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Lectora Inspire pada Materi Matriks</i> , Skripsi, UIN Hidayatullah Jakarta, 2015 | - Pengembangan media <i>lectora inspire</i> | - Objek sekolah - Tingkatan satuan pendidikan - Mata pelajaran yang berbeda - Model Pengembangan | Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran <i>lectora inspire</i> pada materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” yang didalamnya terdapat materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya quiz dan game edukasi yang akan ditujukan untuk siswa dengan tujuan mengefektifkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS |

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| 3 | Arief Fauzani, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Dalam Tamrin Lughah Pada Siswa Kelas VIII MTs Ibnul Qoyyim Putra</i> , Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017 | - Pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>lectora inspire</i> - Tingkatan satuan pendidikan | - Objek sekolah - Mata pelajaran yang berbeda - Jenis penelitian dan langkah-langkah pengembangan | |
|---|---|---|---|--|

I. Definisi Operasional

- a. Pengembangan adalah suatu proses untuk menghasilkan suatu produk atau media menjadi lebih berguna dan bermanfaat serta lebih baik dari sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan daya guna dan memudahkan penggunaannya.
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. *Lectora inspire* adalah *software* yang dilengkapi dengan fitur-fitur lengkap seperti gambar, template dan dapat diselipkan audio dan video di dalamnya yang mampu menjadi perantara, penyampai pesan atau informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan, atau dalam konteks ini informasi yang disampaikan guru kepada siswa.

d. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Mata pelajaran IPS merupakan suatu bidang studi perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sosial seperti, ilmu politik, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, geografi yang mempelajari manusia dalam lingkungan sosial dan lingkungan fisiknya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

J. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tinjauan teoritis tentang penelitian ini. Berisi kajian pustaka yang membahas landasan teori yang berfungsi untuk mempermudah pemahaman yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu mengenai:

1. Kajian tentang Media Pembelajaran
2. Kajian tentang *Lectora Inspire*
3. Kajian tentang Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

4. Kajian tentang Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada mata pelajaran IPS

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini penulis menguraikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba yang meliputi (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Pengembangan

Pada bab ini penulis menguraikan 3 hal. *Pertama*, Penyajian Data. *Kedua*, Analisis Data yang terdiri dari analisis data validasi ahli materi/isi, ahli desain produk, ahli pembelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang, analisis data siswa kelas kecil, analisis data siswa kelas besar, analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* serta analisis uji-t data hasil *pre-test* dan *post-test*. *Ketiga*, Revisi Produk.

BAB V : Penutup

Pada bab ini meliputi Kajian Produk yang Telah Direvisi, Kesimpulan, Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), yang artinya sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.⁷ Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata وسائل. Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸

AECT (1997) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.⁹

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.¹⁰

⁷ Sharoon E. Smaldino, dkk, *Intructional Technology and Media for Learning*, diterjemahkan oleh Arif Rahman “Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar”, Jakarta: Kencana, 2011, hlm.7

⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hlm 27

⁹ Wina Sanjaya, *Media Komuikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012, hlm 57)

¹⁰ *Ibid*, hlm 58

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar.¹¹

Gerlach dan Ely memandang media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Selanjutnya Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹² Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran/media pendidikan bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide*, media cetak, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.¹³

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lenz, khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. *Fungsi atensi*, media visual

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), hlm 15-16

¹² *Ibid*, hlm 60

¹³ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hlm 29

merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi afektif*, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. *Fungsi kognitif*, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris*, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.¹⁴

Menurut Hamalik media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁵ Fungsi media pembelajaran yaitu:¹⁶

- a) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif
- b) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan

¹⁴ *Ibid*, hlm 39

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011, hlm.15-16

¹⁶ Rudi Susilana, Cepi Riana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009, hlm.10

media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.

- c) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- d) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- e) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:¹⁷

- a) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa dengan mudah untuk memahami materi pembelajaran.
- b) Dapat menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar ke dalam lingkungan belajar.

¹⁷ Rudi Susilana, Cepi Riana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima, 2009, hlm.10-11

- c) Dapat menghadirkan objek-objek yang terlalu besar atau kecil ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru akan menunjukkan pesawat udara atau bakteri melalui media gambar.
- d) Dapat memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat di dengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset dan rekaman suara.¹⁸ Media audio digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerimapesan melalui indera pendengaran. Agar media tersebut benar-benar dapat membawakan pesan yang mudah diterima oleh pendengar, harus digunakan Bahasa audio. Secara sederhana bahasa audio adalah bahasa yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi, dan music yang mengandung nilai abstrak.¹⁹

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara seperti, foto, lukisan, gambar, sketsa. Media visual juga disebut dengan media pandang, karena seseorang dapat menhayati media tersebut melalui penglihatan.²⁰

¹⁸ Wina Sanjaya, *op.cit*, hlm 118

¹⁹ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009), hlm 39-40

²⁰ *Ibid*, hlm 118

c) Media Audio-Visual

Media audi-visual adalah jenis media yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dilihat seperti, rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, karena merupakan paduan antara gambar dan suara.²¹

d. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an

Pada masa Nabi Muhammad SAW, Agama Islam telah dikembangkan oleh nabi dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan Nabi Muhammad SAW. Nabi mengajarkan uswatun hasanah dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Dalam Al-Qur'an Surat Al-Ahzab ayat 21 menjelaskan sebagai berikut:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah.*” (QS. Al-Ahzab (33): 21)

Dari ayat tersebut, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar.²² Media yang di rencanakan dan di rancang tentunya harus sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu,

²¹ *Ibid*, hlm 118

²² Hardianto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Islam, Vol.3, No.1, Januari-Juni 2011

dalam penelitian ini, memanfaatkan sebuah *software lectora inspire* untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Terutamanya pada materi yang terdapat pada Bab IV.

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam Al-Quran yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis.

اذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ
 ﴿٢٨﴾ قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ
 وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

Artinya: Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan." Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia." Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang. (QS. An-Naml (27): 28-30)

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah SWT abadikan pada ayat berikut ini:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقِيهَا قَالَتْ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِّنْ قَوَارِيرَ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ﴿٤٤﴾

Artinya: Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". Berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam". (QS. An-Naml 27:44)

Hubungan dengan proses pembelajaran yang juga merupakan adalah salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien.

Dengan demikian, dalam pembelajaran sebaiknya dapat berbasis media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan berbasis sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat

maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih pada masa yang akan datang.²³

2. *Lectora Inspire*

a. Pengertian *Lectora Inspire*

Software *lectora inspire* merupakan perangkat lunak *Authoring Tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*, sebuah perusahaan di Australia. *Lectora inspire* diproduksi dan dirilis tahun 1999 oleh *Trivantis Corporation* yang didirikan oleh Timothy D. Loudermilk. Satu tahun setelahnya yaitu tahun 2000 *lectora inspire* menjadi *software* pertama sebagai *system authoring AICC* yang bersertifikat di pasar.pecapaian luar biasa ini menjadikan *lectora inspire* semakin mendapatkan kredibilitas untuk penerimaannya dalam industry *e-learning*. Tahun-tahun berikutnya *Trivantis Corporation* terus mengembangkan produknya sehingga ada berbagai macam versi seperti *Lectora Inspire*, *Lectora Talent Management*, *Lectora Publisher*, *Lectora Online*, *Lectora Mobile*, dan *Snap! By Lectora*. Sedangkan *lectora inspire* sendiri saat ini sudah mencapai versi 12 dengan berbagai macam tambahan fitur yang semakin menarik.

Lectora inspire dapat digunakan untuk membuat konten *website* atau kursus pelatihan online, konten *e-learning*, game edukatif, dan presentasi interaktif. Selain itu juga memungkinkan untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* ke konten *e-learning*. Konten yang dikembangkan

²³ M. Ramli, *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No. 23 April 2015

dengan *software Lectora* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti *HTML*, *single executable (offline)*, *CD-ROM*, maupun standar *e-learning* seperti *SCORM* dan *AICC*. *Lectora inspire* juga kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran atau *Learning Management System (LMS)* yang beredar.²⁴

Di dalam program *lectora inspire* ini didukung beberapa fitur yang sangat menunjang untuk menyusun media pembelajaran. Fitur-fitur tersebut antara lain sebagai berikut:²⁵

a) *Snagit*

Snagit mampu menciptakan potret layar kerja computer dengan resolusi tinggi, untuk nantinya digunakan pada presentasi, dokumen, maupun blog. *Snagit* merupakan perlengkapan untuk memudahkan menangkap tampilan layar dan menyuntingnya. Dengan kata lain revolusi “Print Screen”.

b) *Camtasia*

Camtasia merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk merekam aktivitas kerja yang terjadi pada layar computer, sehingga tercipta sebuah video aktivitas layar kerja computer. *Camtasia* berfungsi seperti *software editing* video, misalnya *movie maker* atau *ulead video studio*. Selain dapat menyunting video, *Camtasia* juga

²⁴ Sholeh Fasthea (ed), *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*, (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2015) cet.ke-3, revisi versi 12.0.2, hlm 4

²⁵ BTKP DIY, *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool*, Pengenalan Fitur Lectora II Sagit dan Camtasia, (Yogyakarta: BTKP DIY, 2011) hlm 8

mampu membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, animasi flash atau software 3D.

c) *Flypaper*

Fitur ini memiliki fungsi ganda yaitu mampu membuat presentasi layaknya *Ms. Power Point* dan juga dapat membuat animasi *flash* sekaligus. *Lectora* mampu mengintegrasikan banyak file, termasuk *flash* (dengan format *swf*).

b. Kebutuhan Sistem Minimal *Lectora Inspire*

Kebutuhan sistem minimal yang disarankan oleh pihak perusahaan Trivantis untuk menggunakan *lectora inspire* adalah sebagai berikut:

- a. Processor Intel 1,5 GHz
- b. 1 GB RAM untuk *Lectora Inspire*
- c. 900 MB ruang kosong pada Hard Disk Drive (HDD)
- d. Microsoft Windows XP, Windows Vista, Windows 7 atau Windows 8
- e. Microsoft DirectX 9 ke atas (untuk menginstal Camtasia)

Camtasia digunakan untuk merekam langkah-langkah yang kita lakukan di layar monitor

- f. Adobe flash Player version 9.0.115.0 ke atas (untuk menginstal Flypaper)
- Flypaper digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, game memory, dan lain-lain
- g. Microsoft® .NET Framework 3.5 SPI (untuk menginstal Flypaper)²⁶

²⁶ Muhammad Mas'ud, *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*, (Yogyakarta: Pustaka Shonif, 2013), hlm 1

c. Kelebihan dan Kekurangan *Lectora Inspire*

1) Kelebihan *Lectora Inspire* antara lain:

1. *Lectora* dapat digunakan untuk membuat website, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
2. Fitur-fitur yang disediakan *lectora inspire* sangat memudahkan pengguna untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.
3. Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* dapat memudahkan membuat media pembelajaran.
4. Template *lectora inspire* cukup lengkap.
5. *Lectora inspire* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora inspire* sangat memungkinkan pengguna untuk mengkonversi presentasi Microsoft Power Point ke konten *e-learning*.
7. Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak *lectora inspire* dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML5, single file executable (.exe), CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM, dan AICC.

2) Kekurangan *Lectora Inspire*

Meski memiliki banyak kelebihan, *lectora inspire* juga memiliki keterbatasan. Agar *lectora inspire* dapat berjalan maksimal masih membutuhkan dukungan dari software lain, diantaranya:

1. Agen Help membutuhkan Flash Player 8.0 atau di atasnya.

2. Microsoft Internet Explorer 6.0 ke atas, Firefox 1.0 ke atas, dan Safari 1.2 keatas, dan Google Chrome
3. *Lectora inspire* juga membutuhkan Microsoft DirectX 9 atau terbaru untuk Camtasia, Microsoft .NET Framework 3.5 SPI Untuk Flypaper, dan Adobe Flash Player version 9.0.115.0.

Selain itu, *lectora inspire* seringkali langsung diinstalasikan ke komputer, sehingga terkadang memperlambat kerja computer karena ukuran file instalasi yang cukup besar (sekitar 800 MB).

3. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identic dengan “*Social Studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang Civic Education tahun 1972 di Tawangmangun, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.²⁷

Menurut Mulyono, IPS merupakan perwujudan dari pendekatan interdisiplin dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari

²⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 19

cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Untuk jenjang SMP/MTs, pengorganisasian materi IPS berbasis pendekatan korelasi (*correlated*), artinya materi pelajaran disusun dan dikembangkan mengacu kepada beberapa disiplin ilmu secara terbatas, yang kemudian dikaitkan dengan aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik tingkat perkembangan peserta didik.²⁸

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Achmad Sanusi seorang tokoh IPS di lingkungan IKIP Bandung (UPI sekarang) berpendapat bahwa studi sosial adalah pembahasan yang analitis-interdisipliner mengenai masalah-masalah sosial yang terpilih, empiris, dan kontemporer. Dalam tulisannya yang lain, ia juga menegaskan bahwa Studi Sosial hendaknya mempunyai fungsi edukatif dan latihan intelektual, yang diperkenalkan dengan konsepsi BASK.²⁹

Tujuan *social studies* dikategorikan ke dalam tiga kelompok tujuan, yaitu:³⁰

1. *Understanding*, yang berhubungan dengan pengetahuan dan kecerdasan (*knowledge and knowing*)
2. *Attitudes*, yang berhubungan dengan nilai-nilai, apresiasi, cita-cita dan perasaan

²⁸ Rizal H. Arsjad, *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*, (Manado: Penerbit STAIN Manado Press, 2013), hlm 33-34

²⁹ Sapriya, *loc. cit.*, hlm 14

³⁰ *Ibid*, hlm 13

3. *Skills*, yang berhubungan dengan penggunaan dan pemakaian pembelajaran studi sosial dan kemampuan untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru.

Jika dilihat dari definisi dan tujuannya, *social studies* menyiratkan dan menyuratkan hal-hal sebagai berikut:

1. *Social studies* merupakan mata pelajaran diseluruh jenjang pendidikan persekolahan.
2. Tujuan utama pelajaran ini adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi.
3. Konten pelajarannya digali dan diseleksi dari sejarah dari ilmu-ilmu sosial serta dalam banyak hal dari humaniora dan sains.
4. Pembelajarannya menggunakan cara-cara yang mencerminkan kesadaran pribadi kemasyarakatan, pengalaman budaya, dan perkembangan pribadi siswa.

Kosasih menjelaskan bahwasannya hakikat dari IPS adalah mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan bertanggung jawab, sehingga dapat diciptakan nilai-nilai budaya manusia yang baik di kemudian hari.³¹ IPS merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih siswa, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan

³¹ Samsul Susilawati, *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jogjakarta: Primasophie, 2009), hlm 15

menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif sehingga diperoleh gambaran sesuatu yang lebih utuh dan menyeluruh³²

Dalam Kurikulum 2013 untuk SMP/MTs dijelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.³³

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:³⁴

1. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
2. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan
3. Sistem Sosial dan Budaya
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

³² Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hlm 17

³³ *Ibid*, hlm 17

³⁴ Permendiknas no.22 tentang standar isi standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

4. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran IPS

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media yang digunakan, pesan atau materi pembelajaran yang akan disampaikan harus lebih bervariasi, sehingga dapat mengoptimalkan pemahaman siswa dan mendorong motivasi siswa terhadap pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan karena adanya variasi dan keragaman model belajar siswa. Misalnya, dalam satu kelas terdapat beberapa siswa yang sebagian siswa cenderung dapat memahami materi dengan menggunakan media visual, sebagian siswa cenderung menggunakan media audio, dan sisanya memiliki model belajar kinestik. Oleh karena itu guru harus mampu mengkombinasikan berbagai jenis media dalam pembelajaran yaitu menggabungkan media berbasis visual, media berbasis audio, dan media berbasis kinestik agar pesan dapat diserap oleh semua siswa.³⁵

Motivasi dalam belajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono pentingnya motivasi bagi siswa antara lain: (1) menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil belajar, (2) menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, (3) membesarkan semangat belajar, dan (4) menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian

³⁵ Norma Dewi Shalikhah, dkk, *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Warta LPM, Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. 20, No.1, Maret 2017:9-16

bekerja. Siswa yang kurang termotivasi dalam pembelajaran, akan sulit untuk mendalami materi sehingga hasil belajar pun kurang optimal.³⁶

Perkembangan produk multimedia sangat pesat seiring dengan berkembangnya ilmu teknologi dan komunikasi. Mulai dari komputer, telepon dan alat komunikasi lainnya, sehingga berpengaruh pada perkembangan penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran IPS yang terkesan membosankan, dan sulit dipahami oleh siswa, dapat disampaikan dengan beragam variasi. Salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi menggunakan sebuah *software lectora inspire*. *Lectora inspire* merupakan sebuah software pengembang pembelajaran yang mudah dioperasikan. Dengan menggunakan *lectora inspire* materi pelajaran dapat didesain menarik dengan menampilkan video serta gambar-gambar yang berhubungan dengan materi. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan yang disajikan lebih menarik dan mudah dipahami siswa sehingga suasana belajar menyenangkan.

5. Tinjauan Materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam

Materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” merupakan materi mata pelajaran IPS kelas VII semester

³⁶ Aiman Setiono, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Surabaya. Volume 04 No. 03 Th. 2015.

dua. Didalamnya berisi penjelasan mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, masa Hindu-Buddha dan masa Islam.

Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar (KD)

- 3.4 Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.
- 4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam.

Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mendeskripsikan kehidupan manusia pada masa praaksara.
2. Mendeskripsikan periodisasi manusia pada masa praaksara.
3. Menjelaskan nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia.
4. Menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia.
5. Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.
6. Menjelaskan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia.
7. Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
8. Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia.
9. Menjelaskan masuknya Islam di Indonesia.
10. Menjelaskan proses persebaran Islam di Indonesia.
11. Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia.
12. Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.
13. Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan yang bercorak Islam di Indonesia.

Garis Besar Landasan Materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam

a. Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara

Kehidupan manusia di Indonesia telah ada sejak zaman dahulu.

Diawali dengan masa praaksara, yaitu suatu masa ketika manusia belum

mengenal tulisan, kemudian masa Hindu-Buddha yang ditandai dengan berkembangnya unsur-unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha, selanjutnya masa Islam yang ditandai dengan berkembangnya unsur-unsur Islam dalam kehidupan masyarakat di Indonesia.

1) Mengenal Masa Pra Aksara

Zaman pra aksara atau zaman pra sejarah dapat diartikan sebagai zaman atau masa ketika manusia belum mengenal tulisan. Zaman pra aksara (pra sejarah) sering disebut zaman nirleka (nir = tidak, leka = tulisan). Artinya zaman ketika manusia belum atau tidak mengenal tulisan. Zaman pra aksara dimulai sejak manusia ada dan berakhirnya masa pra aksara adalah setelah manusia mulai mengenal tulisan.

2) Periodisasi Masa Pra Aksara

Periodisasi adalah pembabakan waktu yang berurutan sesuai dengan waktu kejadian.

- a) Periodisasi Pra Aksara berdasarkan Geologi, yaitu zaman Arkaikum, zaman Paleozoikum atau zaman primer, zaman Mesozoikum, zaman Neozoikum (Kenozoikum)
- b) Periodisasi Pra Aksara berdasarkan Arkeologi, yaitu zaman Batu terdiri dari Paleolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, Megalithikum dan zaman Logam terdiri dari zaman Tembaga, zaman Perunggu, zaman Besi

- c) Periode sasi Pra Aksara berdasarkan Perkembangan Kehidupan Manusia, yaitu Masa Berburu dan Mengumpulkan Makanan, Masa Bercocok Tanam (Masa Pertanian) dan Masa Perundagian

3) Nilai-Nilai Budaya Masa Praaksara di Indonesia

- a) Nilai Religius (Kepercayaan)
- b) Nilai Gotong Royong
- c) Nilai Musyawarah
- d) Nilai Keadilan
- e) Tradisi Bercocok Tanam
- f) Tradisi Bahari (Pelayaran)

4) Nenek Moyang Bangsa Indonesia

Penelitian yang dilakukan oleh H.Kern dan Prof. Von Heine Geldern menyatakan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari daratan Asia. Pada mulanya, terjadi migrasi penduduk purba dari wilayah Yunan (China Selatan) ke daerah-daerah di Asia bagian Selatan termasuk daerah kepulauan Indonesia secara besar-besaran, karena adanya suatu bencana alam hebat atau adanya perang antar suku bangsa. Daerah kepulauan di Asia bagian selatan ini oleh Geldern dinamai dengan sebutan Austronesia yang berarti pulau selatan (Austro = Selatan, Nesos = Pulau). Bangsa Austronesia yang memasuki wilayah Indonesia disebut bangsa Melayu. Dengan demikian, nenek moyang bangsa Indonesia adalah bangsa Melayu Austronesia.

Perpindahan dan Persebaran Bangsa Melayu Austronesia ke Indonesia terjadi dalam dua periode, yaitu

a) Periode Pertama

Periode ini berlangsung sekitar tahun 1500 SM dan disebut sebagai perpindahan bangsa Proto Melayu (Melayu Tua). Proto Melayu diduga berasal dari Yunan (Cina Selatan) dan masuk ke Indonesia melalui dua jalur, yaitu jalur barat dan jalur timur.

b) Periode Kedua

Periode ini berlangsung sekitar tahun 500 SM dan disebut sebagai perpindahan bangsa Deutro Melayu (Melayu Muda). Deutro Melayu diduga berasal dari Dongson (Vietnam).

b. Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha

Masa Hindu-Buddha disebut juga dengan masa klasik, yaitu awal masuknya unsur-unsur budaya India di Kepulauan Indonesia. Pada masa ini, kehidupan manusia di Indonesia mulai banyak mengalami perubahan menuju ke arah yang lebih baik lagi, baik dari segi pemerintahan, sosial, budaya, ekonomi, agama karena pengaruh dari Hindu-Buddha. Bukti adanya pengaruh Hindu-Buddha di tunjukkan dengan lahirnya kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha. Lahirnya kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu-Buddha memunculkan peninggalan-peninggalan kebudayaan di Indonesia seperti, Candi dan Stupa, Patung/Arca, Relief dan sebagainya.

1) Masuknya kebudayaan Hindu Buddha di Indonesia

Hubungan dagang antara India dan Cina semula dilakukan melalui jalur darat yang dikenal dengan jalur sutera. Jalur ini membentang dari Cina, melewati Asia Tengah, sampai ke Eropa. Akan tetapi sejak awal abad Masehi jalur itu dialihkan melalui laut karena situasi jalan darat di Asia Tengah sudah tidak aman. Jalan laut yang terdekat dari India ke Cina, yaitu melalui Selat Malaka.

Peralihan rute perdagangan ini telah membawa keuntungan bagi masyarakat di Indonesia. Kepulauan Indonesia menjadi daerah transit (pemberhentian) bagi pedagang-pedagang Cina dan pedagang-pedagang India. Masyarakat di Indonesia juga ternyata ikut aktif dalam perdagangan tersebut sehingga terjadilah kontak hubungan di antara keduanya (Indonesia-India dan Indonesia-Cina).

Ada beberapa pendapat (teori) mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia sebagai berikut:

- a. Teori Brahmana
- b. Teori Ksatria
- c. Teori Waisya
- d. Teori Sudra
- e. Teori Arus Balik

2) Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat Indonesia

a) Bidang Pemerintahan

Setelah masuknya unsur kebudayaan dan agama Hindu-Buddha terjadi perubahan. Kedudukan kepala suku digantikan oleh raja seperti halnya di India. Raja memiliki kekuasaan yang sangat besar. Kedudukan raja tidak lagi dipilih oleh rakyatnya, akan tetapi diturunkan secara turun temurun

b) Bidang Sosial

Munculnya perbedaan yang tegas antar kelompok masyarakat dalam masyarakat Hindu disebut dengan sistem kasta. Sistem ini membedakan masyarakat berdasarkan fungsinya. Golongan Brahmana (pendeta) menduduki golongan pertama. Ksatria (bangsawan, prajurit) menduduki golongan kedua. Waisya (pedagang dan petani) menduduki golongan ketiga, sedangkan Sudra (rakyat biasa) menduduki golongan terendah atau golongan keempat.

c) Bidang Ekonomi

Pengaruhnya tidak begitu besar karena masyarakat Indonesia telah mengenal aktivitas perekonomian melalui pelayaran dan perdagangan jauh sebelum mengenal pengaruh Hindu-Buddha.

d) Bidang Agama

Beberapa suku di Indonesia mulai menganut agama Hindu-Buddha.

e) Bidang Kebudayaan

Hasil kebudayaan bercorak Hindu-Buddha antara lain bangunan candi, seni sastra, bahasa (Sansekerta), dan sistem tulisan (huruf Pallawa).

3) Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia

- Kerajaan Kutai
- Kerajaan Tarumanegara
- Kerajaan Sriwijaya
- Kerajaan Mataram Kuno
- Kerajaan Medang
- Kerajaan Kediri
- Kerajaan Singhasari
- Kerajaan Majapahit

4) Peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha

Banyaknya jumlah kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia mewariskan peninggalan sejarah yang banyak pula. Peninggalan-peninggalan itu antara lain adalah bangunan, patung/arca, relief, prasasti dan kitab-kitab.³⁷

c. Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Islam

1) Masuknya Islam di Indonesia

Setelah Sriwijaya runtuh, pusat-pusat perdagangan pindah ke Samudra Pasai, Pidie, Tuban, Gresik, dan Malaka. Malaka menjadi tempat pertemuan pedagang-pedagang dari Arab, Persia, Gujarat, Indonesia dan Cina. Melalui hubungan dagang, para pedagang memperkenalkan ajaran dan nilai-nilai Islam kepada masyarakat di Indonesia. Pada awal abad XIV, kerajaan-kerajaan yang semula memeluk agama Hindu kemudian memeluk agama Islam. Ajaran agama Islam semakin menyebar luas di berbagai daerah seperti Sumatra, Jawa, Kalimantan, dan Maluku.

Beberapa teori mengenai masuknya Islam ke Indonesia adalah sebagai berikut:

³⁷ Buku Siswa IPS Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016, (Jakarta: Kemendikbud, 2016), hlm 191-280

- a. Teori Mekah
- b. Teori Gujarat
- c. Teori Persia
- d. Teori Tiongkok

2) Proses Persebaran Islam di Indonesia

a) Cara Penyebaran Islam di Indonesia

Proses penyebaran agama Islam di Indonesia melalui cara sebagai berikut:

- Peranan Ulama yaitu Walisongo dan para mubaligh setempat
- Perdagangan
- Pernikahan
- Pendidikan
- Kesenian

b) Proses Islamisasi di Indonesia

Proses Islamisasi di Indonesia berjalan dengan lancar, penyebabnya antara lain:

- Syarat-syarat masuk agama Islam cukup mudah dan ringan
- Agama Islam tidak mengenal sistem kasta, semua orang derajatnya sama
- Pelaksanaan ibadahnya sederhana
- Aturan-aturan dalam Islam tidak memaksa
- Penyebaran agama Islam dilakukan dengan cara damai

- Runtuhnya Kerajaan Majapahit pada abad ke-15 M turut memperlancar penyebaran Islam.

3) Pengaruh Islam terhadap Masyarakat di Indonesia

a) Bidang Politik

Kerajaan-kerajaan Islam menggantikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha yang mulai mengalami kemunduran. Konsep kerajaan Islam adalah kesultanan sehingga nilai-nilai Islam menjadi dasar dalam pengendalian kekuasaan.

b) Bidang Sosial

Sistem Kasta yang terjadi pada masa Hindu-Buddha mulai pudar karena ajaran Islam tidak menerapkan sistem kasta. Namun, pada masa Islam terdapat penggolongan kelompok masyarakat seperti seorang ulama diberi gelar Kyai yang menunjukkan ketinggian derajat pada struktur sosial di masyarakat.

c) Bidang Agama

Masuknya Islam ke Indonesia memberikan pengaruh kepada sebagian besar masyarakat Indonesia, yaitu banyaknya masyarakat yang telah menganut agama Islam.

d) Bidang Kebudayaan

Kebudayaan Islam di Indonesia tidak menggantikan atau memutuskan kebudayaan yang sudah ada, sehingga terjadi akulturasi kebudayaan Islam dengan kebudayaan yang sudah ada. Hasil akulturasi tersebut, yaitu seni bangunan, menara, makam, seni ukir.

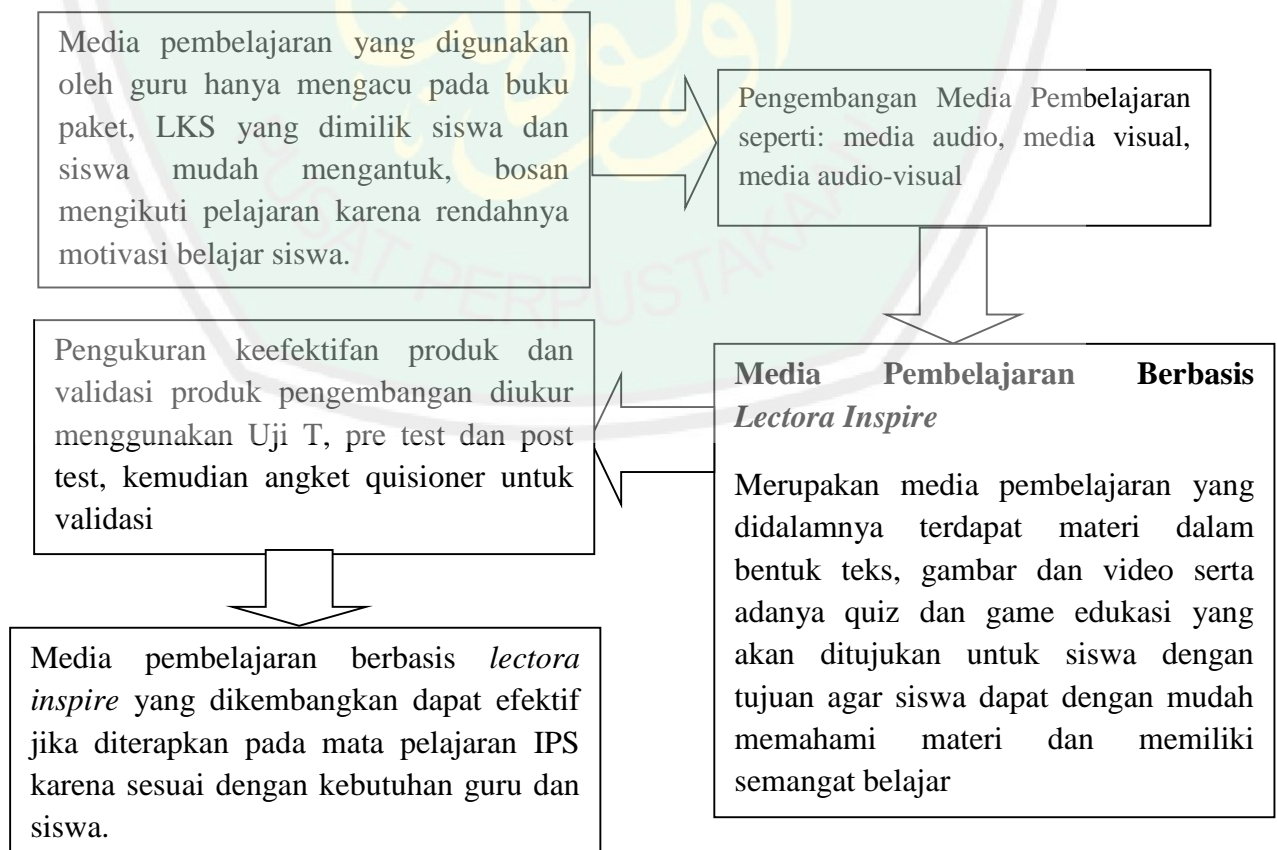
4) Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia

- Kesultanan Samudra Pasai
- Kesultanan Aceh Darussalam
- Kesultanan Demak
- Kesultanan Pajang
- Kesultanan Mataram Islam
- Kesultanan Cirebon
- Kesultanan Banten
- Kesultanan Banjar
- Kesultanan Makassar
- Kesultanan Ternate dan Tidore

5) Peninggalan-Peninggalan yang Bercorak Islam di Indonesia

Banyaknya jumlah kesultanan-kesultanan Islam di Indonesia mewariskan peninggalan sejarah yang banyak pula. Peninggalan-peninggalan itu antara lain adalah masjid, keraton, makam, kaligrafi, karya sastra, seni tari, debus, sekaten dan grebeg.

B. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development*. Penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)* berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Adapun kegunaannya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya.³⁸

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau di

³⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 407

laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.³⁹

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Beberapa dekade penelitian dalam bidang teknologi pembelajaran telah bersinggungan dengan masalah pengembangan produk dan desain, utamanya media dan bahan ajar serta desain sistem pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber untuk belajar.⁴⁰ Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dengan demikian penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi, dan tidak mudah bosan mengikuti proses pembelajaran.

B. Model Pengembangan

Model Borg and Gall merupakan salah satu model penelitian dan pengembangan pendidikan yang sangat populer untuk mengembangkan atau

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, hlm.164-165

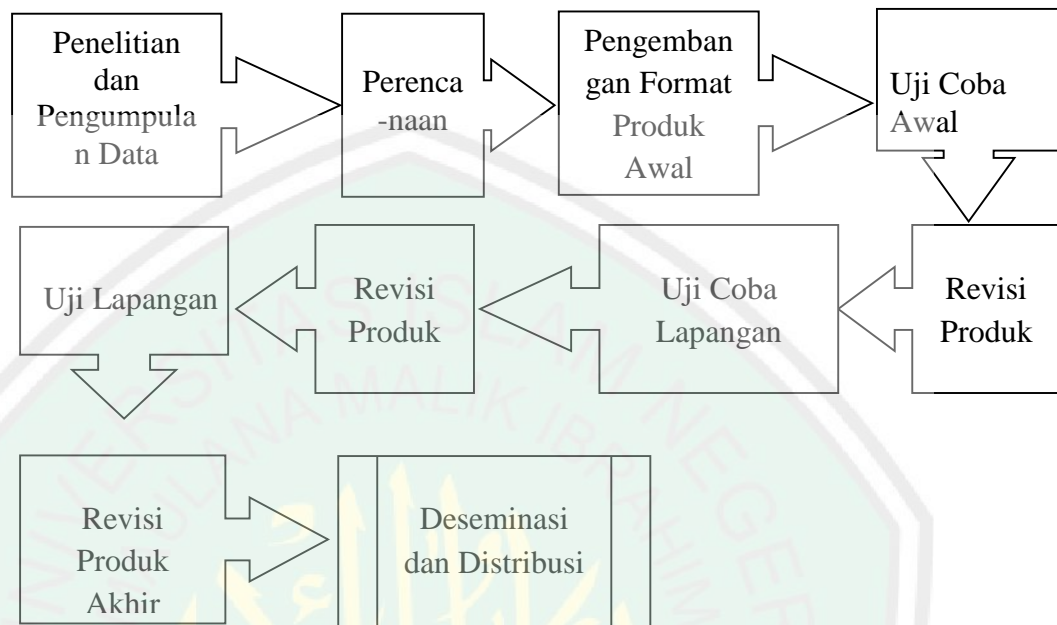
⁴⁰ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013, hlm.228

membuat sebuah produk media pembelajaran dalam pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sesuai dengan yang dikembangkan oleh Borg and Gall pada tahun 1979 sebagai berikut:⁴¹

- a. Research and information collecting (penelitian dan pengumpulan data)
- b. Planning (perencanaan)
- c. Develop preliminary form of product (pengembangan format produk awal)
- d. Preliminary field testing (uji coba lapangan tahap awal)
- e. Main product revision (revisi produk)
- f. Main field testing (uji coba lapangan)
- g. Operational product revision (revisi produk)
- h. Operational field testing (uji coba lapangan)
- i. Final product revision (revisi produk akhir)
- j. Dissemination and distribution (diseminasi dan distribusi)

⁴¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, hlm.169-170

Berikut langkah-langkah pengembangan di atas maka dapat digambarkan sebagaimana gambar di bawah ini:



C. Prosedur Pengembangan

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dikembangkan dengan beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan distribusi.⁴² Berdasarkan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall, maka prosedur pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagaimana berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap awal ini peneliti mengumpulkan data penelitian sebagai dasar pengembangan media pembelajaran melalui observasi lapangan dan

⁴² Ibid, hlm.205-207

wawancara. Hal tersebut diperlukan sebagai analisis kebutuhan guru dan siswa sebelum dilakukannya pengembangan media pembelajaran.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi secara langsung pada siswa kelas VII B dengan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara terhadap guru IPS kelas VII untuk mendapatkan data penelitian sebelum diberikan tindakan pengembangan untuk menentukan solusi dan menganalisis kebutuhan lebih lanjut.

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian pada media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas untuk memperoleh data yang akurat kemudian peneliti merencanakan pengembangan media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

2. Perencanaan

Berdasarkan penelitian yang diperoleh peneliti di lapangan pada tahap awal, maka tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini, peneliti merencanakan dan memutuskan bagaimana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan pengembangan media pembelajaran.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan pengembangan produk media pembelajaran yang akan dibuat menggunakan *software* secara *offline* yang telah di install dalam Laptop/Komputer. Dalam pengembangan media

pembelajaran ini disesuaikan dengan standar kompetensi yang digunakan di SMPN 1 Dau.

Pada tahap ini, persiapan produk media pembelajaran belum tersusun dan didesain secara sempurna, maka hasil pengembangan ini masih akan direvisi dan disempurnakan sesuai dengan hasil uji coba awal dan revisi dari pihak dosen ahli dan ahli pembelajaran.

4. Uji Coba Awal

Produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian di review dan di validasi terhadap 3 orang ahli yaitu ahli isi/materi IPS, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau. Uji coba awal dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk pengembangan dan dibutuhkan masukan-masukan sebagai acuan revisi produk awal.

5. Revisi Produk

Sesuai dengan hasil uji coba awal, maka produk pengembangan yang telah di buat akan direvisi dan diperbaiki oleh peneliti agar menghasilkan produk yang lebih baik. Pada tahap revisi ini peneliti akan menambahkan bobot materi jika diperlukan, sesuai dengan hasil revisi dan masukan dari para ahli.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi produk awal, maka peneliti melakukan uji coba produk pengembangan di lapangan. Produk ini diujikan kepada kelas kecil yaitu 10 orang siswa kelas VII B SMPN 01 Dau. Peneliti meminta validasi,

kritik dan saran kepada siswa dengan menggunakan instrumen angket kepada siswa untuk mendapatkan penilaian tentang kemenarikan dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Data hasil penelitian akan digunakan peneliti sebagai penyempurnaan produk pengembangan lebih lanjut.

7. Revisi Produk

Setelah diujicobakan, maka produk akan kembali di revisi dan diperbaiki sesuai dengan hasil uji coba lapangan. Revisi pada tahap akhir ini akan menjadikan produk pengembangan yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

8. Uji Lapangan

Setelah produk direvisi, peneliti melakukan uji lapangan kepada seluruh siswa kelas VII B SMPN 01 Dau. Pada tahap uji lapangan, peneliti akan memberikan instrumen angket kepada siswa kelas besar yaitu 30 orang untuk mendapatkan penilaian dari kelompok siswa kelas besar tentang kemenarikan dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sehingga produk media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Selain itu, peneliti juga memberikan *pre-test* dan *post-test* kepada seluruh siswa kelas VII B SMPN 01 Dau.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir merupakan revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas. Revisi produk akhir inilah yang akan menjadi ukuran bahwa produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan benar-benar valid. Peneliti akan menyempurnakan kembali

produk yang telah dikembangkan untuk yang terakhir setelah melalui tahap revisi dan uji coba yang bertahap.

10. Desiminasi dan Distribusi

Diseminasi dan distribusi yaitu menyampaikan informasi hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna agar pengguna mendapatkan informasi dan bisa menggunakan atau memanfaatkan produk tersebut. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diserahkan kepada pihak sekolah, terutama untuk guru mata pelajaran IPS agar dijadikan sebagai bahan pembelajaran.

D. Uji Coba Produk

Uji coba disini bertujuan untuk mendapatkan data-data akurat yang digunakan untuk melakukan revisi (perbaikan), menetapkan tujuan keefektifan dan kemenarikan produk yang dihasilkan. Pada tahap uji coba produk diuraikan tentang desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajar yang dihasilkan dan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, validitas dan efektifitas produk. Untuk melakukan desain uji coba produk dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan dengan kelompok yang tetap berbasis metode lama. Dalam hal ini kelompok eksperimen dan kelompok control. Disini kelompok eksperimen adalah kelompok yang akan di ajar dengan metode mengajar baru, sedangkan

kelompok yang berbasis metode mengajar lama disebut kelompok kontrol atau dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai metode mengajar baru (*before-after*). Desain eksperimen yang kedua ditunjukkan seperti dibawah ini:⁴³

Desain Eksperimen (*before-after*)

$O_1 \quad X \quad O_2$

O1 Nilai sebelum treatment dan O2 Nilai sesudah treatment

Produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini diuji kemenarikan, keefektifan dan efisiensinya. Tingkat kemenarikan dan kemudahan penggunaan ini dilakukan dengan beberapa tahap uji coba yakni: (1) review oleh ahli isi materi IPS (2) review oleh ahli desain (3) review oleh ahli pembelajaran IPS (4) uji coba kelompok kecil (5) uji coba lapangan. Tingkat keefektifan produk akan diuji cobakan melalui angket dan hasil *pre-test* dan *post-test*. Selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* ini akan dianalisis melalui uji t.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah dosen ahli isi materi/isi IPS, dosen ahli desain produk dan guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang sebagai ahli pembelajaran serta pengguna media pembelajaran yaitu siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang.

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015). hlm 414-416

- a. Ahli isi materi/isi IPS yaitu dosen ahli dalam isi materi IPS yang berkompeten pada bidang materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksaa, Hindu-Buddha dan Islam” dan telah menempuh jenjang pendidikan minimal Magister
- b. Ahli desain yaitu dosen yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran, memahami dan mengerti mengenai desain media pembelajaran terlebih pada *lectora inspire*.
- c. Ahli pembelajaran atau guru mata pelajaran IPS yaitu guru yang mengajar IPS kelas VII B.
- d. Sasaran uji coba media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu 30 siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang.

3. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data yang digunakan untuk mengetahui keefektifan produk, berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan berbasis angket dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran. Dan data kualitatif berupa informasi yang diperoleh wawancara serta hasil penilaian yang diperoleh dari validator.

- a. Data kuantitatif berupa data yang diperoleh melalui angket penilaian dosen ahli materi/isi, ahli desain produk, ahli pembelajaran yaitu guru

mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang dan angket tanggapan siswa serta hasil *pre-test* dan *post-test*.

- b. Data kualitatif diperoleh dengan beberapa cara diantaranya yaitu wawancara guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran IPS.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data. Dalam penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah:

- a. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.⁴⁴ Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah berupa angket yang terdiri dari dua bagian. Bagian pertama merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif yaitu berupa angket dengan berbasis skala Likert dengan alternatif *multiple choice*, sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Skor 1 Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik/sangat tidak mudah.
- 2) Skor 2 Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 51

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 135

- 3) Skor 3 Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah.
- 4) Skor 4 Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

Bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh penilai terhadap media pembelajaran. Data kualitatif ini digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik dan efektif.

Angket yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Angket tanggapan dan penilaian ahli isi/materi
- 2) Angket tanggapan dan penilaian ahli desain produk media
- 3) Angket tanggapan dan penilaian guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPN 01 Dau
- 4) Angket tanggapan dan penilaian siswa.

b. Tes

Tes merupakan beberapa pertanyaan atau latihan sebagai alat pengukur pengetahuan inteligensi, kemampuan yang dimiliki oleh individu ataupun kelompok. Jenis tes yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis tes prestasi belajar yaitu tes yang digunakan untuk mengukur ketercapaian seseorang dalam menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya.⁴⁶

⁴⁶ Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), hlm. 78

Penggunaan instrumen tes perolehan hasil belajar digunakan untuk memperoleh data tentang perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa yaitu dengan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* (tes sebelum adanya perlakuan) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengukur kemampuan atau pengetahuan awal pada siswa. Setelah adanya perlakuan, siswa diberikan *post-test* (tes setelah adanya perlakuan) untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

c. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada guru IPS kelas VII yaitu Bapak Drs. Sunyoto, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui hal-hal dari responden yang mendalam.

5. Teknik Analisis Data

Terdapat tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan yaitu analisis deskriptif dan analisis uji T.

a. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis pembelajaran dilakukan untuk merumuskan ketercapaian tujuan pembelajaran IPS berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil analisis data ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

b. Analisis Deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan perbaikan. Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan sesuai dengan jenis datanya dan dikelompokkan menjadi dua, yaitu: data kuantitatif yang terbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata.

Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik dan saran oleh ahli isi, ahli desain media, guru mata pelajaran dan siswa. Data tersebut kemudian diolah dan disusun sehingga dapat diperoleh kesimpulan guna merevisi produk pengembangan berbasis *lectora inspire*.

Data kuantitatif merupakan data berbentuk angka-angka yang diperoleh melalui angket penilaian produk hasil pengembangan dan data hasil pre dan post test. Untuk menentukan presentase hasil data tersebut, maka digunakan rumus presentasi sebagai berikut:⁴⁷

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

Keterangan:

| | |
|------------|---|
| P | = persentase |
| $\sum x$ | = jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata) |
| $\sum x_i$ | = jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan) |
| 100 | = bilangan konstan |

⁴⁷ Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm 313

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase, kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk hasil pengembangan. Pemberian makna tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasar Persentase⁴⁸

| Persentase | Kualifikasi | Kriteria Kelayakan |
|---------------------------------|---------------------|--------------------|
| $84\% < \text{skor} \leq 100\%$ | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| $68\% < \text{skor} \leq 84\%$ | Valid | Tidak Revisi |
| $52\% < \text{skor} \leq 68\%$ | Cukup Valid | Perlu Revisi |
| $36\% < \text{skor} \leq 52\%$ | Kurang Valid | Revisi |
| $20\% < \text{skor} \leq 36\%$ | Sangat Kurang Valid | Revisi |

Produk hasil pengembangan dinyatakan valid jika skor kelayakan produk memenuhi kriteria skor minimal 80, maka media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

c. Analisis Mean (Rata-rata)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka mengetahui hasil peningkatan pemahaman subyek sasaran uji coba yaitu siswa kelas VII B sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Teknik analisis untuk mengetahui mean *post-test* dan mean *pre-test* dengan rumus sebagai berikut:⁴⁹

⁴⁸ B. Subali, dkk, Pengembangan CD Pembelajaran Lagu untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Nomor 8, Halaman 26-32, Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang (UNNES), Januari 2012

⁴⁹ Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm 73

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

Keterangan:

Mean = rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai pre-test atau post-test

N = jumlah sampel

d. Analisis Uji T

Untuk mengetahui efektivitas implementasi produk pengembangan, pada uji coba lapangan data dihimpun menggunakan angket teknik analisis data menggunakan Dependent Sample Test.

Kriteria ujinya adalah uji T pada Dependent Sample Test.

Adapun rumus yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05 adalah:⁵⁰

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

Keterangan:

t = uji T

D = Different ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

N = jumlah sampel

⁵⁰ Subana, dkk. *Statistika Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005) hlm. 131-132

Nilai hasil perolehan test perlu dianalisis kembali guna mengetahui apakah terdapat perbedaan setelah menggunakan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Hasil uji coba tersebut dibandingkan t_{tabel} dengan taraf 0,05 adalah sebagai berikut:

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

H_1 = ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Pengambilan keputusan:

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_0 ditolak.

E. Prosedur Penelitian

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dikembangkan dengan beberapa tahap pengembangan yang meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan distribusi. Berdasarkan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall, maka prosedur pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagaimana berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Pada tahap pertama peneliti melakukan observasi secara langsung pada proses pembelajaran siswa kelas VII B untuk mendapatkan data secara nyata pada tanggal 9 November 2017 yang dimulai sekitar pukul 07.00 WIB bertempat di SMPN 01 Dau Malang. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan narasumber guru IPS kelas VII yaitu Bapak Sunyoto untuk menganalisis kebutuhan. Setelah memperoleh data maka peneliti menganalisisnya dan menentukan solusi berdasarkan kebutuhan pada lapangan.

2. Perencanaan

Berdasarkan informasi awal, yang di dapat dari tahap pengumpulan data, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha kelas VII semester genap sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran yang didalamnya terdapat materi dalam bentuk teks, gambar dan video serta adanya quiz dan game untuk membantu dan mempermudah siswa dalam belajar IPS.

3. Pengembangan Format Produk Awal

Setelah merumuskan perencanaan, peneliti mulai membuat produk media pembelajaran menggunakan *software lectors inspire* yang telah diinstal secara offline pada laptop ASUS X200MA. Peneliti membuat produk media pembelajaran menggunakan buku paket dan LKS yang digunakan siswa sebagai buku pedoman. Akhir dari pembuatan media

pembelajaran ini adalah melakukan *publish* dalam bentuk offline dengan format file .exe agar siap untuk dilakukan uji coba. Rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan mencakup spesifikasi:

- a. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini bertema “Mobile Legend” sebagai desain background dan menambahkan tokoh-tokoh yang ada dalam “Mobile Legend” ke dalam media pembelajaran.
- b. Pada media pembelajaran ini akan dijelaskan materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”.
- c. Dalam media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar, video, quiz, dan game yang disesuaikan dengan materi.

4. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan validasi kepada 3 orang ahli, yaitu tentang keefektifan media pembelajaran *lectora inspire* tersebut, kepada ahli materi/isi IPS, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau untuk memberi tanggapan dan penilaian media pembelajaran tersebut. Berdasarkan penilaian dan masukan dari ketiga ahli, kemudian media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini direvisi dan disempurnakan.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, dilakukan revisi pada bagian-bagian media pembelajaran. Media pembelajaran direvisi dari segi materi, quiz dan tampilan pada media pembelajaran. Revisi ini dilakukan agar media pembelajaran berbasis

lectora inspire yang telah dikembangkan menjadi produk yang lebih baik dan efektif sehingga membantu siswa untuk mempermudah memahami materi khususnya pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi produk awal, maka peneliti melakukan uji coba produk pengembangan di lapangan. Langkah uji coba lapangan yang dilakukan meliputi:

- a. Bersifat terbatas, terdiri dari 10 orang siswa dengan disertai pengisian angket dan wawancara dengan siswa kelas kecil.
- b. Data hasil uji coba lapangan dikumpulkan untuk dilakukan revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* lebih lanjut.

7. Revisi Produk

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan, produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dilakukan perbaikan kembali dalam segi gambar dan animasi-animasi tokoh “Mobile Legend” pada media pembelajaran agar lebih menarik.

8. Uji Lapangan

Uji coba lapangan ini dilakukan dengan menggunakan desain eksperimen (before after). Sebelum melaksanakan uji coba, peneliti memberikan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas VII B SMPN 01 Dau.

Setelah produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* direvisi, peneliti melakukan uji lapangan kepada seluruh siswa kelas VII B SMPN 01 Dau. Pada tahap uji lapangan, peneliti akan memberikan *post-test* dan instrumen angket kepada siswa kelas besar yaitu 30 orang siswa untuk mendapatkan penilaian dari kelompok siswa kelas besar tentang kemenarikan dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sehingga produk media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Pada tahap ini, produk akan disempurnakan sehingga mendapatkan hasil yang maksimal dan produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* menjadi efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran.

9. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan hasil uji lapangan yang lebih luas, produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* direvisi dan disempurnakan agar produk yang telah dikembangkan menjadi produk media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga membantu siswa untuk memahami materi IPS, khususnya pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”.

10. Desiminasi dan Distribusi

Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diserahkan kepada pihak sekolah, terutama untuk guru mata pelajaran IPS agar dijadikan sebagai bahan pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil pengembangan penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Dalam bab ini akan dipaparkan 3 hal yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Tiga hal tersebut adalah a) Penyajian Data Hasil Uji Coba, b) Analisis Data, c) Revisi Produk.

A. Penyajian Data

Penyajian data meliputi proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” dengan menggunakan model Borg and Gall, maka yang dilakukan adalah:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari dua tahap yaitu, tahap observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 November 2017 yang dimulai sekitar pukul 07.00 WIB sehingga menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS pada kelas VII B semester II di SMPN 01 Dau Malang.

a. Kondisi Pembelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang

Pembelajaran IPS pada kelas VII di SMPN 01 Dau Malang dilaksanakan 2 kali pertemuan setiap satu minggu. Pembelajaran berlangsung selama 2x40 menit setiap pertemuan. Sebelum pembelajaran dimulai, guru memberikan motivasi kepada siswa yang berkaitan dengan

materi yang akan disampaikan. Namun, pembelajaran IPS masih dominan dengan ceramah dan terpusat pada buku paket dan LKS yang dimiliki siswa sehingga membuat siswa mengantuk di kelas dan tidak konsentrasi. Selain itu, masih kurangnya kemampuan siswa dalam membaca juga membuat siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Ketika siswa mulai tidak fokus, guru hanya memberi tugas untuk diskusi dan merangkum materi yang telah disampaikan secara berkelompok. Metode ceramah yang cenderung digunakan, tanpa adanya ilustrasi yang jelas, membuat siswa sulit untuk memahami materi dan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan siswa mudah menerima materi yang disampaikan.

b. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SMPN 01 Dau Malang, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan cukup memadai, seperti buku paket, LKS dan LCD. Buku paket utama yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang adalah buku siswa Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Edisi Revisi 2016 dan sumber belajar berupa LKS.

Fasilitas yang sering digunakan oleh guru ialah buku paket dan LKS. Pembelajaran dominan terhadap buku paket dan pengajaran yang masih terpusat pada guru. Meskipun sekolah memiliki fasilitas seperti

LCD sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan media. Namun belum dimanfaatkan secara maksimal pada pelajaran IPS. Selain jumlah LCD yang masih sedikit, dalam penggunaan LCD tersebut harus bergantian.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru IPS yaitu Bapak Drs. Sunyoto sebagai guru IPS di SMPN 01 Dau Malang. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan LCD juga pernah digunakan dalam mengajar meskipun tidak sering. Namun, beliau menyatakan hanya terbatas dapat mengoperasikan dan menggunakan power point presentation. Dalam pembelajaran IPS perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa kelas VII di SMPN 01 Dau Malang dan didalamnya terdapat materi dan video yang berkaitan dengan materi agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan dan tidak mengalami kejenuhan saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS, pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”. Untuk pemilihan materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” ditentukan oleh karena materi tersebut adalah salah satu materi yang sulit untuk dipahami karena kurangnya gambar-gambar yang mendukung materi pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia

pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut.

Guru juga menyatakan kalau sangat bagus apabila ada pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang bukan sekadar memberikan materi berkenaan dengan “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” kepada siswa, namun juga memiliki beberapa kelebihan. Seperti, tampilan yang lebih menarik dengan gambar-gambar dan adanya berbagai menu-menu pilihan seperti kompetensi, materi, quiz dan games yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Perencanaan

Perencanaan terdiri dari dua tahap yaitu merancang materi pembelajaran, dan merancang desain media.

a. Merancang Materi Pembelajaran

Materi yang akan dikembangkan yaitu mata pelajaran IPS pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”. Penyusunan materi dimulai dari memilah dan meringkas materi dari buku paket yang digunakan di SMPN 01 Dau Malang dan mengambil dari berbagai sumber untuk gambar-gambar dan video yang dicantumkan dalam materi. Isi dari materi yaitu kehidupan manusia pada masa praaksara, periodisasi masa praaksara, nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia, nenek moyang bangsa Indonesia, masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, pengaruh Hindu-

Buddha terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia, masuknya Islam ke Indonesia, persebaran Islam di Indonesia, pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, peninggalan-peninggalan masa Islam di Indonesia. Selanjutnya, membuat soal-soal yang akan dicantumkan dalam quiz media pembelajaran. Adapun kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran adalah sebagai berikut:

Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut

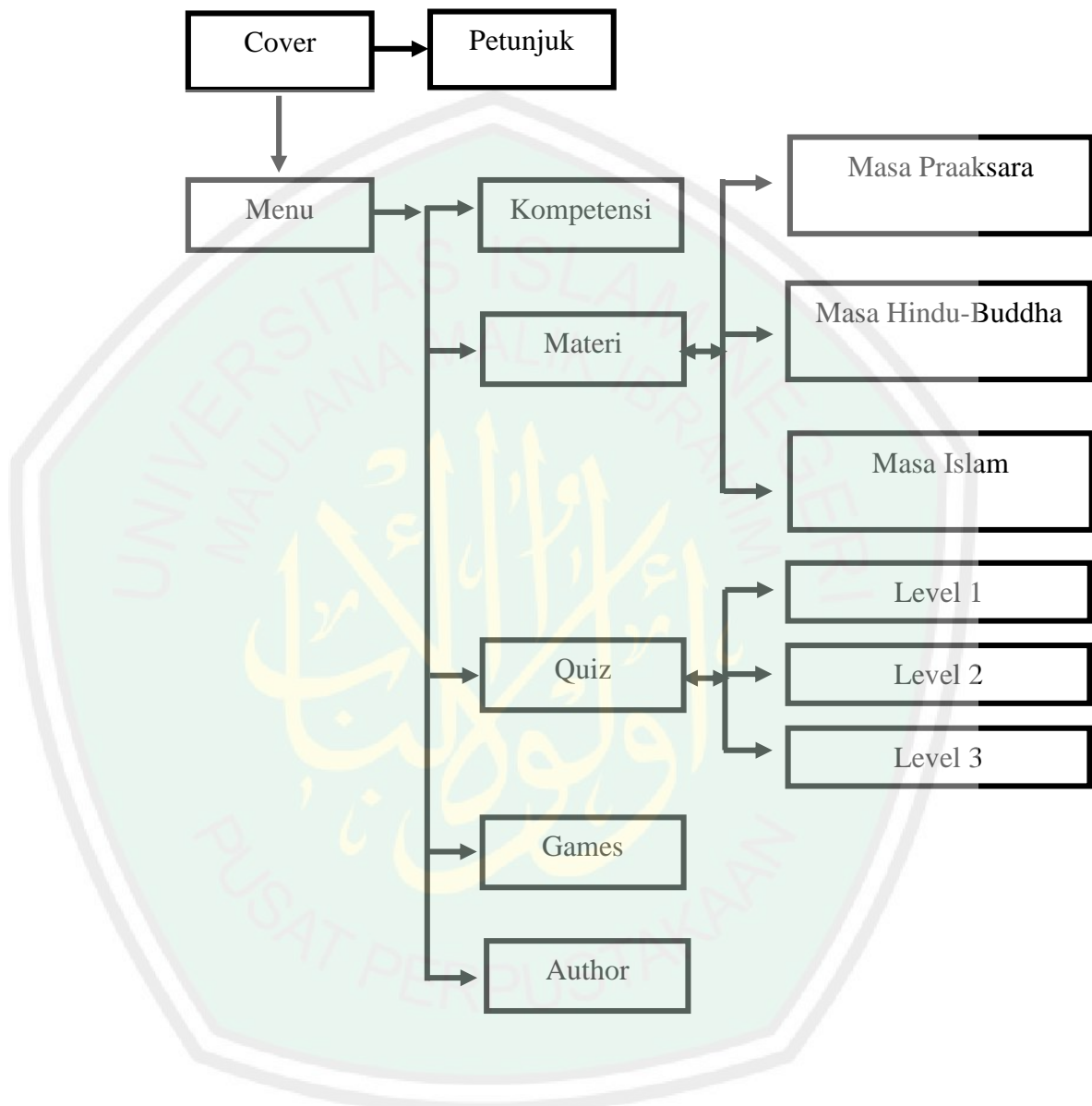
pandang/teori.

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|
| 3.4 Memahami kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. | <p>3.4.1 Mendeskripsikan kehidupan manusia pada masa praaksara.</p> <p>3.4.2 Mendeskripsikan perodesasi manusia pada masa praaksara.</p> <p>3.4.3 Menjelaskan nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia.</p> <p>3.4.4 Menjelaskan asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia.</p> <p>3.4.5 Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia.</p> <p>3.4.6 Menjelaskan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia.</p> <p>3.4.7 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.</p> <p>3.4.8 Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia.</p> <p>3.4.9 Menjelaskan masuknya Islam di Indonesia.</p> <p>3.4.10 Menjelaskan proses persebaran Islam di Indonesia.</p> <p>3.4.11 Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia.</p> <p>3.4.12 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.</p> <p>3.4.13 Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan yang bercorak Islam di Indonesia.</p> |
| 4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam. | 4.4.1 Mempresentasikan hasil Diskusi kelompok tentang Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam di depan kelas. |

b. Membuat Rancangan Desain Media

Gambar 4.1 Rancangan Desain Media Pembelajaran



3. Pengembangan Format Produk Awal

Pengembangan format produk awal pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini berdasarkan dari rancangan yang telah dibuat peneliti pada tahap perencanaan. Adapun pembelajaran yang terdapat pada

media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan sebagai berikut:

- a. Cover Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

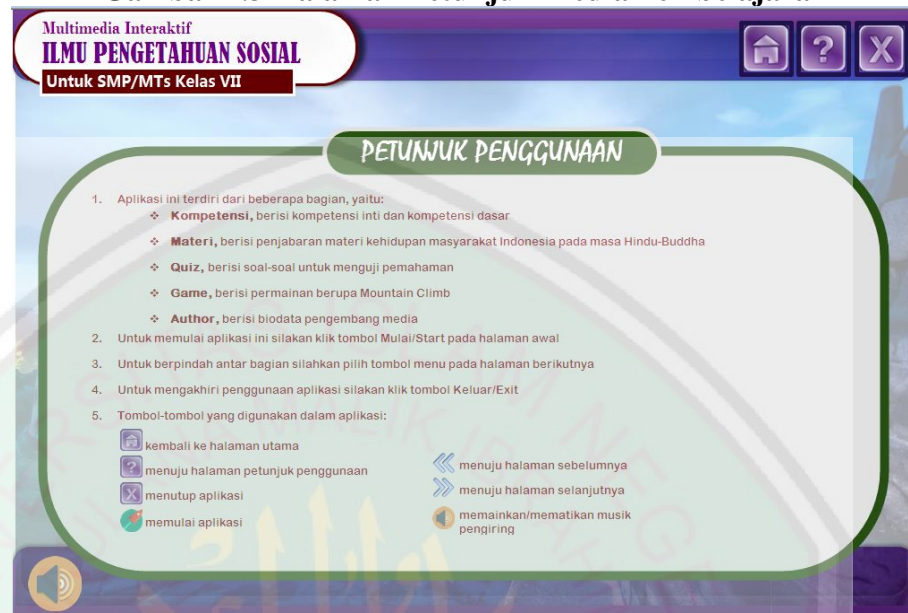
Gambar 4.2 Halaman Utama atau Cover Media Pembelajaran



Cover media pembelajaran bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk siswa kelas VII SMP/MTs pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”. Pada cover, dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “Mulai” untuk masuk ke menu utama, tombol petunjuk penggunaan, tombol exit/keluar, tombol sound untuk menyalakan dan menghidupkan lagu.

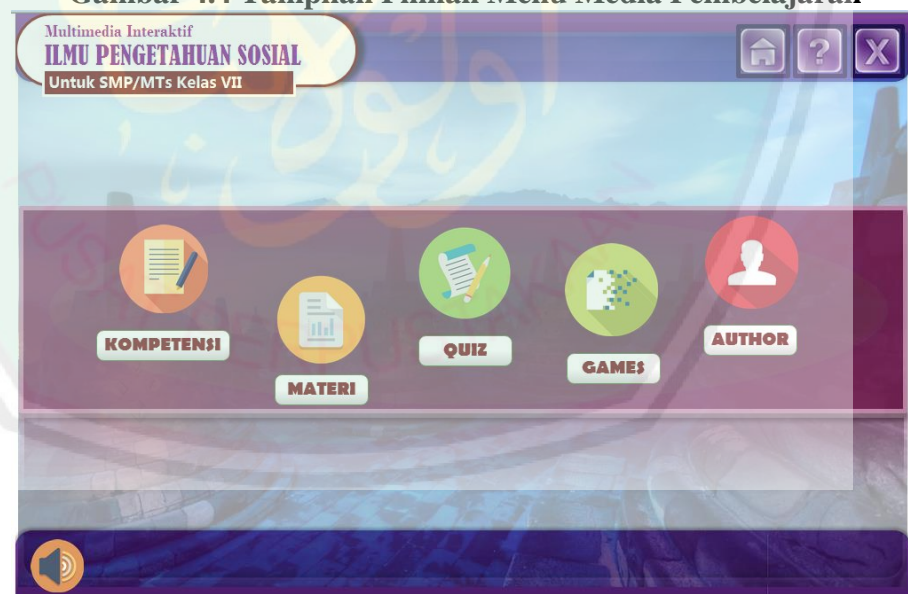
b. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

Gambar 4.3 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran



c. Tampilan Menu Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire*

Gambar 4.4 Tampilan Pilihan Menu Media Pembelajaran



Pada bagian menu utama media pembelajaran berbasis *lectora inspire* berisi pilihan tombol menu kompetensi, materi, quiz, game dan author.

1) Kompetensi

Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi

| KOMPETENSI INTI | | KOMPETENSI DASAR | |
|-----------------|---|------------------|--|
| KI 3 | Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata. | 3.4 | Memahami kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. |
| KI 4 | Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori. | 4.4 | Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. |

Halaman ini berisi tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar yang digunakan. Tujuannya agar pengguna bisa memahami kompetensi yang akan dicapai dan terarah.

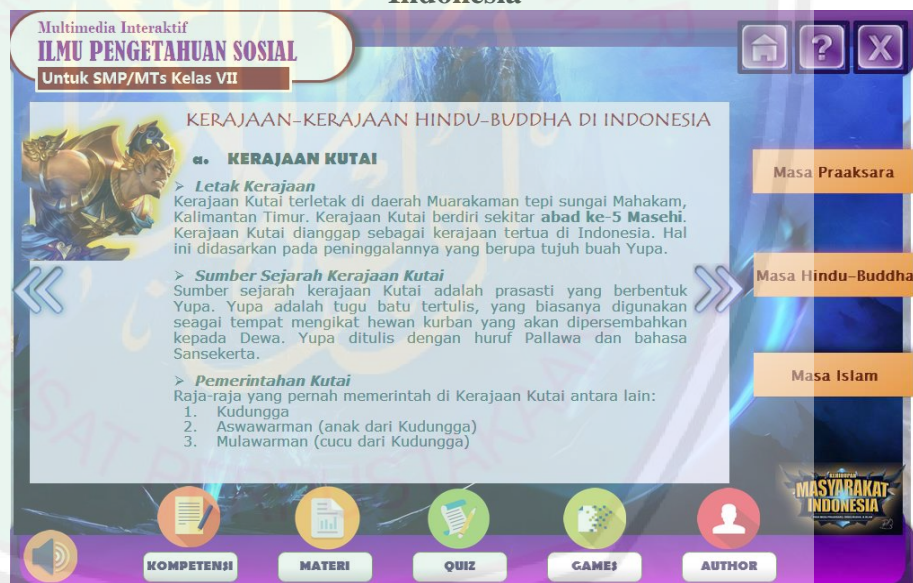
2) Materi

Pada halaman awal materi terdapat beberapa pilihan materi untuk masuk ke pembahasan materi pada media pembelajaran yang terdiri dari 1) Masa Praaksara 2) Masa Hindu-Buddha 3) Masa Islam. Pada tiap halaman materi terdapat gambar-gambar yang mendukung materi serta adanya tokoh-tokoh dari “mobile legend” agar siswa lebih semangat untuk mempelajari materi.

Gambar 4.6 Tampilan Utama Materi



Gambar 4.7 Materi Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia



3) Quiz

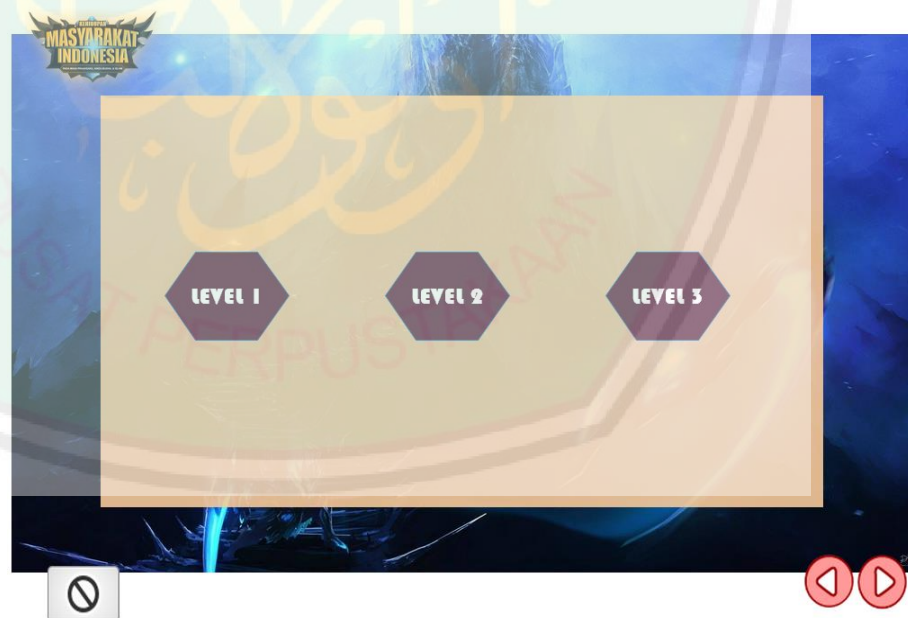
Pada halaman utama quiz terdapat tombol “Mulai” untuk memulai memilih quiz yang akan dikerjakan.

Gambar 4.8 Tampilan Utama Quiz



Apabila di klik “Mulai” pada menu quiz, akan muncul menu quiz seperti di bawah ini:

Gambar 4.9 Pilihan Menu Quiz



4) Games

Pada halaman games terdapat tombol “Mulai Mendaki” untuk memulai games. Games mountain climb ini berisi 5 pertanyaan

tentang “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam”. Jika pertanyaan di jawab dengan benar, maka ia dapat melanjutkan mendaki. Jika pertanyaan yang di jawab salah, maka ia harus turun kembali.

Gambar 4.10 Tampilan Utama Games



5) Author

Author berisi biodata penyusun media berupa nama, tempat tanggal lahir, alamat, dan alamat email.

Gambar 4.11 Tampilan Author



4. Uji Coba Lapangan Tahap Awal

Uji coba lapangan tahap awal terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* untuk siswa kelas VII SMP dilaksanakan pada tanggal 09 April 2018 sampai dengan 12 April 2018. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan tahap awal yang berupa validasi terhadap 3 orang ahli sebagai berikut:

- a. Validasi ahli materi/isi oleh Ibu Aniek Rahmaniah, M.Si
- b. Validasi ahli desain produk oleh Bapak Ahmad Makki Hasan
- c. Validasi ahli pembelajaran IPS oleh guru mata pelajaran IPS Bapak Drs. Sunyoto.

Data yang diperoleh terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif yang berasal dari angket yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala Likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi/isi, ahli desain produk, dan guru mata pelajaran IPS.

1) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Adapun kriteria ahli materi/isi pada pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah minimal S-1 pendidikan/non pendidikan IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi. Identitas subyek validasi ahli materi/isi terdapat pada lampiran.

Tabel 4.2
Profil Ahli Materi/Isi

| Nama Responden | Instansi |
|-------------------------------|--|
| Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si | Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang |

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi mata pelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif dari hasil validasi ahli materi/isi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

| No | Kriteria | $\sum x$ | $\sum x^i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----|--|----------|------------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Pembelajaran | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Materi mudah dipahami | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Sistematika penyajian materi | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Uraian materi jelas dan sesuai | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Gambar sesuai dengan materi | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Kebenaran isi materi | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Video dan <i>game</i> pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|-------------|---------------------|---------------------|
| 8 | Gaya bahasa jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Latihan soal sesuai dengan materi | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Latihan soal dapat mengukur tingkat pemahaman siswa | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 34 | 40 | 85 % | Sangat Valid | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Paparan data kualitatif dari hasil validasi berdasarkan pada kritik dan saran oleh ahli materi/isi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kritik dan Saran Ahli Materi/Isi

| Nama Validator Ahli Materi/Isi | Kritik dan Saran |
|---------------------------------------|---|
| Aniek Rahmaniah, S.Sos., M.Si | <ol style="list-style-type: none"> 1. Perhatikan durasi dan cantumkan sumber referensi. 2. Setiap ulasan materi, perlu ditambahkan gambar yang sesuai dengan materi atau tema yang sedang dibahas (agar lebih kontekstual) dan mudah diterima oleh siswa. |

2) Hasil Validasi Ahli Desain Produk

Adapun kriteria ahli desain produk pada pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah minimal S-1 pendidikan/non pendidikan IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi. Identitas subyek validasi ahli desain produk terdapat pada lampiran.

Tabel 4.5
Profil Ahli Desain Produk

| Nama Responden | Instansi |
|---------------------------|--|
| Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I | Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang |

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain produk mata pelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain produk terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif dari hasil validasi ahli desain produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Desain Produk

| No | Kriteria | $\sum x$ | $\sum x^i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----|--|----------|------------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Kemenarikan desain/tampilan | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Kejelasan petunjuk program | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Komposisi warna | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Kemenarikan tampilan isi materi | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Kemenarikan ilustrasi gambar | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|---------------|---------------------|---------------------|
| | dipahami | | | | | |
| 8 | Kejelasan penggunaan <i>back sound</i> | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioperasikan | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 35 | 40 | 87.5 % | Sangat Valid | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Paparan data kualitatif dari hasil validasi berdasarkan pada kritik dan saran oleh ahli desain produk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7
Kritik dan Saran Ahli Desain Produk

| Nama Validator Ahli Desain Produk | Kritik dan Saran |
|-----------------------------------|---|
| Ahmad Makki Hasan, M.Pd.I | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada halaman cover, tampilkan judul materi sesuai dengan tema dan gambar yang sesuai dengan materi. 2. Buat biodata dalam bentuk narasi dan foto di edit kembali. |

3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Guru Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII

Adapun kriteria ahli pembelajaran IPS pada pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah minimal S-1 pendidikan. Identitas subyek validasi ahli desain produk terdapat pada lampiran.

Tabel 4.8
Profil Ahli Pembelajaran

| Nama Responden | Instansi |
|----------------|---|
| Drs. Sunyoto | Guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 01 Dau Malang |

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran IPS adalah berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran IPS terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Paparan data kuantitatif dari hasil validasi ahli pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

| No | Kriteria | $\sum x$ | $\sum x^i$ | P (%) | Tingkat Kevalidan | Keterangan |
|----|---|----------|------------|-------|-------------------|--------------|
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media <i>lectora inspire</i> | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 2 | Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 3 | Media <i>lectora inspire</i> mudah digunakan | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 4 | Materi jelas dan mudah dipahami | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 5 | Kesesuaian materi dengan gambar dan video | 3 | 4 | 75 | Valid | Tidak Revisi |
| 6 | Latihan soal sesuai dengan isi materi | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 7 | Penggunaan Bahasa | 4 | 4 | 100 | Sangat | Tidak Revisi |

| | | | | | | |
|---------------|---|-----------|-----------|---------------|---------------------|---------------------|
| | | | | | Valid | |
| 8 | Efektivitas penggunaan media | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 9 | Media pembelajaran <i>lectora inspire</i> membuat siswa aktif | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| 10 | Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa | 4 | 4 | 100 | Sangat Valid | Tidak Revisi |
| Jumlah | | 37 | 40 | 92.5 % | Sangat Valid | Tidak Revisi |

b) Data Kualitatif

Paparan data kualitatif dari hasil validasi berdasarkan pada kritik dan saran oleh ahli pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10
Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

| Nama Validator Ahli Desain Produk | Kritik dan Saran |
|-----------------------------------|---|
| Drs. Sunyoto | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan poin wawasan pada media pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa. 2. Indikator dan tujuan pembelajaran dicantumkan |

5. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba produk awal, produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* direvisi dan diperbaiki sesuai dengan hasil penilaian dan komentar/saran dari 3 ahli. Adapun revisi yang didapatkan diantaranya adalah mencantumkan sumber referensi, menambahkan gambar pada tiap ulasan materi, mengganti desain pada cover atau tampilan awal media pembelajaran, mengganti biodata dan foto pada bagian author, menambahkan wawasan sebagai pengetahuan dari siswa.

6. Uji Coba Lapangan

Produk pengembangan yang diuji cobakan di lapangan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Pada tahap uji coba lapangan terdiri dari 10 siswa yang dipilih secara acak dengan disertai pengisian angket dan wawancara dengan siswa kelas kecil sehingga memperoleh data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.11
Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

| No | Nama Siswa | Komponen Penilaian | | | | | | | | | | Σx | Σx^i |
|---------------|------------------------------|--------------------|-----|----|------|----|----|------|------|------|------|------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 1 | Ahmad Ragil Rian N. | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 35 | 40 |
| 2 | Almanda Sasi Ramadhania | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 34 | 40 |
| 3 | Amin Kusniawan | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 35 | 40 |
| 4 | Ashar Tri Ardiansyah | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| 5 | Dinda Nur Kumalasari | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 37 | 40 |
| 6 | Evi Lailatul Zulia | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |
| 7 | Moh. Ade Firmansyah | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 36 | 40 |
| 8 | Muhammad Junaidi Dwi Prastyo | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 34 | 40 |
| 9 | Natalia | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 37 | 40 |
| 10 | Safira Norlita | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 35 | 40 |
| Jumlah | | 38 | 40 | 36 | 35 | 36 | 34 | 37 | 35 | 35 | 35 | 356 | 400 |
| % | | 95 | 100 | 90 | 87.5 | 90 | 85 | 92.5 | 87.5 | 87.5 | 87.5 | 89 | |

Dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari kemenarikan media pembelajaran sebesar 89% dan berada pada kriteria valid

atau mengalami perkembangan dan mendapatkan respon baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tahap uji coba tahap awal.

7. Revisi Produk

Setelah diujicobakan untuk kedua kalinya, maka produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* kembali direvisi dan diperbaiki, diantaranya menambahkan gambar tokoh mobile legend pada halaman petunjuk penggunaan.

8. Uji Lapangan

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah direvisi di ujicobakan di lapangan pada siswa kelas besar yang berjumlah 30 orang siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang. Berikut akan dipaparkan hasil validasi siswa kelas besar serta perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.

a. Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

Adapun perolehan hasil validasi siswa kelas besar terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

| No | Nama Siswa | Komponen Penilaian | | | | | | | | | | Σx | Σx^i |
|----|-----------------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|------------|--------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| 1 | Aditya Saputra | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 37 | 40 |
| 2 | Aditya Septian Trio Pamuji | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 3 | Ahmad Ragil Rian N. | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 4 | Alfino Rizky Haryono | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 5 | Almanda Sasi Ramadhania | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 40 |
| 6 | Amin Kusniawan | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 40 |
| 7 | Ashar Tri Ardiansyah | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |
| 8 | Atamaii Syauqi Iikokoro | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 35 | 40 |
| 9 | Aziza Risma Indah Saraswati | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 10 | Cinta Kirana Mentari | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 40 |
| 11 | Citra Nur Faiza | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 38 | 40 |
| 12 | Dinda Nur Kumalasari | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 13 | Efanie Galang Fadhilah | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 37 | 40 |
| 14 | Evi Lailatul Zulia | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 38 | 40 |
| 15 | Geva Setiyawati | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 16 | Hengki Fergi Ansya | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 37 | 40 |
| 17 | Hermawati Widya Lestari | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |

| | | | | | | | | | | | | | |
|---------------|-------------------------------------|-------|-------|-----|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------------|-------------|
| 18 | Irma Putri Arista | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 37 | 40 |
| 19 | Lana Pramudita | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 2 | 4 | 4 | 33 | 40 |
| 20 | Moch Afrizal Abdulloh | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 35 | 40 |
| 21 | Mochammad Zaky Hafidh Firmansyah | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 22 | Moh. Ade Firmansyah | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 39 | 40 |
| 23 | Muhammad Junaidi Dwi Prastyo | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 37 | 40 |
| 24 | Natalia | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 25 | Olivia Anggunyuwanita | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 38 | 40 |
| 26 | Safira Norlita | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 38 | 40 |
| 27 | Silvi Putri Eka Sari | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 37 | 40 |
| 28 | Siska Sevira | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 3 | 3 | 33 | 40 |
| 29 | Wahyu Aril Prasetyo | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 36 | 40 |
| 30 | Wulan Dari | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 36 | 40 |
| Jumlah | | 112 | 113 | 108 | 111 | 118 | 113 | 109 | 109 | 109 | 112 | 1114 | 1200 |
| % | | 93,33 | 94.16 | 90 | 92.5 | 98.33 | 94.16 | 90.83 | 90.83 | 90.83 | 93,33 | 92.83 | |

Dari data yang diperoleh, maka dapat diketahui nilai rata-rata dari kemenarikan media pembelajaran sebesar 92,83% dan berada pada kriteria sangat valid.

b. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Adapun perolehan data pada *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

| No | Nama Siswa | <i>Pre-Test</i> (x ₁) | <i>Post-Test</i> (x ₂) |
|----|----------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 | Aditya Saputra | 56 | 80 |
| 2 | Aditya Septian Trio Pamuji | 56 | 81 |
| 3 | Ahmad Ragil Rian N. | 56 | 86 |
| 4 | Alfino Rizky Haryono | 29 | 71 |
| 5 | Almanda Sasi Ramadhania | 47 | 83 |
| 6 | Amin Kusniawan | 56 | 80 |
| 7 | Ashar Tri Ardiansyah | 48 | 78 |
| 8 | Atamaii Syauqi Iikokoro | 43 | 80 |
| 9 | Aziza Risma Indah Saraswati | 78 | 96 |
| 10 | Cinta Kirana Mentari | 46 | 93 |
| 11 | Citra Nur Faiza | 72 | 84 |
| 12 | Dinda Nur Kumalasari | 69 | 93 |
| 13 | Efanie Galang Fadhilah | 36 | 76 |
| 14 | Evi Lailatul Zulia | 68 | 80 |
| 15 | Geva Setiyawati | 63 | 92 |
| 16 | Hengki Fergi Ansya | 54 | 89 |
| 17 | Hermawati Widya Lestari | 58 | 91 |
| 18 | Irma Putri Arista | 76 | 94 |
| 19 | Lana Pramudita | 60 | 78 |
| 20 | Moch Afrizal Abdulloh | 52 | 76 |
| 21 | Mochammad Zaky Hafidh Firmansyah | 52 | 76 |
| 22 | Moh. Ade Firmansyah | 48 | 76 |
| 23 | Muhammad Junaidi Dwi Prastyo | 59 | 80 |

| | | | |
|------------------|-----------------------|--------------|--------------|
| 24 | Natalia | 59 | 84 |
| 25 | Olivia Anggunyuwanita | 51 | 81 |
| 26 | Safira Norlita | 65 | 80 |
| 27 | Silvi Putri Eka Sari | 52 | 91 |
| 28 | Siska Sevira | 72 | 83 |
| 29 | Wahyu Aril Prasetyo | 52 | 76 |
| 30 | Wulan Dari | 72 | 92 |
| Jumlah | | 1705 | 2500 |
| Rata-Rata | | 56,83 | 83,33 |

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa hasil dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan sebuah perbedaan yaitu dari hasil *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* memperoleh rata-rata 56,83 kemudian hasil perolehan *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mendapatkan perolehan sejumlah 83,33.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Validasi Ahli Materi/Isi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi/isi terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.3, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 85%. Sesuai dengan tabel konversi skala kevalidan,

presentase tingkat pencapaian 85% berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik/saran ahli materi/isi pada tabel 4.4, perlu dilakukan perbaikan mengenai sumber referensi pada gambar dan menambahkan gambar yang sesuai dengan materi atau tema yang sedang dibahas (agar lebih kontekstual) dan mudah diterima oleh siswa.

2. Analisis Data Validasi Desain Produk

Berdasarkan penilaian dari ahli desain produk terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.6, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{35}{40} \times 100\% = 87.5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 87.5%. Sesuai dengan tabel konversi skala kevalidan, presentase tingkat pencapaian 87.5%. berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik/saran ahli desain produk pada tabel 4.7, perlu dilakukan perbaikan pada halaman cover untuk menampilkan judul materi sesuai dengan tema dan gambar yang sesuai

dengan materi dan pada author, buat biodata dalam bentuk narasi dan foto di edit kembali.

3. Analisis Data Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan penilaian dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92.5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase tingkat validasi sebesar 92.5%. Sesuai dengan tabel konversi skala kevalidan, presentase tingkat pencapaian 92.5%. berada pada kualifikasi sangat valid sehingga media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari kritik/saran ahli pembelajaran pada tabel 4.10, perlu dilakukan perbaikan mengenai menambahkan poin wawasan pada media pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa dan mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran ke dalam media pembelajaran.

4. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Kecil

Berdasarkan hasil validasi produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada siswa kelas kecil diperoleh data sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat memudahkan dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 95%.
- b. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dapat memberi semangat dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 100%.
- c. Mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *lectora inspire*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90%.
- d. Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *lectora inspire* sudah menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%.
- e. Tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire* ini menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90%.
- f. Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media *lectora inspire* ini mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 85%.
- g. Bahasa yang digunakan dalam media *lectora inspire* ini jelas dan mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 92,5%.
- h. Selama belajar menggunakan media *lectora inspire* ini, tidak menemukan kata-kata yang sulit. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%.

- i. Tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam dengan menggunakan media *lectora inspire*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%.
- j. Merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 87,5%.

Hasil penilaian siswa kelas kecil sebanyak 10 siswa, kemudian dihitung untuk memperoleh presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{356}{400} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, diperoleh presentase sebesar 89%. Sesuai dengan tabel konversi skala kevalidan, presentase tingkat pencapaian 89%. berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh siswa kelas kecil dinyatakan sangat valid dan mendapatkan respon yang baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

5. Analisis Data Hasil Validasi Siswa Kelas Besar

Berdasarkan hasil validasi produk media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada siswa kelas besar diperoleh data sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat memudahkan dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 93,33%.
- b. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini dapat memberi semangat dalam belajar. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 94,16%.
- c. Mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *lectora inspire*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90%.
- d. Desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *lectora inspire* sudah menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 92,5%.
- e. Tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire* ini menarik. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 98,33%.
- f. Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media *lectora inspire* ini mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 94,16%.
- g. Bahasa yang digunakan dalam media *lectora inspire* ini jelas dan mudah dipahami. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90,83%.
- h. Selama belajar menggunakan media *lectora inspire* ini, tidak menemukan kata-kata yang sulit. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90,83%.

- i. Tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam dengan menggunakan media *lectora inspire*. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 90,83%.
- j. Merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam. Dari pernyataan tersebut, diperoleh penilaian dengan presentase 93,33%.

Hasil penilaian siswa kelas besar sebanyak 30 siswa, kemudian dihitung untuk memperoleh presentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sebagai berikut:

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

$$P = \frac{1114}{1200} \times 100\% = 92,83\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, diperoleh presentase sebesar 92,83%. Sesuai dengan tabel konversi skala kevalidan, presentase tingkat pencapaian 92,83%. berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian oleh siswa kelas besar dinyatakan sangat valid dan mendapatkan respon yang baik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

6. Analisis Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil penilaian melalui pelaksanaan uji *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan

media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dapat dilihat adanya perbedaan nilai antara *pre-test* dan *post-test*. Dibawah ini akan dipaparkan dalam tabel perhitungan uji-t untuk hasil yang lebih signifikan, maka data perhitungan uji-t tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14
Perhitungan Uji-t

| No | Nama Siswa | <i>Pre-Test</i> (x ₁) | <i>Post-Test</i> (x ₂) | (x ₂ -x ₁) | d ² |
|----|----------------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|----------------|
| 1 | Aditya Saputra | 56 | 80 | 24 | 576 |
| 2 | Aditya Septian Trio Pamuji | 56 | 81 | 25 | 625 |
| 3 | Ahmad Ragil Rian N. | 56 | 86 | 30 | 900 |
| 4 | Alfino Rizky Haryono | 29 | 71 | 42 | 1764 |
| 5 | Almanda Sasi Ramadhania | 47 | 83 | 36 | 1296 |
| 6 | Amin Kusniawan | 56 | 80 | 24 | 576 |
| 7 | Ashar Tri Ardiansyah | 48 | 78 | 30 | 900 |
| 8 | Atamaii Syauqi Iikokoro | 43 | 80 | 37 | 1369 |
| 9 | Aziza Risma Indah Saraswati | 78 | 96 | 18 | 324 |
| 10 | Cinta Kirana Mentari | 46 | 93 | 47 | 2209 |
| 11 | Citra Nur Faiza | 72 | 84 | 12 | 144 |
| 12 | Dinda Nur Kumalasari | 69 | 93 | 24 | 576 |
| 13 | Efanie Galang Fadhillah | 36 | 76 | 40 | 1600 |
| 14 | Evi Lailatul Zulia | 68 | 80 | 12 | 144 |
| 15 | Geva Setiyawati | 63 | 92 | 29 | 841 |
| 16 | Hengki Fergi Ansya | 54 | 89 | 35 | 1225 |
| 17 | Hermawati Widya Lestari | 58 | 91 | 33 | 1089 |
| 18 | Irma Putri Arista | 76 | 94 | 18 | 324 |
| 19 | Lana Pramudita | 60 | 78 | 18 | 324 |
| 20 | Moch Afrizal Abdulloh | 52 | 76 | 24 | 576 |
| 21 | Mochammad Zaky Hafidh Firmansyah | 52 | 76 | 24 | 576 |
| 22 | Moh. Ade Firmansyah | 48 | 76 | 28 | 784 |
| 23 | Muhammad Junaidi Dwi Prastyo | 59 | 80 | 21 | 441 |
| 24 | Natalia | 59 | 84 | 25 | 625 |
| 25 | Olivia Anggunyuwanita | 51 | 81 | 30 | 900 |
| 26 | Safira Norlita | 65 | 80 | 15 | 225 |
| 27 | Silvi Putri Eka Sari | 52 | 91 | 39 | 1521 |

| | | | | | |
|------------------|---------------------|--------------|--------------|-------------|----------------|
| 28 | Siska Sevira | 72 | 83 | 11 | 121 |
| 29 | Wahyu Aril Prasetyo | 52 | 76 | 24 | 576 |
| 30 | Wulan Dari | 72 | 92 | 20 | 400 |
| Jumlah | | 1705 | 2500 | 795 | 23551 |
| Rata-Rata | | 56,83 | 83,33 | 26,5 | 785,033 |

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa hasil dari *pre-test* dan *post-test* menunjukkan sebuah perbedaan yaitu dari hasil *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* memperoleh rata-rata 56,83 kemudian hasil perolehan *post-test* yaitu setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* mendapatkan perolehan sejumlah 83,33. Maka dapat disimpulkan adanya kenaikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Namun untuk memperoleh hasil yang lebih signifikan, maka peneliti akan menggunakan perhitungan Uji-T yang akan dipaparkan pada point selanjutnya.

7. Analisis Uji T

Uji-t dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih signifikan dan untuk mengetahui efektivitas implementasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Dalam perhitungan uji-t dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1: Membuat H_1 dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_1 = ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

H_0 = tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

Langkah 2: Mencari t_{hitung} dengan rumus sebagai berikut:

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

Langkah 3: Menentukan kriteria uji t

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

Langkah 4: Menentukan hasil statistik pada *pre-test* dan *post-test* dengan rumus uji t

Sesuai dengan data yang dipaparkan dalam tabel 4.14 tentang hasil *pre-test* dan *post-test* dalam perhitungan uji t, maka dapat dilakukan perhitungan menggunakan rumus uji t dan mendapatkan hasil statistic 5,09.

Langkah 5: Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

t_{hitung} : 5,09

t_{tabel} : 1,699

Langkah 6: Kesimpulan

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Kemudian dari rata-rata nilai *pre-test* diketahui x_2 lebih besar dari x_1 ($83,33 > 56,83$)

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*post-test*) yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis *lectora inspire* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS dibandingkan dengan media ajar konvensional. Dengan begitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini sudah mampu membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta berperan penting dalam mendorong keefektivitasan kegiatan pembelajaran.

C. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* terdapat beberapa point yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang baik. Berikut bagian-bagian dari media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah direvisi.

1. Revisi Produk oleh Ahli Materi/Isi

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi/isi pada tabel 4.4 dapat diketahui pada penjelasan berikut:

- a. Perhatikan durasi dan cantumkan sumber referensi.
- b. Setiap ulasan materi, perlu ditambahkan gambar yang sesuai dengan materi atau tema yang sedang dibahas (agar lebih kontekstual) dan mudah diterima oleh siswa.

Tabel 4.15
Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire
Berdasarkan Validasi Ahli Materi/Isi





| No | Point yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|----|--|--|---|
| 1 | Perhatikan durasi dan sumber bacaan (mencantumkan sumber referensi) |  |  |
| 2 | Setiap ulasan materi, perlu ditambahkan gambar yang sesuai dengan materi atau tema yang sedang dibahas (agar lebih kontekstual) dan mudah diterima oleh siswa. |  |  |

2. Revisi Produk oleh Ahli Desain Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli desain produk pada tabel 4.7 dapat diketahui pada penjelasan berikut:

- Pada halaman cover, tampilkan judul materi sesuai dengan tema dan gambar yang sesuai dengan materi.
- Buat biodata dalam bentuk narasi dan foto di edit kembali.

Tabel 4.16
Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire
Berdasarkan Validasi Ahli Desain Produk



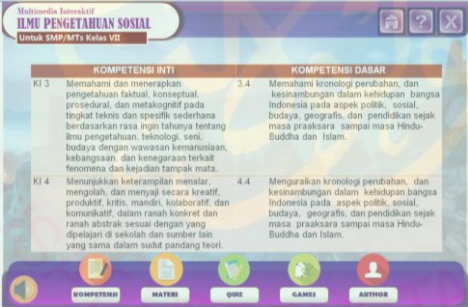
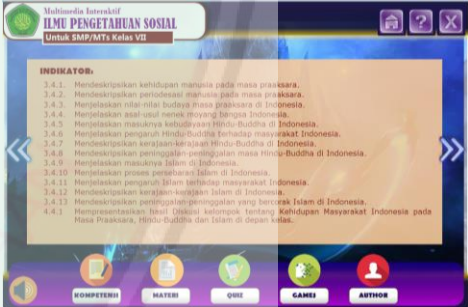
| No | Point yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|----|---|--|---|
| 1 | Pada halaman cover, tampilkan judul materi sesuai dengan tema dan gambar yang sesuai dengan materi. |  |  |
| 2 | Pada author, buat biodata dalam bentuk narasi dan foto di edit kembali. |  |  |

3. Revisi Produk oleh Ahli Pembelajaran

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli pembelajaran pada tabel 4.10 dapat diketahui pada penjelasan berikut:

- a. Tambahkan poin wawasan pada media pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa.
- b. Indikator dan tujuan pembelajaran dicantumkan

Tabel 4.17
Revisi Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire
Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran

| No | Point yang direvisi | Sebelum direvisi | Sesudah direvisi |
|----|---|---|---|
| 1 | <p>Tambahkan poin wawasan pada media pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan siswa.</p> |  |  |
| 2 | <p>Indikator dan tujuan pembelajaran dicantumkan</p> |  |  |

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam kurikulum 2013, dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan kecenderungannya di masa-masa mendatang. Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada intinya adalah agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari dan mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga masa kini sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta terhadap tanah air.⁵¹ Dari isi tujuan tersebut, maka materi yang terdapat dalam Ilmu Pengetahuan Sosial tentunya memuat beberapa konsep tentang nilai-nilai kemanusiaan dan konsep pengetahuan kebudayaan di Indonesia. Jika materi tersebut diberikan dengan hanya lewat kata, maka siswa kurang mampu untuk memahaminya. Oleh karena itu, perlu adanya alat bantu untuk mengkonkritkan hal tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu untuk menarik

⁵¹ Rizal H. Arsjad, *op.cit.* hlm. 35

dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran, meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar (atau membaca) teks yang bergambar, adanya gambar-gambar dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar, dapat membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.⁵² Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik diperlukan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada SMP Negeri 01 Dau Malang sebagai tempat penelitian, pada prakteknya guru mata pelajaran IPS hanya berfokus pada media pembelajaran seperti buku paket dan LKS. Meskipun sekolah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai alat penunjang pembelajaran, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal terutama pada mata pelajaran IPS. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, karena guru hanya terbatas dapat mengoperasikan power point dan adanya keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran IPS. Dari fakta di lapangan tersebut, mengantarkan peneliti untuk melakukan penelitian dan pengembangan dalam media pembelajaran untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS ini didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum

⁵² Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012) hlm 29

tersedianya media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang dalam pembelajaran, terutama media pembelajaran yang memuat materi, latihan soal (quiz), games edukasi dan video yang berkaitan dengan materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* dikembangkan menggunakan model desain pengembangan Borg and Gall ini melalui tahap pengembangan yang sistematis meliputi tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan distribusi.

Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran interaktif yang di dalamnya berisi materi pada tema 4, yaitu “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam” yang merupakan materi mata pelajaran IPS kelas VII semester dua dan dilengkapi dengan gambar dan video yang berkaitan dengan materi. Dalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini juga dilengkapi dengan game edukasi Mountainclimb yang didalamnya berisi 5 pertanyaan seputar materi, namun dikemas secara menarik dalam bentuk permainan. Selain itu, desain tema “mobile legend” yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *lectora inspire* sangat sesuai dengan karakter siswa saat ini sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan motivasi

belajar siswa dalam pembelajaran IPS akan meningkat. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* tersebut dipublikasikan dengan output single file executable (.exe) sehingga dapat dioperasikan pada laptop/komputer secara offline dan dapat disaksikan oleh seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD dan laptop/komputer.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* yang telah dikembangkan oleh peneliti, memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar dan hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran IPS berbasis *lectora inspire* ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut diperoleh dari rata-rata hasil *pre-test* dan *pos-test* siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang.

Dalam pengembangan ini masih terdapat beberapa kelemahan yang terdapat pada media pembelajaran berbasis *lectora inspire*, adapun kelemahannya adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini hanya sebatas pengembangan pada pelajaran IPS pada tema 4 “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha, dan Islam”. Karena keterbatasan peneliti, referensi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini belum cukup banyak untuk hasil pengembangan yang lebih baik.

B. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan hasil bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa tidak mudah bosan pada pembelajaran IPS.
2. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS melalui 10 tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan distribusi.
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang dapat diukur dengan beberapa cara yaitu:
 - a. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dikatakan valid setelah divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli materi/isi IPS, ahli desain produk media dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi tersebut adalah:
 - 1) Tanggapan penilaian ahli materi/isi memperoleh presentase kevalidan mencapai 85% yang menunjukkan kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah sesuai

dengan indikator-indikator materi yang disajikan untuk siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang pada semester genap.

- 2) Tanggapan penilaian ahli desain produk media pembelajaran memperoleh presentase kevalidan mencapai 87.5% yang menunjukkan kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dari segi desain media/tampilan media, warna dan gambar yang digunakan sudah sesuai dengan isi materi dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMPN 01 Dau Malang.
- 3) Tanggapan penilaian ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VII memperoleh presentase kevalidan mencapai 92.5% yang menunjukkan kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena sudah memenuhi kriteria pembelajaran IPS kelas VII SMPN 01 Dau Malang.
 - b. Tanggapan penilaian siswa pada uji lapangan sebanyak 30 orang memperoleh presentase kevalidan mencapai 92,83% yang menunjukkan kriteria valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena siswa merasa tertarik dan dapat membantu siswa meningkatkan semangat belajar siswa.
 - c. Uji lapangan yang dilakukan pada 30 siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang memperoleh presentase kevalidan mencapai peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dengan jumlah rata-rata (mean) *pre-test* yang lebih rendah dibandingkan *post-test*, yaitu $56,83 < 83,33$, yang berarti

terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Perolehan hasil uji-t menggunakan perhitungan manual dengan tingkat kemaknaan 0,05 menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 5,09$ sedangkan $t_{tabel} = 1,699$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Kesimpulan hasil uji-t yaitu media pembelajaran berbasis *lectora inspire* dinyatakan baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada kelas VII SMPN 01 Dau Malang, karena dapat memberikan perbedaan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *lectora inspire*.

C. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *lectora inspire* adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini disusun sesuai karakteristik siswa, sehingga diharapkan siswa dapat menggunakannya secara mandiri.
- b. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru menyarankan siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lain

yang relevan, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari

2. Saran Diseminasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini tidak melakukan diseminasi karena keterbatasan diantaranya: (1) media pembelajaran ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan siswa kelas VII B SMPN 01 Dau Malang, (2) uji coba kelompok subjek dilapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu karena keterbatasan waktu. Dengan demikian, bila hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru pengguna lainnya dan diujicobakan pada kelompok bahasan yang lebih luas.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran pengembangan produk lebih lanjut dan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini sudah dilakukan revisi-revisi sesuai dengan saran validator dan siswa, selanjutnya untuk peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini hendaknya direvisi lebih lanjut guna mendapat hasil yang lebih baik.
- b. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan nuansa baru atau pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Amiruddin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsjad, Rizal H. 2013. *Pendekatan Konstektual Dalam Pembelajaran : Penerapannya pada Anak Disabilitas Belajar*. Manado: Penerbit STAIN Manado Press
- Arsyad , Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BTKP DIY. 2011. *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora II Sagit dan Camtasia*. Yogyakarta: BTKP DIY
- Buku Siswa IPS Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016, Jakarta: Kemendikbud
- Fasthea, Sholeh (ed). 2015. *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka cet.ke-3, revisi versi 12.0.2
- Hardianto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol.3, No.1. Januari-Juni 2011
- Mas'ud, Muhammad. 2013. *Tutorial Lectora I Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:Alfabeta
- Permendikbud No. 22. Th 2016, *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Permendikbud No. 68 Th. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kuikulum Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*
- Permendiknas No.22 tentang Standar Isi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- Ramli, M. *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No. 23 April 2015

- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Setiono, Aiman. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia
- Shalikhah, Norma Dewi, dkk. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. Warta LPM, Universitas Muhammadiyah Magelang. Vol. 20, No.1, Maret 2017:9-16
- Smaldino, Sharoon E., dkk. 2011. *Intructional Technology and Media for Learning*, diterjemahkan oleh Arif Rahman “Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar”, Jakarta: Kencana
- Subana, dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia
- Subali, B, dkk. *Pengembangan CD Pembelajaran Lagu untuk Menumbuhkan Pemahaman Sains Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia, Nomor 8, Halaman 26-32, Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang (UNNES). Januari 2012
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajara Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Susilana, Rudi dan Cepi Riana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung: CV Wacana Prima
- Susilawati, Samsul. 2009. *Wawasan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jogjakarta: Primasophie

UU RI No. 20 Th. 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*

Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*.
Yogyakarta: Nuha Litera

Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada
Media Group





LAMPIRAN 1

Perhitungan Uji-T

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$
$$= \frac{26,5}{\sqrt{\frac{23.551}{30(30-1)}}}$$

$$= \frac{26,5}{\sqrt{\frac{23.551}{870}}}$$

$$= \frac{26,5}{\sqrt{\frac{23.551}{870}}}$$

$$= \frac{26,5}{\sqrt{27,070}}$$

$$= \frac{26,5}{5,20}$$

$$= 5,09$$

$$D = \frac{\sum D}{N}$$
$$= \frac{795}{30}$$
$$= 26,5$$



LAMPIRAN 2

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : **923**/Un.03.1/TL.00.1/04/2018
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

03 April 2018

Kepada
 Yth. Kepala SMPN 01 Dau Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Trisna Ulfatuzzahara
 NIM : 14130084
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 01 Dau Malang**
 Lama Penelitian : **April 2018 sampai dengan Juni 2018**
 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dekan
 Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
 NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



LAMPIRAN 3

Surat Bukti Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 DAU
STATE JUNIOR HIGH SCHOOL**

Jl. Brawijaya Tegalweru 191 Kec. Dau Kab. Malang E-Mail : smpn1dau@yahoo.com

SURAT - KETERANGAN

Nomor :070 / 060 /35.07.101.333.01/ 2018

Yang bertanda di bawah ini :

N a m a : ANA PURWATI, S.Pd, M.Pd
NIP. : 19660614 199412 2 001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I - IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP Negeri 1 Dau Malang

Menerangkan bahwa

N a m a : TRISNA ULFATAUZZAHARA
NPM : 14130084
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester : Genap - 2017/2018
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN MALANG

telah mengadakan Penelitian pada SMP Negeri 1 Dau Kabupaten Malang bulan APRIL 2018 sampai dengan MEI 2018 dengan judul Skripsi :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LECTORA INSPIRE PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 1 DAU MALANG**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 MEI 2018

Kepala Sekolah


ANA PURWATI, S.Pd, M.Pd
NIP. 19660614 199412 2 001



LAMPIRAN 4

Surat Bukti Konsultasi




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341) 552398, Faksimile (0341) 552398
 Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Trisna Ulfatuzzahara
 NIM : 14130084
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Samsul Susilawati
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 01 Dau Malang

| No | Tgl/Bln/Thn Konsultasi | Materi Konsultasi | Ttd |
|----|------------------------|--------------------------------|---|
| 1. | 19 Maret 2018 | Revisi Bab I, II, III |  |
| 2. | 23 Maret 2018 | Instrumen penelitian & laporan |  |
| 3. | 03 April 2018 | Bab IV, V |  |
| 4. | 18 April 2018 | Revisi Bab IV, V |  |
| 5. | 03 Mei 2018 | Bab I, II, III, IV, V |  |
| 6. | 15 Mei 2018 | Revisi Skripsi |  |
| 7. | 25 Mei 2018 | Skripsi Lengkap |  |
| 8. | 30 Mei 2018 | ACC untuk sidang |  |

Malang, 2018
 Mengetahui,
 Ketua Jurusan IPS,


Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
 NIP. 19710701 200604 2 001



LAMPIRAN 5

Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*LECTORA INSPIRE*)
UNTUK AHLI MATERI/ISI**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media bahan ajar yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli materi/isi dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : ANIEK RAHMANIAH
 NIP : 197203202009012004
 Instansi : UIN MALANG
 Pendidikan : S3 - ILMU SOSIAL
 Alamat : JL. BAJAYANA NO. 50 MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|------------|--------------------|------|
| SB | Sangat Baik | 4 |
| B | Baik | 3 |
| KB | Kurang Baik | 2 |
| SKB | Sangat Kurang Baik | 1 |

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian

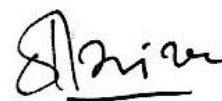
| NO | PERNYATAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|---|------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran | | | | ✓ |
| 2 | Materi yang di sajikan dapat mudah dipahami | | | | ✓ |
| 3 | Sistematika penyajian materi | | | | ✓ |
| 4 | Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai | | | | ✓ |
| 5 | Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi | | | ✓ | |
| 6 | Kebenaran isi materi yang disampaikan | | | ✓ | |
| 7 | Video dan <i>game</i> pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi | | | ✓ | |
| 8 | Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa | | | ✓ | |
| 9 | Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi | | | ✓ | |
| 10 | Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa | | | ✓ | |
| Jumlah | | | | | |

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Malang,2018



.....ANIEK.....RAHMANIAH
NIP. 19720320205012004

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATERI/ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

Nama Lengkap : ANIEK RAHMANIAH
 NIP : 197203202009012004
 Tempat/Tanggal Lahir : TREMBALEK / 20-03-1972
 Alamat Rumah : JL. TOYOGAUNG 102 MERJOSARI MALANG
 Email : arahmaniah@pips.uin-malang.ac.id

Riwayat Pendidikan Formal

| NO | TINGKAT PENDIDIKAN | INSTANSI PENDIDIKAN | TAHUN LULUS |
|----|--------------------|---------------------|-------------|
| 1 | S3 - ILMU SOSIAL | UNAIR | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

| NO | LEMBAGA | JABATAN | TAHUN |
|----|------------|-------------|-------|
| 1 | UIN MALANG | DOSEN P-IPS | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

Karya Tulis

| NO | JENIS | JUDUL |
|----|-------|-------|
| 1 | | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |



LAMPIRAN 6

Lembar Angket Validasi Ahli Desain

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*LECTORA INSPIRE*)
UNTUK AHLI DESAIN PRODUK**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha” dan Islam” kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Ahmad Makki Hasni
 NIP : -
 Instansi : UIN Malang
 Pendidikan : S3
 Alamat : Singojati - Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.

3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---------|--------------------|------|
| SB | Sangat Baik | 4 |
| B | Baik | 3 |
| KB | Kurang Baik | 2 |
| SKB | Sangat Kurang Baik | 1 |

4. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian


| NO | PERNYATAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|---|------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kemenarikan desain/tampilan pada media <i>lectora inspire</i> | | | | ✓ |
| 2 | Kejelasan petunjuk program | | | ✓ | |
| 3 | Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas) | | | ✓ | |
| 4 | Komposisi warna pada media <i>lectora inspire</i> | | | | ✓ |
| 5 | Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>lectora inspire</i> | | | | ✓ |
| 6 | Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>lectora inspire</i> | | | | ✓ |
| 7 | Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami | | | ✓ | |
| 8 | Kejelasan penggunaan <i>back sound</i> | | | ✓ | |
| 9 | Kemudahan media <i>lectora inspire</i> untuk dioperasikan | | | ✓ | |
| 10 | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | |

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

Malang, ...10...9.....2018


.....Ahmad Mublis H.....

NIP.

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG

Nama Lengkap : Ahmad Makki Hasan
 NIP : -
 Tempat/Tanggal Lahir : Makkah, 19/3/1984
 Alamat Rumah : Singosari - Kab. Malang
 Email : ahmadmakkih@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

| NO | TINGKAT PENDIDIKAN | INSTANSI PENDIDIKAN | TAHUN LULUS |
|----|--------------------|---------------------|-------------|
| 1 | MAK Zainul Hasan | Genggong Prob. | 2002 |
| 2 | S1 BSA UIN Malang | | 2006 |
| 3 | S2 PBA " " | | |
| 4 | S3 " " | | |

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

| NO | LEMBAGA | JABATAN | TAHUN |
|----|------------|---------|----------|
| 1 | UIN Malang | Dosen | sekarang |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

Karya Tulis

| NO | JENIS | JUDUL |
|----|-------|---|
| 1 | Buku | 99 Permainan dan B. Amb |
| 2 | " | Eksplorasi Aplikasi Animasi ALA |
| 3 | " | Langkah Teaching Technis: Good Practice |
| 4 | | |



LAMPIRAN 7

Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*LECTORA INSPIRE*)
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN GURU BIDANG STUDI ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam” kelas VII di SMPN 01 Dau Malang. Maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang merupakan bagian dalam prosedur pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan maksud yang dijelaskan diatas, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu sebagai ahli pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Drs. SUNYOTO
 NIP : 196504151999031006
 Instansi : SMPN 1 DAU
 Pendidikan : S1 GEOGRAFI
 Alamat : DADAPREJO RT 3 RW 4, JUHREJO, BATU

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu memahami isi media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Keterangan makna dari angka pilihan anda dalah sebagai berikut :

| Jawaban | Keterangan | Skor |
|---------|--------------------|------|
| SB | Sangat Baik | 4 |
| B | Baik | 3 |
| KB | Kurang Baik | 2 |
| SKB | Sangat Kurang Baik | 1 |

4. Komentor dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan

C. Kriteria Penilaian

| NO | PERNYATAAN | KETERANGAN | | | |
|---------------|---|------------|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media <i>lectora inspire</i> | | | ✓ | |
| 2 | Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran | | | | ✓ |
| 3 | Media <i>lectora inspire</i> mudah digunakan dalam mengajar IPS | | | | ✓ |
| 4 | Materi yang disajikan jelas dan dapat mudah dipahami | | | | ✓ |
| 5 | Kesesuaian materi dengan gambar dan video | | | ✓ | |
| 6 | Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi | | | ✓ | |
| 7 | Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>lectora inspire</i> jelas dan mudah dipahami | | | | ✓ |
| 8 | Efektivitas penggunaan media pembelajaran <i>lectora inspire</i> dalam meningkatkan minat belajar siswa | | | | ✓ |
| 9 | Media pembelajaran <i>lectora inspire</i> membuat siswa aktif dalam pembelajaran | | | | ✓ |
| 10 | Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII | | | | ✓ |
| Jumlah | | | | | |

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

[Empty box for criticism]

2. Saran

Materi ditambahkan wawancara sebagai pengayaan siswa.

Malang,2018



DRS. SUKARYOTO
NIP. 19650419 1999031 006

**CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI PEMBELAJARAN GURU BIDANG STUDI
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS VII**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LECTORA INSPIRE* PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 01 DAU MALANG**

Nama Lengkap : DRS. SUNYOTO
 NIP : 19650415 1999031006
 Tempat/Tanggal Lahir : BLITAR 15 APRIL 1965
 Alamat Rumah : JL. KEWANGA 96 RT03 RW04 KARANGMULO
 DADAPREJO, JUMPREJO, BATU.
 Email :

Riwayat Pendidikan Formal

| NO | TINGKAT PENDIDIKAN | INSTANSI PENDIDIKAN | TAHUN LULUS |
|----|--------------------|---------------------|-------------|
| 1 | S1. GEOGRAFI | IKIP MALANG | 1989 |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

| NO | LEMBAGA | JABATAN | TAHUN |
|----|------------|-----------|--------------|
| 1 | SMPN 1 DAU | GURU IPS. | 2013 - 2018. |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |

Karya Tulis

| NO | JENIS | JUDUL |
|----|-------|-------|
| 1 | PTK. | |
| 2 | | |
| 3 | | |
| 4 | | |



LAMPIRAN 8

Lembar Angket Respon Siswa

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*LECTORA INSPIRE*) UNTUK SISWA KELAS VII

A. Pengantar

Adik, selain buku ajar yang sudah adik gunakan sebelumnya saat pembelajaran, masih banyak berbagai bentuk sumber belajar yang bisa adik gunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh medianya secara langsung.

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Adik sebagai siswa kelas VII agar bersedia untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : Cinta Kirana -M.
Kelas : VII B
Sekolah : SMP Negeri 01 Dau

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Adik memainkan dan mempelajari media yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan penilaian sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit
2. Apakah dengan menggunakan media *lectora inspire* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi Semangat
 - c. Kurang Memberi Semangat
 - d. Tidak Memberi Semangat
3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *lectora inspire*?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit
4. Apakah desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *lectora inspire* sudah menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik
5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire* ini menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik

6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *lectora inspire* ini mudah?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *lectora inspire* ini jelas dan mudah dipahami?
- a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
 - b. Jelas dan Mudah Dipahami
 - c. Kurang Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
 - d. Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami
8. Selama belajar menggunakan media *lectora inspire* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
- a. Tidak Menemukan
 - b. Cukup Banyak Menemukan
 - c. Jarang Menemukan
 - d. Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam dengan menggunakan media *lectora inspire*?
- a. Sangat Tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Kurang Tertarik
 - d. Tidak Tertarik
10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam?
- a. Sangat Senang
 - b. Senang
 - c. Kurang Senang
 - d. Tidak Senang

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*LECTORA INSPIRE*)
UNTUK SISWA KELAS VII**

A. Pengantar

Adik, selain buku ajar yang sudah adik gunakan sebelumnya saat pembelajaran, masih banyak berbagai bentuk sumber belajar yang bisa adik gunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *lectora inspire*. Media pembelajaran berbasis *lectora inspire* ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh medianya secara langsung.

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha”, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran yang telah dibuat. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Adik sebagai siswa kelas VII agar bersedia untuk mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil dari penelitian pada produk yang dikembangkan melalui angket ini akan digunakan sebagai bahan evaluasi penyempurnaan media pembelajaran supaya dapat dikatakan layak untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Adik sebagai ahli desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : ALFINO Rizky H
Kelas : 7B
Sekolah : SMP Negeri 1 DAU

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Adik memainkan dan mempelajari media yang dikembangkan.
2. Berilah tanda cek (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang Adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan penilaian sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-pertanyaan Angket

1. Apakah media pembelajaran *lectora inspire* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit

2. Apakah dengan menggunakan media *lectora inspire* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi Semangat
 - c. Kurang Memberi Semangat
 - d. Tidak Memberi Semangat

3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *lectora inspire*?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Sulit

4. Apakah desain (ukuran huruf, gambar, dan animasi-animasi) yang terdapat pada media *lectora inspire* sudah menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik

5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *lectora inspire* ini menarik?
 - a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Kurang Menarik
 - d. Tidak Menarik

6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *lectora inspire* ini mudah?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Kurang Mudah
 - d. Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *lectora inspire* ini jelas dan mudah dipahami?
- a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
 - b. Jelas dan Mudah Dipahami
 - c. Kurang Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
 - d. Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami
8. Selama belajar menggunakan media *lectora inspire* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
- a. Tidak Menemukan
 - b. Cukup Banyak Menemukan
 - c. Jarang Menemukan
 - d. Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam dengan menggunakan media *lectora inspire*?
- a. Sangat Tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Kurang Tertarik
 - d. Tidak Tertarik
10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam?
- a. Sangat Senang
 - b. Senang
 - c. Kurang Senang
 - d. Tidak Senang



LAMPIRAN 9

RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(R P P)**

Sekolah : SMPN 01 Dau Malang
Kelas / Semester : VII / 2
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha dan Islam
Sub Tema 2 : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha
Alokasi Waktu : 4 JP

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
 KI-2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
 KI-3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI-4 : Mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

| KOMPETENSI DASAR (KD) | INDIKATOR |
|--|--|
| 3.4 Memahami kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. | 3.4.1 Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.2 Mendeskripsikan pengaruh Hindu- Buddha terhadap masyarakat Indonesia. 3.4.3 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. 3.4.4 Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia. |
| 4.4 Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa indonesia pada aspek politik, sosial, budaya geografis, dan pendidikan sejak masa Praaksara sampai masa Hindu-Budha dan Islam. | 4.4.1 Mempresentasikan hasil Diskusi kelompok tentang Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha di depan kelas |

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat :

1. Menjelaskan masuknya Hindu-Buddha di Indonesia.
2. Mendeskripsikan pengaruh Hindu- Buddha terhadap masyarakat Indonesia.
3. Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.
4. Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia.

D. METODE PEMBELAJARAN

- 1) Pendekatan : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : *Discovery learning, Problem Based Learning (PBL)*
- 3) Metode Pembelajaran : *Group Investigation*

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1) Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha
- 2) Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia
- 3) Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia
- 4) Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia
- 5) Peninggalan Sejarah Masa Hindu-Buddha di Indonesia

F. MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN

- **Media**
 - LCD proyektor dan komputer serta multimedia interaktif berbasis *Lectora Inspire* yang telah disiapkan.
- **Sumber**
 - Buku Guru dan Buku Siswa SMP/MTs Edisi Revisi Kelas VII, *Ilmu Pengetahuan Sosial*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta : 2016.
 - Buku IPS lain yang relevan, internet, lingkungan sekitar dan sumber lain yang relevan.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Alokasi Waktu |
|--------------------|--|----------------|
| Pertemuan I | | 2JP x 40 menit |
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. 2. Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran siswa. 3. Guru memberi motivasi dan menanyakan materi yang telah dipelajari, pada pertemuan sebelumnya. 4. Menginformasikan kompetensi dasar dan Tema dan subtema yang akan dipelajari, yakni kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha. 5. Menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan ditempuh (group investigation). | 10 menit |
| Inti | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik diminta mengamati gambar | 55 menit |

yang menunjukkan jalur perdagangan laut antara India dan Cina yang melewati wilayah perairan kepulauan Indonesia pada media pembelajaran.

- b. Peserta didik menyebutkan keuntungan masuknya Hindu-Buddha melalui jalur laut.
- c. Membentuk kelas menjadi beberapa kelompok, masing-masing maksimal 4 orang.

2. Menanya

- a. Peserta didik diminta merumuskan pertanyaan mengenai masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia. Contoh:
 - (1) Bagaimana masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia?
 - (2) Apa kaitannya dengan kegiatan perdagangan laut yang melewati wilayah perairan Indonesia?
- b. Peserta didik diajak untuk menyeleksi apakah pertanyaan yang dirumuskan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika belum sesuai, peserta didik diminta memperbaiki rumusan pertanyaannya dengan panduan guru.

3. Mengumpulkan data/ Informasi

- a. Peserta didik dapat mencari informasi/data dengan membaca uraian teori mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha ke Indonesia yang terdapat pada media pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat mencari informasi melalui sumber yang lain seperti Buku Siswa dan LKS.

4. Mengasosiasi

- a. Peserta didik diminta mengolah dan menganalisis data atau informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber.
- b. Peserta didik diminta mendiskusikan teori-teori tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha ke Indonesia bersama kelompoknya.
- c. Peserta didik diminta menulis penjelasan tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha ke Indonesia sesuai hasil diskusi kelompok dan mengerjakan evaluasi (*Post-Test*)

5. Mengkomunikasikan

- a. Peserta didik dalam kelompok diminta mempresentasikan penjelasan tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha hasil diskusi kelompoknya.
- b. Kelompok lain diminta memberi tanggapan dan saran atas hasil diskusi kelompok yang presentasi.
- c. Peserta didik bersama guru mengambil

| | | |
|----------------|--|----------|
| | simpulan atas jawaban dari pertanyaan. | |
| Penutup | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi). 2. Guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. 3. Guru menutup pelajaran dengan mengajak semua siswa berdoa dan mengingatkan siswa untuk belajar lebih giat pada materi selanjutnya. | 15 menit |

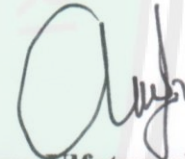
H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

| No. | Kompetensi | Teknik | Instrumen | Keterangan |
|-----|---------------|-----------|-------------------------|------------|
| 1. | KI-1 dan KI-2 | Observasi | Lembar obeservasi | Terlampir |
| 2. | KI-3 | Tes Tulis | Lembar pertanyaan essay | Terlampir |
| 3. | KI-4 | Praktik | Lembar laporan praktik | Terlampir |

Malang, 18 April 2018

Guru Mata Pelajaran

Guru Praktikan

Drs. Sunyoto

Trisna Ulfatuzzahara

19650415 199903 1 006

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 01 Dau



Ana Purwati, S.Pd., M.Pd

19960614 199412 2 001

**Lampiran
Penilaian KI 1**

**INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL
(LEMBAR OBSERVASI)**

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Observasi*.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik selama dua minggu terakhir dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada *Lembar Observasi* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati
- 3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati
- 2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati
- 1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

C. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Kelas : VII
Semester : Genap
TahunAjaran : 2017/2018
Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d. ...

| Indikator Sikap | Deskripsi | Skor |
|--|--|------|
| Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial yang diwujudkan dalam semangat belajar | Selalu semangat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 4 |
| | Sering semangat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 3 |
| | Kadang-kadang semangat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 2 |
| | Tidak pernah semangat dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | 1 |
| Melakukan do'a sebelum dan sesudah belajar Ilmu Pengetahuan Sosial | Selalu membaca do'a sebelum dan sesudah belajar | 4 |
| | Sering membaca do'a sebelum dan sesudah belajar | 3 |
| | Kadang-kadang membaca do'a sebelum dan sesudah belajar | 2 |
| | Tidak pernah membaca do'a sebelum dan sesudah belajar | 1 |
| Melakukan sholat dzuhur | Selalu melaksanakan sholat dzuhur setiap hari | 4 |

| | | |
|-----------------------------------|---|---|
| berjamaah | Sering melaksanakan sholat dzuhur setiap hari | 3 |
| | Kadang-kadang melaksanakan sholat dzuhur setiap hari | 2 |
| | Tidak pernah melaksanakan sholat dzuhur setiap hari | 1 |
| Melaksanakan Istighosah dan Yasin | Selalu mengikuti kegiatan istighosah dan Yasin | 4 |
| | Sering mengikuti kegiatan istighosah dan Yasin | 3 |
| | Kadang-kadang mengikuti kegiatan istighosah dan Yasin | 2 |
| | Tidak pernah mengikuti kegiatan istighosah dan Yasin | 1 |



Lembar Penilaian :

| No | Nama Siswa | Skor Aspek yang Dinilai (1 – 4) | | | | Jumlah Perolehan Skor | Skor Akhir | Predikat |
|----|------------|---------------------------------|---|---|---|-----------------------|------------|----------|
| | | Indikator | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | | |
| 1 | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | |

Guru Mata Pelajaran


Drs. Sunyoto

19650415 199903 1 006

Malang, 18 April 2018

Guru Praktikan


Trisna UlfatuzzaharaMengetahui,
Kepala SMP Negeri 01 Dau

Ana Purwati, S.Pd., M.Pd

19960614 199412 2 001

Penilaian KI 2

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP SOSIAL (LEMBAR OBSERVASI)

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Observasi*.
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

B. Petunjuk Pengisian

Penilaian berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik selama dua minggu terakhir dengan memberi skor 4, 3, 2, atau 1 pada *Lembar Observasi* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 4 = apabila SELALU melakukan perilaku yang diamati
- 3 = apabila SERING melakukan perilaku yang diamati
- 2 = apabila KADANG-KADANG melakukan perilaku yang diamati
- 1 = apabila TIDAK PERNAH melakukan perilaku yang diamati

C. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Kelas : VII
Semester : Genap
TahunAjaran : 2017/2018
Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d. ...

| Indikator Sikap | Deskripsi | Skor |
|---|--|------|
| Mengamalkan sikap sopan santun terhadap guru dan orang yang lebih tua | Selalu bersikap sopan santun terhadap guru dan orang yang lebih tua | 4 |
| | Sering bersikap sopan santun terhadap guru dan orang yang lebih tua | 3 |
| | Kadang-kadang bersikap sopan santun terhadap guru dan orang yang lebih tua | 2 |
| | Tidak pernah bersikap sopan santun terhadap guru dan orang yang lebih tua | 1 |
| Mengerjakan tugas-tugas dengan jujur dan tanggung jawab | Selalu mengerjakan tugas dengan jujur dan tanggung jawab | 4 |
| | Sering mengerjakan tugas dengan jujur dan tanggung jawab | 3 |
| | Kadang-kadang mengerjakan tugas dengan jujur dan tanggung jawab | 2 |
| | Tidak pernah mengerjakan tugas dengan jujur dan tanggung jawab | 1 |
| Menggunakan atribut lengkap, dan masuk kelas tepat waktu (disiplin) | Selalu menggunakan atribut lengkap, dan masuk kelas tepat waktu | 4 |
| | Sering menggunakan atribut lengkap, dan masuk kelas tepat waktu | 3 |

| | | |
|--|---|---|
| | Kadang-kadang menggunakan atribut lengkap, dan masuk kelas tepat waktu | 2 |
| | Tidak pernah menggunakan atribut lengkap, dan masuk kelas tepat waktu | 1 |
| Memiliki rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan berani bertanya pada guru dan temannya untuk materi yang belum dipahami | Siswa sangat percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru dan temannya | 4 |
| | Siswa percaya diri dalam menjawab pertanyaan guru dan temannya saat mendapat suport dari teman dan guru | 3 |
| | Siswa kurang percaya diri dalam menjawab serta mengajukan pertanyaan guru dan temannya | 2 |
| | Siswa tidak percaya diri dalam menjawab serta mengajukan pertanyaan guru dan temannya | 1 |

Lembar Penilaian :

| No | Nama Siswa | Skor Aspek yang Dinilai (1 – 4) | | | | | Jumlah Perolehan Skor ² | Skor Akhir ³ | Predikat ⁴ |
|----|------------|---------------------------------|---|---|---|---|------------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| | | Indikator | | | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | | | |
| 1 | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | |

PETUNJUK PENENTUAN NILAI SIKAP

1. Rumus Penghitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \frac{\text{JumlahPerolehanSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 4$$

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Banyaknya Indikator} \times 4$$

2. Kategori nilai sikap peserta didik didasarkan pada Permendikbud No 81A Tahun 2013 yaitu:

Sangat Baik (SB) : apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik (B) : apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup (C) : apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Kurang (K) : apabila memperoleh Skor Akhir: Skor Akhir $\leq 1,33$

Malang, 18 April 2018


Guru Mata Pelajaran

Guru Praktikan



Drs. Sunyoto

19650415 199903 1 006



Trisna Ulfatuzzahara

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 01 Dau



Ana Purwati, S.Pd., M.Pd

19960614 199412 2 001

KISI-KISI SOAL *POST-TEST*

Sekolah : SMPN 01 Dau Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha dan Islam

Kelas / Semester : VII / Genap
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Subtema 2 : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha

| No | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator | No. Soal | Bentuk Soal |
|----|---|--|---|------------------------------------|-------------|
| 1 | 3.4 Memahami kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. | 1) Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha 2) Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia 3) Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia 4) Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia 5) Peninggalan Sejarah Masa Hindu-Buddha di Indonesia | 3.4.1 Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. | 4, 6, 10 | PG |
| | | | 3.4.2 Mendeskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia. | 1, 5, 12 | PG |
| | | | 3.4.3 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. | 2, 3, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 17, 20 | PG |
| | | | 3.4.4 Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia. | 3, 4 | Essay |
| | | | | 7, 16, 18, 19, | PG |
| | | | | | |

Guru Mata Pelajaran

Dr. Sunyoto
19650415 199903 1 006

Malang, 18 April 2018

Guru Praktikan

Trisna Ulfatuzzahara

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 01 Dau

Ana Purwati, S.Pd., M.Pd
19960614 199412 2 001

KISI-KISI SOAL *PRE-TEST*

Sekolah : SMPN 01 Dau Malang
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Pra-Aksara, Hindu-Buddha dan Islam

Kelas / Semester : VII / Genap
Tahun Pelajaran : 2017/2018
Subtema 2 : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Buddha

| No | Kompetensi Dasar | Materi | Indikator | No. Soal | Bentuk Soal |
|----|---|--|---|---|-------------|
| 1 | 3.4 Memahami kronologi, perubahan dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha dan Islam. | 1) Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Hindu-Buddha 2) Masuknya Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia 3) Pengaruh Hindu-Buddha terhadap Masyarakat di Indonesia 4) Kerajaan-Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia 5) Peninggalan Sejarah Masa Hindu-Buddha di Indonesia | 3.4.1 Menjelaskan masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. | 1, 3, 4 1 | PG Essay |
| | | | 3.4.2 Mendeskripsikan pengaruh Hindu-Buddha terhadap masyarakat Indonesia. | 2, 10, 12, 15 4, 5 | PG Essay |
| | | | 3.4.3 Mendeskripsikan kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. | 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 16, 17, 18 | PG Essay |
| | | | 3.4.4 Mendeskripsikan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Buddha di Indonesia. | 12, 14, 19, 20 3 | PG Essay |

Guru Mata Pelajaran

Drs. Sunyoto
19650415 199903 1 006

Malang, 18 April 2018
Guru Praktikan

Trisna Ulfatuzzahara

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 01 Dau

Ana Purwati, S.Pd., M.Pd
19960614 199412 2 001



LAMPIRAN 10

Hasil Pre-Test



**SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER GENAP
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018**

63

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : *Gevo Setiyanti*

Hari/Tanggal :

Kelas : *VII. B*

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Di bawah ini yang *bukan* termasuk teori masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia adalah...
 - a. Teori Waisya
 - b. Teori Brahmana
 - c. Teori Arus Balik
 - d. Teori Peralihan
2. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah...
 - a. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya
 - b. pergantian pemimpin masyarakat berdasarkan atas keturunannya
 - c. pimpinan masyarakat yang dipilih adalah orang yang dianggap tua dan bijaksana
 - d. gelar yang dipakai pemimpin adalah Datuk
3. Teori yang menyebutkan peranan bangsa Indonesia dalam penyebaran agama dan kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia adalah Teori...
 - a. Brahmana
 - b. Waisya
 - c. Arus Balik
 - d. Ksatria
4. Teori Waisya dikemukakan oleh...
 - a. C.C Berg
 - b. J.L Moens
 - c. N.J Krom
 - d. F.D.K Bosch
5. Raja yang terkenal dari Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - a. Raja Mulawarman
 - b. Raja Purnawarman
 - c. Raja Aswawarman
 - d. Raja Kudungga
6. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu pertama di Indonesia. Bukti keberadaan Kerajaan Kutai diperoleh dari...
 - a. catatan sejarah Dinasti Tang
 - b. tujuh arca Dewa Syiwa berlapis emas
 - c. catatan seorang musafir Cina yang bernama Fa-Hien
 - d. tujuh prasasti yang dikenal dengan sebutan Yupa
7. Kerajaan Sriwijaya berdiri pada abad ke...
 - a. 7 Masehi
 - b. 5 Masehi
 - c. 9 Masehi
 - d. 6 Masehi
8. Kerajaan Mataram Kuno mengalami puncak kejayaan pada masa pemerintahan...
 - a. Dyah Wawa
 - b. Mpu Sindok
 - c. Dyah Balitung
 - d. Raja Sanjaya

9. Faktor penyebab kemunduran Kerajaan Sriwijaya adalah...
- Serangan Kerajaan Colomandala dari India
 - Perdagangan yang mulai mengalami kerugian
 - Terjadinya letusan gunung merapi yang sangat dahsyat
 - Terjadinya bencana alam berupa banjir bandang dari Sungai Musi
10. Berkembangnya karya sastra bangsa Indonesia yang bersumber dari buku Mahabarata dan Ramayana merupakan salah satu contoh pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang...
- kebudayaan
 - agama
 - sosial
 - pemerintahan
11. Peristiwa penting di Kerajaan Mataram Kuno yang terjadi pada masa pemerintahan Sri Maharaja Rakai Wawa adalah...
- Berdirinya Candi Borobudur
 - Pemindahan pusat Kerajaan Mataram Kuno
 - Pembagian kekuasaan Kerajaan Mataram Kuno menjadi dua dinasti
 - Terjadinya letusan Gunung Berapi
12. Kitab Sutasoma merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Majapahit. Pengarang kitab Sutasoma adalah...
- Mpu Sindok
 - Mpu Tantular
 - Raja Sanjaya
 - Mpu Panuluh
13. Setelah Mpu Sindok meninggal, Kerajaan Medang digantikan oleh anak perempuannya yang bernama...
- Sri Makutawang
 - Sri Isyanatunggawijaya
 - Sri Dharmawangsa
 - Raja Wurawari
14. Candi dalam konsep agama Buddha bermakna sebagai...
- tempat pemujaan terhadap Sang Buddha
 - tempat pemakaman para raja
 - bangunan suci untuk bertapa
 - bangunan suci para dewa
15. Dibawah ini yang *bukan* termasuk pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia dalam bidang kebudayaan adalah...
- bangunan candi
 - relief
 - seni bahasa Sansekerta
 - bangunan menara
16. Jayabaya berhasil memadamkan pertentangan dengan Jenggala pada tahun 1135 M. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya prasasti..
- Hantang
 - Pucangan
 - Wurara
 - Limus
17. Kerajaan Singhasari didirikan oleh...
- Airlangga
 - Jayabaya
 - Kertajaya
 - Ken Arok
18. Pada tahun 1275 M Raja Kertanegara mengirimkan tentaranya ke Melayu. Peristiwa tersebut di kenal dengan...
- Ekspedisi Merah
 - Ekspedisi Melayu
 - Ekspedisi Kertanegara
 - Ekspedisi Pamalayu
19. Candi Prambanan, candi Suku, dan candi Canggal merupakan contoh peninggalan kebudayaan agama...
- Buddha
 - Hindu
 - Islam
 - Kristen
20. Seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi dinamakan...
- Relief
 - candi
 - stupa
 - arca

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Sebutkan teori (pendapat) tentang masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia!
2. Mengapa Mpu Sindok memindahkan pusat kerajaan Mataram ke Jawa Timur?
3. Sebutkan 3 peninggalan candi yang bercorak kebudayaan agama Buddha!
4. Apa dampak dari adanya pembagian masyarakat berdasarkan kasta?
5. Jelaskan menurut pendapat kalian, mengapa kerajaan-kerajaan dan kesultanan-kesultanan yang ada di Indonesia umumnya terletak di daerah pesisir pantai atau di dekat sungai?

*** Jawaban.**

- 1.) a. Teori Waisya
b. Teori kesatria
c. Teori Brahmana
d. Teori Arus Balik

2.) Karena ingin menguasai jalur malaka

3.) - Candi Prambana, Candi Sungguh, Candi Canggal.

4.) Terjadi Pertentangan

5.) Karena kerajaan/kesultanan biasanya hidup didaerah dingin/seguk.



**SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER GENAP
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018**

(69)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : Jinda Nur Kumalasari

Hari/Tanggal :

Kelas : VII B

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Di bawah ini yang *bukan* termasuk teori masuknya kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia adalah...
 - a. Teori Waisya
 - b. Teori Brahmana
 - c. Teori Arus Balik
 - d. Teori Peralihan
2. Pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha dalam bidang pemerintahan adalah...
 - a. pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan kastanya
 - b. pergantian pemimpin masyarakat berdasarkan atas keturunannya
 - c. pimpinan masyarakat yang dipilih adalah orang yang dianggap tua dan bijaksana
 - d. gelar yang dipakai pemimpin adalah Datuk
3. Teori yang menyebutkan peranan bangsa Indonesia dalam penyebaran agama dan kebudayaan Hindu-Buddha ke Indonesia adalah Teori...
 - a. Brahmana
 - b. Waisya
 - c. Arus Balik
 - d. Ksatria
4. Teori Waisya dikemukakan oleh...
 - a. C.C Berg
 - b. J.L Moens
 - c. N.J Krom
 - d. F.D.K Bosch
5. Raja yang terkenal dari Kerajaan Tarumanegara adalah...
 - a. Raja Mulawarman
 - b. Raja Purnawarman
 - c. Raja Aswawarman
 - d. Raja Kudungga
6. Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu pertama di Indonesia. Bukti keberadaan Kerajaan Kutai diperoleh dari...
 - a. catatan sejarah Dinasti Tang
 - b. tujuh arca Dewa Syiwa berlapis emas
 - c. catatan seorang musafir Cina yang bernama Fa-Hien
 - d. tujuh prasasti yang dikenal dengan sebutan Yupa
7. Kerajaan Sriwijaya berdiri pada abad ke...
 - a. 7 Masehi
 - b. 5 Masehi
 - c. 9 Masehi
 - d. 6 Masehi
8. Kerajaan Mataram Kuno mengalami puncak kejayaan pada masa pemerintahan...
 - a. Dyah Wawa
 - b. Mpu Sindok
 - c. Dyah Balitung
 - d. Raja Sanjaya

9. Faktor penyebab kemunduran Kerajaan Sriwijaya adalah...
- Serangan Kerajaan Colomandala dari India
 - Perdagangan yang mulai mengalami kerugian
 - Terjadinya letusan gunung merapi yang sangat dahsyat
 - Terjadinya bencana alam berupa banjir bandang dari Sungai Musi
10. Berkembangnya karya sastra bangsa Indonesia yang bersumber dari buku Mahabarata dan Ramayana merupakan salah satu contoh pengaruh Hindu-Buddha dalam bidang...
- kebudayaan
 - agama
 - sosial
 - pemerintahan
11. Peristiwa penting di Kerajaan Mataram Kuno yang terjadi pada masa pemerintahan Sri Maharaja Rakai Wawa adalah...
- Berdirinya Candi Borobudur
 - Pemindahan pusat Kerajaan Mataram Kuno
 - Pembagian kekuasaan Kerajaan Mataram Kuno menjadi dua dinasti
 - Terjadinya letusan Gunung Berapi
12. Kitab Sutasoma merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan Majapahit. Pengarang kitab Sutasoma adalah...
- Mpu Sindok
 - Mpu Tantular
 - Raja Sanjaya
 - Mpu Panuluh
13. Setelah Mpu Sindok meninggal, Kerajaan Medang digantikan oleh anak perempuannya yang bernama...
- Sri Makutawang
 - Sri Isyanatunggawijaya
 - Sri Dharmawangsa
 - Raja Wurawari
14. Candi dalam konsep agama Buddha bermakna sebagai...
- tempat pemujaan terhadap Sang Buddha
 - tempat pemakaman para raja
 - bangunan suci untuk bertapa
 - bangunan suci para dewa
15. Dibawah ini yang *bukan* termasuk pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia dalam bidang kebudayaan adalah...
- bangunan candi
 - relief
 - seni bahasa Sansekerta
 - bangunan menara
16. Jayabaya berhasil memadamkan pertentangan dengan Jenggala pada tahun 1135 M. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya prasasti..
- Hantang
 - Pucangan
 - Wurara
 - Limus
17. Kerajaan Singhasari didirikan oleh...
- Airlangga
 - Jayabaya
 - Kertajaya
 - Ken Arok
18. Pada tahun 1275 M Raja Kertanegara mengirinkan tentaranya ke Melayu. Peristiwa tersebut di kenal dengan...
- Ekspedisi Merah
 - Ekspedisi Melayu
 - Ekspedisi Kertanegara
 - Ekspedisi Pamalayu
19. Candi Prambanan, candi Suku, dan candi Canggal merupakan contoh peninggalan kebudayaan agama...
- Buddha
 - Hindu
 - Islam
 - Kristen
20. Seni pahat pada dinding suatu bangunan atau candi dinamakan...
- Relief
 - candi
 - stupa
 - arca

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

13

1. Sebutkan contoh candi peninggalan Hindu dan candi peninggalan Buddha!
2. Jelaskan pendapat F.D.K Bosch tentang Teori Arus Balik dalam masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia!
3. Sebutkan raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Kutai!
4. Jelaskan faktor penyebab mundurnya kerajaan Sriwijaya!
5. Bagaimana perkembangan kehidupan sosial masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha?

Jawab

Hindu
1. Candi Prambanan, Candi Sukoh, Candi Canggal

Buddha

Candi Borobudur, Candi Mendut, Candi Sewu, Candi Plaosan

2. Menyebutkan banyak tumpukan Indonesia kelesor agama Hindu Buddha

3. Raja Kudungga
Raja Aswawarman
Raja Wurawarman

4. Penting strategis di jalur oblong antara India dan Hongkong
- faktor ekonomis

5. Semakin membaik



LAMPIRAN 11

Hasil Post-Test



**SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER GENAP
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018**

(92)

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : *Geva Setiyawati*

Hari/Tanggal :

Kelas : *7B*

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Dibawah ini yang *bukan* termasuk pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia dalam bidang kebudayaan adalah...
 - a. bangunan candi
 - b. relief
 - c. bangunan menara
 - d. seni bahasa Sansekerta
2. Raja pertama dari kerajaan Kutai adalah...
 - a. Raja Mulawarman
 - b. Raja Aswawarman
 - c. Raja Airlangga
 - d. Raja Kudungga
3. Kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa adalah...
 - a. Kerajaan Sriwijaya
 - b. Kerajaan Medang
 - c. Kerajaan Majapahit
 - d. Kerajaan Tarumanegara
4. Selama para pedagang India menetap di Indonesia, terjadi perkawinan dengan perempuan-perempuan pribumi dengan pedagang India sehingga kebudayaan Hindu-Buddha masuk ke Indonesia. Pendapat tersebut dikemukakan oleh...
 - a. N.J Krom
 - b. Mookerji
 - c. Jc. Van Leur
 - d. F.D.K Bosch
5. Bangsa India ke Indonesia membawa pengaruh bahasa yang dimiliki, yaitu bahasa...
 - a. Inggris
 - b. Sansekerta
 - c. Pallawa
 - d. Hindi
6. Teori yang dikemukakan oleh J.C van Leur adalah...
 - a. Teori Sudra
 - b. Teori Arus Balik
 - c. Teori Brahmana
 - d. Teori Ksatria
7. Rangkaian puisi indah dalam sejumlah bait pada masa Hindu-Buddha disebut...
 - a. Kitab
 - b. Kakawin
 - c. Atap Tumpang
 - d. Prasasti
8. Kekuasaan kerajaan Kediri berakhir pada masa pemerintahan...
 - a. Kertajaya
 - b. Ken Arok
 - c. Jayabaya
 - d. Purnawarman
9. Kerajaan Majapahit merupakan sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri pada tahun...
 - a. 1293 M
 - b. 1220 M
 - c. 1200 M
 - d. 1283 M
10. Dibawah ini merupakan tokoh yang mengemukakan pendapatnya tentang teori Sudra adalah...
 - a. N.J Krom
 - b. F.D.K Bosch
 - c. Jc. Van Leur
 - d. Von van Faber

11. Raja yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah...
- Purnawarman
 - I-tsing
 - Balaputradewa
 - Raja Rajendracola
12. Setelah masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, kedudukan raja tidak lagi dipilih oleh rakyatnya. Pergantian kedudukan raja dilakukan secara turun temurun. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dalam bidang...
- kebudayaan
 - pemerintahan
 - sosial
 - agama
13. Faktor penyebab kehancuran Kerajaan Singhasari adalah...
- serangan pasukan Mongol di bawah pimpinan Kubilai Khan
 - kemunculan kerajaan-kerajaan kecil di wilayah kekuasaan Singhasari
 - serangan Jayakatwang dari Kerajaan Kediri
 - pengunduran diri Raja Kertanegara dari jabtannya
14. Purnawarman telah menggali Sungai Gomati dan Candrabagha untuk irigasi dan mencegah banjir. Informasi ini diperoleh dari prasasti...
- Pasir Awi
 - Tugu
 - Ciaruteun
 - Muara Cianten
15. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan...
- Hayam Wuruk
 - Jayakatwang
 - Ken Arok
 - Raden Wijaya
16. Candi dalam konsep agama Hindu bermakna sebagai...
- bangunan suci para dewa
 - tempat pemakaman para raja
 - bangunan suci untuk bertapa
 - tempat pemujaan terhadap dewa
17. Fungsi petirtaan Jolotundo di lereng Gunung Penanggungan yang dibangun pada masa pemerintahan Raja Airlangga adalah...
- tempat tinggal para pertapa beragama Hindu
 - pemandian suci bagi para raja dan bangsawan
 - tempat hiburan bagi putra putri raja
 - tempat pemancingan para raja dan prajurit kerajaan
18. Tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa disebut...
- Kitab
 - Relief
 - Kaligrafi
 - Prasasti
19. Kitab Negarakertagama merupakan salah satu peninggalan masa Hindu-Buddha. Pengarang kitab Negarakertagama adalah...
- Mpu Tantular
 - Mpu Panuluh
 - Mpu Sedah
 - Mpu Prapanca
20. Kerajaan Sriwijaya mengalami kemuduran pada abad ke...
- 9 Masehi
 - 10 Masehi
 - 11 Masehi
 - 13 Masehi

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Sebutkan contoh candi peninggalan Hindu dan candi peninggalan Buddha!
2. Jelaskan pendapat F.D.K Bosch tentang Teori Arus Balik dalam masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia!
3. Sebutkan raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Kutai!
4. Jelaskan faktor penyebab mundurnya kerajaan Sriwijaya!
5. Bagaimana perkembangan kehidupan sosial masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha?

Jawaban.

1. - Candi Prambanan
 - -11- Borobudur (Prambanan dan Mendhut)
 - -11- Masi
 - -11- Muara takis

2. Menyebutkan banyak pemuda Indonesia belajar agama Hindu-Budha, India

3. * Raja Kudungga
 * -11- Asmawarman
 * -11- Purnawarman

4. -letaknya yang strategis dalam jalur dagang antara India dan Tiongkok
 - faktor ekonomis

5. Semakin membaik.



**SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEMESTER GENAP
SMPN 01 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2017/2018**

93

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial

Nama : Dinda Nur Kumalasari

Hari/Tanggal :

Kelas : VII B

A. Berilah tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban yang paling tepat!

1. Dibawah ini yang *bukan* termasuk pengaruh Hindu-Buddha di Indonesia dalam bidang kebudayaan adalah...
 - a. bangunan candi
 - b. relief
 - c. bangunan menara
 - d. seni bahasa Sansekerta
2. Raja pertama dari kerajaan Kutai adalah...
 - a. Raja Mulawarman
 - b. Raja Aswawarman
 - c. Raja Airlangga
 - d. Raja Kudungga
3. Kerajaan Hindu tertua di Pulau Jawa adalah...
 - a. Kerajaan Sriwijaya
 - b. Kerajaan Medang
 - c. Kerajaan Majapahit
 - d. Kerajaan Tarumanegara
4. Selama para pedagang India menetap di Indonesia, terjadi perkawinan dengan perempuan-perempuan pribumi dengan pedagang India sehingga kebudayaan Hindu-Buddha masuk ke Indonesia. Pendapat tersebut dikemukakan oleh...
 - a. N.J Krom
 - b. Mookerji
 - c. Jc. Van Leur
 - d. F.D.K Bosch
5. Bangsa India ke Indonesia membawa pengaruh bahasa yang dimiliki, yaitu bahasa...
 - a. Inggris
 - b. Sansekerta
 - c. Pallawa
 - d. Hindi
6. Teori yang dikemukakan oleh J.C van Leur adalah...
 - a. Teori Sudra
 - b. Teori Arus Balik
 - c. Teori Brahmana
 - d. Teori Ksatria
7. Rangkaian puisi indah dalam sejumlah bait pada masa Hindu-Buddha disebut...
 - a. Kitab
 - b. Kakawin
 - c. Atap Tumpang
 - d. Prasasti
8. Kekuasaan kerajaan Kediri berakhir pada masa pemerintahan...
 - a. Kertajaya
 - b. Ken Arok
 - c. Jayabaya
 - d. Purnawarman
9. Kerajaan Majapahit merupakan sebuah kerajaan di Jawa Timur yang berdiri pada tahun...
 - a. 1293 M
 - b. 1220 M
 - c. 1200 M
 - d. 1283 M
10. Dibawah ini merupakan tokoh yang mengemukakan pendapatnya tentang teori Sudra adalah...
 - a. N.J Krom
 - b. F.D.K Bosch
 - c. Jc. Van Leur
 - d. Von van Faber

11. Raja yang terkenal dari Kerajaan Sriwijaya adalah...
- Purnawarman
 - I-tsing
 - Balaputradewa
 - Raja Rajendracola
12. Setelah masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia, kedudukan raja tidak lagi dipilih oleh rakyatnya. Pergantian kedudukan raja dilakukan secara turun temurun. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh dalam bidang...
- kebudayaan
 - pemerintahan
 - sosial
 - agama
13. Faktor penyebab kehancuran Kerajaan Singhasari adalah...
- serangan pasukan Mongol di bawah pimpinan Kubilai Khan
 - kemunculan kerajaan-kerajaan kecil di wilayah kekuasaan Singhasari
 - serangan Jayakatwang dari Kerajaan Kediri
 - pengunduran diri Raja Kertanegara dari jabtannya
14. Purnawarman telah menggali Sungai Gomati dan Candrabagha untuk irigasi dan mencegah banjir. Informasi ini diperoleh dari prasasti...
- Pasir Awi
 - Ciaruteun
 - Tugu
 - Muara Cianten
15. Kerajaan Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan...
- Hayam Wuruk
 - Jayakatwang
 - Ken Arok
 - Raden Wijaya
16. Candi dalam konsep agama Hindu bermakna sebagai...
- bangunan suci para dewa
 - tempat pemakaman para raja
 - bangunan suci untuk bertapa
 - tempat pemujaan terhadap dewa
17. Fungsi petirtaan Jolotundo di lereng Gunung Penanggungan yang dibangun pada masa pemerintahan Raja Airlangga adalah...
- tempat tinggal para pertapa beragama Hindu
 - pemandian suci bagi para raja dan bangsawan
 - tempat hiburan bagi putra putri raja
 - tempat pemancingan para raja dan prajurit kerajaan
18. Tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa disebut...
- Kitab
 - Relief
 - Kaligrafi
 - Prasasti
19. Kitab Negarakertagama merupakan salah satu peninggalan masa Hindu-Buddha. Pengarang kitab Negarakertagama adalah...
- Mpu Tantular
 - Mpu Panuluh
 - Mpu Sedah
 - Mpu Prapanca
20. Kerajaan Sriwijaya mengalami kemuduran pada abad ke...
- 9 Masehi
 - 10 Masehi
 - 11 Masehi
 - 13 Masehi

B. Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Sebutkan contoh candi peninggalan Hindu dan candi peninggalan Buddha!
2. Jelaskan pendapat F.D.K Bosch tentang Teori Arus Balik dalam masuknya kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia!
3. Sebutkan raja-raja yang pernah memerintah Kerajaan Kutai!
4. Jelaskan faktor penyebab mundurnya kerajaan Sriwijaya!
5. Bagaimana perkembangan kehidupan sosial masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Buddha?

Jawab

Hindu
1. Candi Prambanan, Candi Sulek, Candi Canggal

Budha
Candi Borobudur, Candi Mendut, Candi Sewu, Candi Plaosan

2. Menyebarkan banyak budaya Indonesia ke luar agama Hindu Budha

3. Raja Kudungga
Raja Asmawarman
Raja Sanjaya

4. - letaknya strategis dlm jalur dagang antara India dan Hongkong
- faktor ekonomis

5. Semakin membaik



LAMPIRAN 12

Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan Guru

1. Bagaimana proses kegiatan belajar mengajar IPS di dalam kelas selama ini pak?

Jawab: dalam pembelajaran IPS saya masih menggunakan metode yang seperti biasa ya diskusi, ya ceramah, tanya jawab

2. Apakah bapak menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar?

Jawab: ya menggunakan, yang sering saya gunakan dalam proses belajar ya media cetak seperti LKS dan Buku Siswa edisi 2016 itu mbak.

3. Apakah kegiatan belajar mengajar sudah efektif hanya menggunakan metode diskusi, ceramah, tanya jawab dan media cetak seperti LKS dan Buku Siswa edisi revisi 2016?

Jawab: sebenarnya ya kurang efektif, karena anak-anak SMPN 01 Dau terutamanya kelas VII masih sulit untuk memahami materi yang ada pada media cetak tersebut karena anak-anak merasa jenuh dengan tulisan-tulisan yang ada pada buku cetak dan ada juga yang kurang memperhatikan ketika saya jelaskan serta ketika diskusi saya suruh untuk merangkum, namun kurangnya minat baca anak-anak membuat anak-anak malas untuk merangkum. Padahal dengan merangkum dia juga akan memahami materi yang saya sampaikan. Apalagi kalau sudah jam-jam terakhir anak-anak banyak yang mengantuk sehingga sudah bosan untuk mengikuti pelajaran.

4. Apakah di sekolah sudah ada fasilitas yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran, seperti LCD?

Jawab: ya sudah ada, namun terbatas mbak. Sehingga dalam penggunaanya harus bergantian dengan guru lain.

5. Apakah bapak pernah membuat media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: Pernah, tapi saya hanya menguasai PowePoint, sekali dua kali ketika proses belajar saya membuat media pembelajaran dengan PowerPoint dan menggunakan bantuan LCD.

6. Bagaimana pendapat bapak mengenai penelitian yang saya lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran?

Jawab: Ya bagus mbak, kalau bisa dalam media pembelajarannya nanti ada video-video yang berkaitan dengan materinya, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami materi. Anak-anak suka kalau di tampilkan video-video di dalam kelas. Dengan media pembelajaran itu justru memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran.

7. Apakah media pembelajaran berbasis *lectora inspire* cocok digunakan dalam pembelajaran IPS pak?

Jawab: Ya yang penting dengan adanya media pembelajaran tersebut, anak-anak juga lebih antusias untuk mengikuti proses belajar mengajar.

8. Apakah media ini menyenangkan bila di sampaikan pada materi Kehidupan Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam?

Jawab: Bagus itu mbak, karena materi itu kan bercerita mengenai sejarah, sehingga cocok kalau ada video-videonya yang berkaitan dengan materi.

B. Pertanyaan Siswa

1. Bagaimana menurut kamu tentang media yang saya buat?

Jawab: Ya bagus bu, karena saya suka dengan temanya ini bu. Ada mobile legendnya.

2. Apakah kamu merasa kesulitan memahami materi dengan media tersebut?

Jawab: Tidak bu, karena materinya sudah di poin-poin kan jadi saya dan teman-teman mudah memahaminya.

3. Sejauh manakah media ini dapat membantu kamu dalam memahami materi pembelajaran?

Jawab: Mudah paham bu, karena ada video dan gamenya yang berhubungan dengan materi.

4. Bagaimana menurut kamu dengan penggunaan media pembelajaran ini?

Jawab: Senang bu, dan tertarik untuk belajar.



LAMPIRAN 13

Dokumentasi



Suasana Pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran (Before)



Suasana Pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran (After)



Siswa-siswi mengerjakan soal *Pre-Test*



Siswa-siswi mengerjakan soal *Post-Test*



LAMPIRAN 14

Biodata Mahasiswa

**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Trisna Ulfatuzzahara
NIM : 14130084
Tempat Tanggal Lahir : Tulungagung, 28 Juni 1996
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan IPS
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Buntaran, Rejotangan,
Tulungagung
No.Telepon : 085733227581
Alamat Email : trisnaulfa@yahoo.com
trisnaulfa34@gmail.com