

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK MAKER*
PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Albadrotus Tsaniyah

NIM.14130043



PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Agustus 2018

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK MAKER*
PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTS WAHID HASYIM 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:

Albadrotus Tsaniyah

NIM.14130043



PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Agustus 2018

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK MAKER*
PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS VII MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh:



**Albadrotus Tsanivah
NIM.14130043**

Telah Disetujui Pada Tanggal 27 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



**Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



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

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPBOOK MAKER* PADA PEMBELAJARAN
IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII MTS
WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Albadrotus Tsaniyah (14130043)

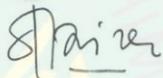
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 2018 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Aniek Rahmaiah, S.Sos., M.Si
NIP. 19720320 200901 2 004

: 

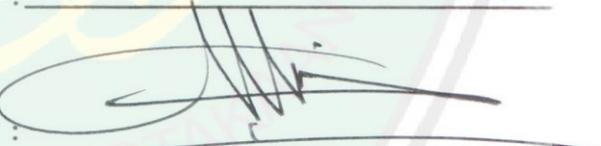
Sekretaris Sidang
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

Pembimbing
Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

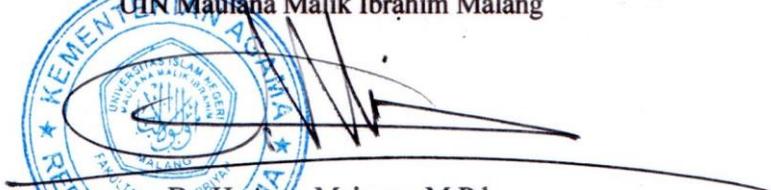
Penguji Utama
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.
NIP. 19650817 199803 1 003

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah rabbil'alamin, kehadiran Allah SWT atas segala rahmat kenikmatan dan segala karunia yang telah dilimpahkan. 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.

Teruntuk kedua orang tua saya Ayahanda H. Sutiyo dan Ibunda Hj. Siti Nur Fadilah, S.Pd.I yang selalu mendoakan, menyayangi, membimbing, dan mendukung penuh setiap langkah saya, serta tidak pernah letih berjuang dalam membiayai hidup dan pendidikan saya.

Teruntuk saudara saya tercinta kakak Maslahatun Nuroniyah, S.Pd dan adik saya Miftahur Rizki Muhibbi Al-fadholi yang selalu menjadi inspirasi dan semangat saya untuk terus belajar serta berjuang meraih cita-cita

Teruntuk Albet Lukman Khakim Zaen yang selalu mencurahkan perhatian serta kasih sayangnya, serta sahabat-sahabat saya tercinta Aisyah, Toni, Effa, Fitriya, Trisna, Kikis, Ima, Ayu, Lutvi, dan teman-teman IPS D yang selalu memberikan bantuan, motivasi dan do'a.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, hanya Allah SWT yang dapat membalasnya.

HALAMAN MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Q.S. An-Nahl ayat 78)¹

¹ *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta: PT. Hati Emas, 2007), hlm. 275.

Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 27 Agustus 2018

Hal : Skripsi Albadrotus Tsaniyah

Lamp : 6 (Enam) 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 tersebut di bawah ini :

Nama : Albadrotus Tsaniyah

NIM : 14130043

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim 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,

Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak
NIP. 19690303 200003 1 002

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 oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 27 Agustus 2018
Yang membuat pernyataan,



Albadrotus Tsaniyah

NIM.14310043

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT dzat yang telah melimpahkan segala karunia-Nya kepada manusia. Dialah yang telah meninggikan langit tanpa penyangga apapun dan telah menghamparkan bumi dengan segala kenikmatan yang tak terhingga di dalamnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang”** dengan baik dan tepat waktu meskipun masih banyak kekurangan.

Shalawat serta salam senantiasa kita sanjungan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh manusia. Syafaat beliau senantiasa kita nantikan di yaumul akhir nanti.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan berbagai hambatan. Tetapi berkat bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari pihak, penulis dapat menyelesaikannya. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengahaturkan rangkainya terima kasih dengan tulus teriring doa jazakumullah khairon kastiron 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 Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M. Ag, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Wahidmurni, M.Pd., Ak, 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 pengembang.
6. Ibu Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembang.
7. Ibu Dra. Siti Nur Hidayah, M.Pd, selaku kepala sekolah MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Dra. Khusnul Zumroh, selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang telah membantu dan membimbing demi kelancaran penelitian.
9. Siswa-siswi kelas VII B MTs Wahid Hasyim 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 di dunia dan di akhirat.

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

Malang, 27 Agustus 2018

Albadrotus Tsaniyah
NIM.14130043



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dh	ن	= n
ح	= h	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	هـ	= 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

وَأ = aw

أَي = ay

وَأ = û

يْ = î

DAFTAR TABEL

1.1. Perbedaan, Persamaan dan Originalitas Penelitian.....	14
3.1. Kriteria Penskoran Penilaian Media Pembelajaran	51
3.2. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	54
4.1. Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII.....	63
4.2. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi.....	73
4.3. Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi.....	77
4.4. Revisi Produk Oleh Ahli Materi/Isi.....	77
4.5. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	79
4.6. Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Desain Media Pembelajaran	82
4.7. Revisi Produk Oleh Ahli Desain Media Pembelajaran	83
4.8. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS	84
4.9. Ikhtisar Data Penilaian dan Riview Ahli Pembelajaran IPS.....	87
4.10. Revisi Produk Oleh Ahli Pembelajaran IPS	88
4.11. Hasil Uji Coba Lapangan Kecil.....	90
4.12. Hasil Uji Lapangan Kelas Besar.....	94
4.13. Nilai Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	97
4.14. Nilai Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	98
4.15. Hasil Uji Coba Gain Score	99

DAFTAR GAMBAR

3.1. Desain Eksperimen (kelas eksperimen dan kelas kontrol)	55
4.1. Diagram Alur Perancangan Media Ajar	64
4.2. Halaman Depan Cover Media	65
4.3. Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan.....	66
4.4. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	66
4.5. Cover Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.....	67
4.6. Materi Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara.....	68
4.7. Cover Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha.....	68
4.8. Materi Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu- Budha	69
4.9. Cover Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam	70
4.10. Materi Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam.....	70
4.11. Daftar Pustaka	71
4.12. Author	71
4.13. Cover Belakang	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	111
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian.....	113
Lampiran 3 : Surat Bukti Konsultasi.....	115
Lampiran 4 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi.....	117
Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	122
Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran IPS	126
Lampiran 7 : Angket Respon Siswa.....	131
Lampiran 8 : Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa	140
Lampiran 9 : RPP	143
Lampiran 10 : Hasil Pre-test	160
Lampiran 11 : Hasil Post-test.....	167
Lampiran 12 : Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen	171
Lampiran 13 : Hasil Perhitungan Uji-t.....	174
Lampiran 14 : Instrumen Wawancara	178
Lampiran 15 : Dokumentasi.....	182
Lampiran 16 : Biodata Mahasiswa.....	185

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 ARAB	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	5
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan	8
G. Spesifikasi Produk	10
H. Originalitas Penelitian	11
I. Definisi Operasional	15
J. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	19
1. Pembelajaran IPS di MTs	19
a. Definisi Pembelajar IPS di MTs	19
b. Tujuan Pembelajaran IPS	20

c. Karakteristik Pembelajaran IPS	20
2. Media Pembelajaran.....	21
a. Definisi Media Pembelajaran.....	21
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	25
d. Pertimbangan Pemilihan Media	27
3. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	29
4. Hasil Belajar.....	32
a. Definisi Hasil Belajar.....	32
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
c. Teori Transfer Hasil Belajar	35
5. Pengembangan Media Flipbook Maker	37
6. Pengembangan Media Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS	38
B. Kerangka Berfikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan.....	42
C. Prosedur Pengembangan.....	42
D. Uji Coba Produk	46
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subyek Uji Coba	47
3. Jenis Data.....	49
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
5. Teknik Analisis Data.....	53
E. Prosedur Penelitian	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	
A. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.....	60
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal.....	63
2. Perencanaan	64

3. Pengembangan Produk.....	64
4. Uji Coba Awal	72
a. Validasi Ahli Materi/Isi	72
b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran	79
c. Validasi Ahli Pembelajaran IPS.....	84
5. Revisi Produk.....	88
6. Uji Coba Lapangan	89
7. Revisi	90
8. Uji Lapangan.....	91
9. Revisi Akhir.....	92
10. Desiminasi dan Distribusi	93
B. Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang	93
1. Data Kuantitatif.....	94
2. Data Kualitatif.....	95
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ..	97
1. Analisis Data	97
2. Uji T	99
D. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	100
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	105
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	106
DAFTAR PUSTAKA	109

ABSTRAK

Tsaniyah, Albadrotus 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. Wahidmurni, M.Pd, Ak.

Proses belajar mengajar pada era digital seperti saat ini syarat dengan menggunakan teknologi, hal ini tidak hanya menarik untuk dicermati, namun juga bisa membantu tugas guru dalam memberikan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara jelas serta menarik sehingga siswa tidak merasa bosan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kebutuhan akan media pembelajaran *flipbook maker* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) mengembangkan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (2) menjelaskan tingkat daya tarik media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (3) menjelaskan keefektifan penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Jenis penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan oleh Borg and Gall dalam sembilan 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.

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) pengembangan media pembelajaran ini melalui sembilan tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal yang berdasarkan penilaian ahli materi/isi yang mencapai tingkat kevalidan 88%, ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 82%, untuk uji coba lapangan mencapai 87,3%., revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir (2) tingkat daya tarik media dilihat dari hasil uji coba lapangan terhadap siswa yang mencapai 87,3%. (3) adapun keefektifan penggunaan media dilihat dari hasil belajar siswa yaitu adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol, yang artinya hasil belajar kelas yang menggunakan media lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan media *flipbook maker*. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, sehingga media pembelajaran *flipbook maker* efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Flipbook Maker*

ABSTRACT

Tsaniyah, Albadrotus 2018. *Development of Flipbook Maker Learning Media at Social Learning for Improvement of Study Result from Students at VII Classes MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Thesis, Majoring in Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, National Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Mentor, Dr. Wahidmurni, M.Pd. Ak.

The process of teaching and learning in the digital era uses the technology, this fact has become very interesting to look into, but it also can help the teachers in sharing the materials. With the usage of the flipbook maker media, the teachers are able to explain the materials clearly, as well as interestingly, so that the students do not feel bored, and the purpose of the learning process can be reached. The need of the flipbook maker media is based on the fact that there is no interactive and interesting learning media that is used in the social learning process at VII classes of MTs Wahid Hasyim 01 Dau.

The purposes of the research are (1) to expand the learning through flipbook maker media at the social VII classes MTs at Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (2) to explain the interesting part of the learning process through flipbook maker media to social VII classes in MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (3) to explain the effectiveness of the usage of flipbook maker media to the learning process in Social VII classes at MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

The type of research is the research and development that uses the Borg and Gall development model in nine steps, which are research and information collection, planning, development of initial format, initial test, product revision, field trials, product revision, field trials, final product revision.

The result from the research shows: (1) the media expansion through nine steps, which are research and initial data collection, planning, initial expansion products, initial trial that is based on research that has validity of 88%, the designer media reaches 80% validity, learners reach 82% validity, field trials reach 87,3% product revision, field trial, final product revision, (2) the media interest is seen from the field trials toward the students with 87,3% of validity, (3) the effectiveness from media is seen from the students learning which is the significant difference in the experiment class after the learning media as compared to the class that do not use the media, which means that the class that uses flipbook maker media is better than those class that do not use flipbook maker media. This show that the product that is developed has high level of validity, therefore the flipbook maker media is considered as effective and suitable for social student.

Key words: Development, Learning Media, Flipbook Maker

تجريد

الثانية، البدرة.2018. تطوير "*flipbook maker*" لوسائل التعلم في مادة العلوم الاجتماعية لترقية نتائج تعلم الطلاب في الصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة 01 داو مدينة مالانج. البحث. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. تحت الإشراف، الدكتور واحد مورني الماجستير.

إن عملية التعليم والتعلم في العصر الحديث منوط على استخدام التكنولوجيا، وهذا ليس من المثير للاهتمام بملاحظتها، ولكن أيضا يمكن أن يساعد وظيفة المعلمين في توفير التعلم. ومن خلال استخدام "*flipbook maker*" لوسائل التعلم، يمكن لمعلمين تقديم المواد بوضوح وبشكل رائع حتى لا يشعر الطلاب بالملل، ويمكن تحقيق الأهداف التعليمية. تستند حاجة "*flipbook maker*" لوسائل التعلم إلى الواقع، أن لم يكن هناك أي وسائل التعليم التفاعلية والرائعة المستخدمة في تعلم العلوم الاجتماعية للصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة 01 داو مدينة مالانج.

الغرض من هذه البحث هو (1) لتطوير "*flipbook maker*" لوسائل التعلم في العلوم الاجتماعية للصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة 01 داو مدينة مالانج (2) لشرح المستوى الجاذبية عند "*flipbook maker*" لوسائل التعلم في العلوم الاجتماعية للصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة 01 داو مدينة مالانج (3) لصف فعالية استخدام "*flipbook maker*" لوسائل التعلم في العلوم الاجتماعية للصف السابع بمدرسة واحد هاشم المتوسطة 01 داو مدينة مالانج.

إن نوع البحث هو البحث والتطوير باستخدام نموذج التنمية لبورغ أند غال في تسع مراحل، أي البحث وجمع المعلومات الأولية، التخطيط، تطوير شكل المنتج المبكر، الاختبار

الأول، مراجعة المنتج، التجارب الميداني، مراجعة المنتج، الاختبار الميداني، ومراجعة المنتج النهائي.

نتائج هذه الدراسة تظهر على النحو التالي: (1) تطوير هذه وسائل التعلم من خلال تسع مراحل ، وهي البحث وجمع البيانات الأول ، والتخطيط ، وتطوير شكل المنتج الأول ، وتجارب الأول تستند إلى تقييم الخبر المواد / المحتوى للوصول إلى مستوى الصالحة 88% ، وصلت نتيجة خبير تصميم الوسائل إلى مستوى صالحة 80% ، وصلت نتيجة خبيرالتعلم الوسائل إلى مستوى صالحة 82% ، ويصل التجارب الميداني إلى 87.3% من مراجعة المنتج ،التجارب الميداني ، مراجعة المنتج ، التجارب الميداني ،مراجعة المنتج الآخر. (2) مستوى جاذبية وسائل الإعلام ينظر إليها من نتائج التجارب الميدانية من الطلاب تصل إلى 87.3% . (3) أما بالنسبة لفعالية استخدام وسائل الإعلام ينظر من النتائج تعلم الطالب وهو بحيث يكون هناك اختلاف كبير بين الفصول التي تستخدم *"Flipbook Maker"* لوسائل التعلم والفصول التي لا تستخدمها. مما يعني أن نتائج التعلم في الفصل الدراسي باستخدام *"Flipbook Maker"* نتائج أعلى بالنسبة التعلم في الفصل الدراسي التي لا تستخدمها. هذا يدل على أن المنتج المتقدم له مستوى عال من الصالحة، بحيث تكون وسائل التعلم فعالة و مجدية للإستخدامها في تعلم العلوم الإجتماعية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas dan berkualitas. Oleh karena itu, inovasi pendidikan sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa, seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat saat ini, berbagai upaya ditempuh dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi seorang siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang di dapat dari pendidik profesional (guru). Dalam proses ini tercipta komunikasi dimana guru sebagai komunikator dan siswa sebagai komunikan. Oleh karena itu guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan.

² Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003, *tentang SISDIKNAS*, (Bandung: Fokusmedia, 2006), hlm. 40.

Guru adalah pengelola kegiatan pembelajaran yang menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 (PP, 2005) dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.³

Untuk menunjang proses pembelajaran sesuai Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 guru dituntut untuk memiliki kemampuan, keterampilan, serta keahlian secara professional karena guru merupakan fasilitator dan motivator bagi siswa. Serta guru bertanggungjawab terhadap desain pembelajaran yang akan disampaikan terhadap siswa sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPS di sekolah selama ini terkesan tidak menarik bagi siswa. Siswa menganggap pelajaran IPS hanya sebagai pelajaran yang bersifat hafalan, yakni hanya membeberkan teori-teori saja. Sudah tidak asing lagi, bahwa pelajaran IPS dianggap pelajaran yang tidak menarik, membosankan, sulit di mengerti dan lain sebagainya yang menunjukkan siswa tidak menyukai pelajaran tersebut. Keadaan seperti ini dapat diperparah lagi jika guru mengajar dengan cara yang monoton, terlalu teoritis dan kurang buku ajar, Sehingga siswa tidak

³ Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online) (<http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>, diakses 20 Oktober 2017 jam 19.20 wib)

berminat dalam proses pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar yang rendah.

Kualitas dan hasil belajar siswa Kelas VII dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan Ibu Khusnul selaku guru mata pelajaran IPS Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, berikut penjelasan dari Bu Khusnul:

“Proses belajar mengajar IPS kelas VII selama ini berlangsung dengan baik, namun kendalanya yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPS. Hasil belajarnya pun masih dibawah KKM kalau saya mau jujur dengan memberikan nilai apa adanya, jika nilai siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan biasanya saya melakukan remidi, jika tidak tuntas lagi saya adakan remidi lagi. Kemudian untuk metode yang saya gunakan dalam mengajar IPS saya masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan LKS, untuk media pembelajaran yang berbasis komputer saya belum pernah menggunakannya walaupun itu berbentuk ppt atau sebagainya, ya karena saya kurang mampu dalam membuatnya dan membutuhkan waktu yang lama, jadi saya fokuskan bagaimana materi yang menjadi target dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa.”⁴

Dengan permasalahan seperti diatas maka diperlukan media pembelajaran sebagai inovasi kegiatan belajar mengajar. Sehingga dengan hadirnya media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar saja, namun lebih sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan disekitar pembelajaran.

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang

⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Khusnul selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses belajar menjadi sangat bermanfaat.⁵

Keberagaman media dalam pembelajaran ilmu sosial sebagaimana dijelaskan oleh Banks dan Cleggs akan sangat membantu guru terutama dalam pemilihan jenis media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada berbagai konsep dan tujuan intruksional. Pembelajaran IPS pada dasarnya menuntut keberagaman media mengingat sifatnya sebagai studi terintegrasi dari berbagai bidang ilmu. Hal inilah yang mendasari konsep penggunaan media dalam IPS bukan hanya mengenai ketersediaannya namun juga terkait dengan kemampuan dari peserta didik untuk mempergunakannya dalam proses pembelajaran.⁶

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dapat bermacam-macam, salah satunya yaitu media *flipbook maker*. *Flipbook maker* merupakan buku elektronik yang interaktif, kelebihan dari *flipbook meker* yaitu dapat memuat file berupa video, gambar bergerak, atau animasi serta suara, sehingga akan sangat membantu dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh saat aktivitas belajar, dan memfokuskan perhatian siswa terhadap isi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media

⁵ Dony Sugianto, dkk. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. No. 2 th.IX Agustus 2013.

⁶ Muhammad Rahmattullah, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. No. 1, th.X Agustus 2011.

pembelajaran sangat membantu meningkatkan daya ingat pada isi pembelajaran bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang dilakukan dengan penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang?
2. Bagaimana tingkat daya tarik media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang.
2. Menjelaskan tingkat daya tarik media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang.
3. Menjelaskan keefektifan penggunaan media pembelajaran *Flipbook Maker* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di MTs Wahid Hasim 01 Dau Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

- a. Sebagai acuan guna pembelajaran IPS lebih aktif dan menyenangkan.
- b. Sebagai sumbangan untuk pembelajaran IPS terutama meminimalisis kesulitan siswa dalam belajar.
- c. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan mutu pendidikan di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat meningkatkan kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bersifat aktif kreatif dan menyenangkan sehingga memacu keaktifan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* yang di desain semenarik mungkin dengan banyak gambar, animasi dan vidio siswa akan lebih memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS siswa kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa saat pelajaran berlangsung karena media yang digunakan lebih bervariasi.

3. Hasil tes belajar siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga media yang digunakan mencapai hasil yang maksimal karena telah dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang maksimal.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media *Flipbook Maker* ini berfokus pada ruang lingkup mata pelajaran IPS semester II kelas VII, yaitu materi “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara Hindu-Budha dan Islam”.

Berikut ini merupakan rincian materi yang dikembangkan:

1. Kompetensi Inti (KI)

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mengolah, menyaji, dan menalar 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 atau teori.

2. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4 Menghargai dan menghormati ajaran agama yang dianutnya.
- 2.4 Menghargai dan menghormati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan peradaban.
- 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-Budha 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-Budha dan Islam.

3. Materi Pokok

Tema : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara
Hindu-Budha dan Islam

Sub Tema :

a. Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara

- 1) Mengenal masa praaksara
- 2) Periodisasi masa praaksara

- 3) Nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia
 - 4) Nenek moyang bangsa Indonesia
- b. Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha
- 1) Teori masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia
 - 2) Pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia
 - 3) Kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
 - 4) Peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha
- c. Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam
- 1) Teori masuknya Islam ke Indonesia
 - 2) Persebaran Islam di Indonesia
 - 3) Pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia
 - 4) Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
 - 5) Peninggalan sejarah masa Islam

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk untuk guru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Spesifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara Hindu-Budha dan Islam.
2. Desain media pembelajaran ini menggunakan variasi gambar-gambar kehidupan pada masa praaksara, peta persebaran agama Hindu-Budha, dan

Islam di Indonesia serta gambar kerajaan-kerajaan Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia, video asal usul nenek moyang Indonesia, masuknya Hindu-Budha, dan Islam ke Indonesia, pilihan warna yang kontras dengan *backgroud*, dan tipe tulisan yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran khususnya memahami isi dari materi.

3. Produk yang dihasilkan menggabungkan audio dan visual sehingga menjadi satu kesatuan media pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran ini di lengkapi dengan latihan-latihan soal guna meningkatkan pemahaman bagi siswa.

H. Originalitas Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan pra-research dengan melakukan survei skripsi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian. Ada tiga laporan penelitian yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Untuk yang pertama skripsi dari Bayu Habibi, Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran matematika pada materi bilangan bulat yang dikaitkan dengan etnomatematika dan mendeskripsikan bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan media *Kvisoft Flipbook Maker*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) dan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Adapun tahap pengembangannya melalui empat tahap yaitu: tahap pra-pengembangan, tahap

pengembangan produk, tahap uji coba produk, dan tahap revisi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam penelitian ini masih menggunakan *kvisoft flipbook maker* versi 3.6.10, sehingga perlu adanya pengembangan untuk versi yang terbaru agar tampilan lebih menarik dan fitur-fitur yang lebih terkini.⁷

Kemudian skripsi Rustika Chandra, Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan desain pengembangan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, serta untuk menjelaskan kemenarikan media buku cerita bergambar *flipbook* pada pembelajaran IPS, dan untuk menjelaskan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* dengan yang tidak menggunakan produk pengembangan media cerita bergambar *flipbook* kelas IV SDI As-Salam Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau R&D (*Reasearch and Development*). Desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pada model desain Borg and Gall. Adapun tahap pengembangannya melalui empat tahap yaitu: tahap pra-pengembangan, tahap pengembangan produk, tahap uji coba produk, dan tahap revisi. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media buku cerita

⁷ Bayu Habibi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017, hlm. 95

bergambar *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPS siswa kelas IV SD Islam As-Salam Malang.⁸

Untuk yang terakhir skripsi dari Siti Faidah, Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-book menggunakan *kvisoft flipbook maker* pada pelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar, kemudian untuk mengidentifikasi efektivitas penggunaan bahan ajar matematika yang dikembangkan di kelas VIII Mts N 2 Kota Cirebon, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan bahan ajar berbasis e-book menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (*Reasearch and Development*) dan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-book menggunakan *kvisoft flipbook maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang sisi datar kelas VIII di Mts N 2 Kota Cirebon.⁹

Untuk lebih mudah memahaminya berikut merupakan tabel persamaan, perbedaan dan orisinilitas penelitian dibawah ini:

⁸ Rustika Chandra, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2016. 133.

⁹ Siti Faidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas VIII MTS N 2 Kota Cirebon", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon, 2015, hlm. 62

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Orisinitas Penilitain

No	Nama	Persamaan	Perbedaan	Orisinitas Penelitian
1.	Bayu Habibi	Jenis penelitian: R&D (<i>Reasearch and Development</i>) serta menggunakan model pengembangan Borg and Gall.	Terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan	Berdasarkan karakteristik mata pelajaran yang menjadi tema dalam penelitian ini yaitu IPS, maka penelitian ini akan mencoba membuat produk media
2.	Rustika Chandra	Jenis penelitian R&D (<i>Reasearch and Development</i>) serta menggunakan model pengembangan Borg and Gall, dan mata pelajaran IPS	Terletak pada jenjang pendidikan dan muatan materi yang berisi buku cerita bergambar.	pembelajaran <i>flipbook maker</i> pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam di MTs Wahid Hasyim 01 Dau

3.	Siti Faidah	Jenis penelitian R&D (<i>Reasearch and Development</i>).	Terletak pada model pengembangan, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan.	Malang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Jenis penelitian R&D (<i>Reasearch and Development</i>) dan model pengembangan Borg and Gall melalui sepuluh tahap yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, uji validasi, revisi akhir, desiminasi dan implementasi
----	-------------	--	---	--

I. Definisi Operasional

1. Media *Flipbook Maker*

Media *Flipbook Maker* merupakan media pembelajaran berupa buku elektronik interaktif, yang memuat file berupa gambar kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, serta Islam, kemudian memuat vidio yang menunjukkan kehidupan masyarakat Indonesia pada masa

Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, serta diselingi dengan musik dan animasi bergerak yang berkaitan dengan tema tersebut.

2. Pembelajaran Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam

Pembelajaran Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam memuat materi yang berisi tentang mengenal masa praaksara, eriodesasi masa praaksara, nilai-nilai budaya masa praaksara di Indonesia, nenek moyang bangsa Indonesia, Teori masuknya kebudayaan Hindu-Budha di Indonesia, pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha, teori masuknya Islam ke Indonesia, persebaran Islam di Indonesia, pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, peninggalan sejarah Islam.

3. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran merupakan pencapaian target atau suatu ukuran yang menyatakan keberhasilan proses pembelajaran yang dibandingkan dengan keadaan sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan (kelas kontrol dan kelas eksperimen).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menunjukkan tingkat penguasaan materi yang dinilai dari hasil post test dan pre test yang ditandai dengan nilai berupa angka yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

5. Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran

Tingkat daya tarik media pembelajaran merupakan reaksi atau respon ketertarikan guru dan siswa terhadap media pembelajaran dengan mempertimbangkan tampilan keseluruhan dari media yang telah dikembangkan dan kejelasan materi yang disajikan.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan dalam proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I : Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Pada bab ini membahas tentang kajian pustaka, dan kerangka berfikir. Dimana kajian pustaka berisi tentang teori dari beberapa literatur yang terdiri dari pembelajaran IPS di MTS, Media pembelajaran, Hasil belajar, dan pengembangan media *flipbook maker*.

Bab III : Pada bab ini membahas tentang uraian-uraian metode penelitian yang berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba. Dimana uji coba membahas tentang desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Pada bab ini menjelaskan tentang hasil pengembangan yang berisi penyajian data uji coba yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli

desain, ahli mata pelajaran, serta uji coba kelas kecil yang terdiri dari 15 siswa dan kelas besar yang terdiri dari 22 siswa, kemudian menguraikan isi dari analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan.

Bab V : Pada bab ini membahas tentang uraian dari penutup yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran IPS di MTs

a. Definisi Pembelajaran IPS di MTs

IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan pengintegrasian dari berbagai macam disiplin ilmu sehingga cakupan materi dan pengajarannya luas.¹⁰

Menurut Wahidmurni Ilmu Pengetahuan Sosial atau *Social Studies* merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari ilmu-ilmu sosial (*social science*) terpilih dan dipadukan untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau madrasah.¹¹

Pembelajaran IPS di MTS dilakukan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyatakan bahwa model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik

¹⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 171.

¹¹ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hlm.15

dan otentik. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Awna Mutakin disebutkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS adalah mengembangkan siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Pembelajaran IPS dapat membekali siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan individu, masyarakat, lingkungan, dan kebangsaan berdasarkan perubahan waktu. Pembelajaran IPS diperlukan untuk mendewasakan siswa mencapai keberhasilannya dalam kehidupan bermasyarakat.¹²

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Mata pelajaran IPS di SMP/MTS mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:¹³

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMP/MTS mengandung unsur-unsur ilmu geografi, ekonomi, sosiologi, sejarah, politik, hukum dan budaya.

¹² Supardi, *Dasar-dasar Ilmu Sosial* (Yogyakarta: PT Ombak, 2011), hlm. 185.

¹³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 175

- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menjadi beberapa bahasan dengan dibentuk tema tertentu yang sesuai dengan bahasan.
- 3) Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS membahas tentang masalah-masalah sosial yang ada sesuai dengan realita dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS banyak menyangkut fenomena-fenomena dalam kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat dan cara pemenuhan kebutuhan hidup manusia.

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Bovee media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.¹⁴ Sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.¹⁵

Sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

¹⁴ Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hlm. 3.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm. 57.

Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu siswa mempelajari bahan pelajaran. atau, dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerak.¹⁶

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.¹⁷

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah menjadi bagian yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “Multiple Intelegences and Intruction Technology” mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:¹⁹

- 1) Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka.

¹⁶ Hujair AH. Sanaki, *loc. cit.*

¹⁷ Asnawir, Basyiruddin, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Press, 2002) hlm. 7.

¹⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 32

¹⁹ Hujair AH. Sanaki, *op. cit.*, hlm. 6

- 2) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
- 3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- 4) Memberi kesamaan persepsi.
- 5) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- 6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- 7) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain fungsi diatas, Livie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut.²⁰

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi keada isis pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (Liquid Crystal Display) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.

²⁰ Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 16-17

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.²¹

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.²²

Oleh karena banyaknya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan media pembelajaran, maka guru sebagai sumber pembawa informasi bagi siswa hendaknya menyadari akan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran. Mendukung pendapat di atas, Sudjana dan Rivai, menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar bermanfaat agar.²³

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

²³ *Ibid.*

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar menjadi lebih variatif sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar.
- 4) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, media pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud membantu siswa belajar secara optimal.²⁴

Tujuan akhir dari fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran ini dibangun melalui komunikasi efektif hanya terjadi jika menggunakan alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dengan peserta didik. Oleh karena itu fungsi media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan peserta didik memahami secara lebih mudah dan tuntas.²⁵

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut:²⁶

²⁴ *Ibid.*

²⁵ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 35

²⁶ Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hlm. 4.

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Kegunaan media atau alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:²⁷

- a) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan).²⁸
- b) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan seperti nyata, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.²⁹
- c) Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran ditentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yang memberikan perangsang yang sama,

²⁷ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif) hlm. 6.

²⁸ *Ibid.*.

²⁹ *Ibid.*.

mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.³⁰

Selain itu beberapa pakar berpendapat bahwa kegunaan media pembelajaran itu antara lain adalah:³¹

- a) Mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit.
- b) Mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik.
- c) Merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemampuan keras untuk mempelajari sesuatu.
- d) Membantu pembentukan kebiasaan, melahirkan pendapat, memperhatikan dan memikirkan sesuatu pelajaran serta menimbulkan kekuatan perhatian (ingatan) mempertajam indera, melatihnya, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar.

d. Pertimbangan Pemilihan Media

Pembelajaran yang baik memerlukan adanya perencanaan yang sistematis. Memilih media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar juga memerlukan perencanaan yang baik agar pemanfaatannya bisa efektif. Pada kenyataannya di lapangan, pengajaran sering memilih dan menggunakan media tanpa ada perencanaan terlebih dahulu.

³⁰ *Ibid.*

³¹ *Ibid*, hlm. 7.

Pemanfaatan media sering hanya didasarkan pada kebiasaan dan ketersediaan alat, tanpa mempertimbangkan efektivitasnya.³²

Heinich dkk, mengembangkan model perencanaan penggunaan media yang efektif dalam pembelajaran. Model itu disebut dengan istilah ASSURE (*ASSURE models*). Model ASSURE ini dikembangkan dengan enam langkah yang meliputi analisis siswa, menetapkan tujuan pembelajaran, memilih metode, media dan bahan, menggunakan media dan bahan, melibatkan siswa, serta evaluasi dan revisi.³³

Berdasarkan model yang dikembangkan oleh Heinich dan kawan-kawan tersebut maka sebelum menggunakan media dalam pembelajaran guru seharusnya melakukan analisis siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan tipe belajarnya. Selanjutnya guru menetapkan tujuan pembelajaran yang berupa kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah memilih format media yang sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Penggunaan media hendaknya mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.³⁴

ASSURE model yang dikembangkan oleh Heinich dkk tersebut dapat digunakan oleh para pengajar sebagai rujukan dalam menentukan langkah-langkah pemanfaatan media pembelajaran. Dengan langkah-

³² Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 17.

³³ *Ibid.*.

³⁴ *Ibid.*.

langkah yang terencana dan sistematis diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.³⁵

Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar. Menurut Azhar Arsyad berdasarkan teori belajar terdapat beberapa kondisi dan prinsip psikologis yang perlu diperhatikan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran, yaitu prinsip motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapan.³⁶

Pemahaman terhadap karakteristik media, karakteristik materi dan karakteristik siswa merupakan hal penting bagi seorang guru sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat berlandaskan pada teori belajar yang relevan akan berdampak positif terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.³⁷

3. Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Menurut Umi Rosyidah dkk., Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan atau penyimpanan (*retention role*). Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian

³⁵ *Ibid*, hlm. 17-18

³⁶ *Ibid*, hlm. 18

³⁷ *Ibid*..

siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar.³⁸

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44, yaitu:³⁹

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.⁴⁰

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:⁴¹

³⁸ M. Ramli, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an dan Al-hadist. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*. Volume 13 No. 23 April 2015. hlm. 132

³⁹ *Al-Qur’an dan Tejemahannya* (Jakarta: PT. Hati Emas, 2007), hlm. 272.

⁴⁰ M. Ramli, *op. cit.*, hlm. 134.

⁴¹ *Al-Qur’an dan Tejemahannya, op.cit.*, hlm. 281.

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”.

Dalam Tafsir Al-Qur’an Hidayatul Insan, disebutkan bahwa:⁴²

- a. Jalan Tuhanmu: Yang lurus: yang didalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal shaleh.
- b. Hikmah: artinya tepat sasaran: yakni dengan memosisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad’u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al-Qur’an.⁴³
- c. Pelajaran yang baik: Yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang *targhib* (dorongan) dan *tarhib* (menakut-nakuti). Misalnya menerangkan maslahat dan pahala dari mengerjakan perintah dan menerangkan *madharrat* dan azab apabila mengerjakan larangan.
- d. Bantahlah mereka dengan cara yang baik: Jika orang yang didakwahi menyangka bahwa yang dipegangnya adalah kebenaran atau sebagai

⁴² M. Ramli, *loc. cit.*

⁴³ *Ibid.*

penyeru kepada kebathilan, maka dibantah dengan cara yang baik, yakni cara yang dapat membuat orang tersebut mau mengikuti secara akal maupun dalil. Termasuk diantaranya menggunakan dalil yang diyakininya, karena hal itu lebih dapat mencapai kepada maksud, dan jangan sampai perdebatan mengarah kepada pertengkaran dan caci maki yang dapat menghilangkan tujuan serta tidak menghasilkan faedah darinya bahkan tujuannya adalah untuk menunjukkan manusia kepada kebenaran, bukan untuk mengalahkan atau semisalnya.⁴⁴

Dari tafsir diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan menggunakan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian media dalam penyampaiannya pesan disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

4. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.⁴⁵ Menurut Hamalik hasil belajar merupakan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 3.

seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.⁴⁶

Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.⁴⁷

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa tersebut.⁴⁸

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya semuanya akan membantu dalam hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata

⁴⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 30.

⁴⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 42.

⁴⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 39-40.

kemampuan belajarnya berada dibawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, serta cepat ngantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

Bahkan dikatakan oleh Aminuddin Rasyad pancaindera merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan (*five sense are the golden gate of knowledge*). Artinya, kondisi pancaindera tersebut akan memberikan pengaruh pada hasil belajar. Dengan memahami kelebihan dan kelemahan pancaindera dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman akan mempermudah dalam memilih dan menentukan jenis rangsangan atau stimulus dalam proses belajar.⁴⁹

b) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

- (1) Intelegensi
- (2) Perhatian
- (3) Minat dan bakat
- (4) Motif dan Motivasi
- (5) Kognitif dan daya nalar

⁴⁹ Ika Amri Hardhiana Mahfudah, "Pengembangan Media Macro Media Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTS Hidayatul Mutadiin Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2016, hlm. 45-46.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan fisik dapat berupa kondisi ruang belajar yang lembab. Kondisi tersebut bisa mengganggu konsentrasi belajar siswa. Untuk lingkungan sosial yang berada disekitar siswa baik berupa manusia maupun benda bisa mempengaruhi belajar siswa.

b) Faktor Instrumental

Faktor instrumental yaitu faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental dapat berupa kurikulum, sarana, fasilitas, dan guru. Faktor ini memiliki pengaruh yang besar pada proses dan hasil belajar. Dengan kurikulum maka pembelajaran akan menjadi terarah, kemudian sarana dan fasilitas akan mempermudah siswa dan guru dalam proses pembelajaran, lalu guru bertugas untuk memberi arahan apabila ada yang belum dipahami oleh siswa.

c. Teori Transfer Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik dalam bukunya yang berjudul *Proses Belajar Mengajar* menyatakan bahwasanya teori tentang transfer hasil belajar terdapat tiga teori, antara lain:⁵⁰

⁵⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 34

1) Teori Disiplin Formal (*The Formal Discipline Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa ingatan, sikap, pertimbangan, imajinasi dan sebagainya dapat diperkuat melalui latihan-latihan akademis.

2) Teori Unsur-Unsur yang Identik (*The Identical Elements Theory*)

Transfer terjadi apabila diantara dua situasi atau dua kegiatan terdapat unsur-unsur yang bersamaan (identik). Latihan di dalam satu situasi mempengaruhi perbuatan tingkah laku dalam situasi yang lainnya.

Teori ini banyak digunakan dalam kursus latihan jabatan di mana kepada siswa diberikan respon-respon yang diharapkan diterapkan dalam situasi kehidupan yang sebenarnya. Para ahli psikologi, banyak menekankan kepada persepsi para siswa terhadap unsur-unsur yang identik ini.

3) Teori Generalisasi (*The Generalization Theory*)

Teori ini menggunakan revisi terhadap teori unsur-unsur yang identik. Tetapi generalisasi menekankan kepada kompleksitas dari apa yang dipelajari. Internalisasi dari pada pengertian-pengertian, keterampilan, sikap-sikap dan apresiasi dapat mempengaruhi kelakuan seseorang.

Teori ini menekankan kepada pembentukan pengertian (*concept formation*) yang dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman lain.

Transfer terjadi apabila siswa menguasai pengertian umum atau kesimpulan-kesimpulan umum, lebih dari pada unsur-unsur yang identik.

5. Pengembangan Media *Flipbook Maker*

Media *Flipbook Maker* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *flipbook maker* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman yang lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak.⁵¹

Flipbook maker adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu pembaca dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman visual yang lebih baik.⁵²

Adapun kelebihan dari media *flipbook maker* adalah sebagai berikut:⁵³

- a. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
- b. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
- d. Siswa tidak jenuh membaca materi IPS karena adanya media *flipbook maker* ini.

⁵¹ Rustika Chandra, "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam As-Salam Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2016, hlm. 30.

⁵² *Ibid.*.

⁵³ *Ibid.*.

Selain itu media *flipbook maker* juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam merancang ilustrasi gambar pada setiap adegan.⁵⁴

6. Pengembangan Media *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS yang rendah disebabkan proses pembelajaran IPS masih *teacher centered* yang menempatkan guru sebagai pusat belajar. Ada beberapa materi dalam pelajaran IPS yang memiliki tingkat keabstrakan yang tinggi. Jika guru masih berbasis pembelajaran *teacher centered* siswa akan mengalami kebosanan dan kesalahan persepsi makna yang disampaikan oleh guru tersebut. Tidak hanya itu saja siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, siswa hanya menunggu informasi materi yang diberikan oleh guru tanpa diberi kesempatan untuk mengembangkan dan mencari informasi tersebut. Oleh karena itu perlu adanya solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan sehingga siswa tidak bosan dan justru akan meningkatkan hasil belajar siswa, karena media pembelajaran interaktif tersebut memberikan kemungkinan kepada siswa untuk belajar sistematis, efisien, dan efektif.

Sehubungan dengan karakteristik siswa MTs masih pada tahap berfikir operasional abstrak, penggunaan media pembelajaran IPS sangat

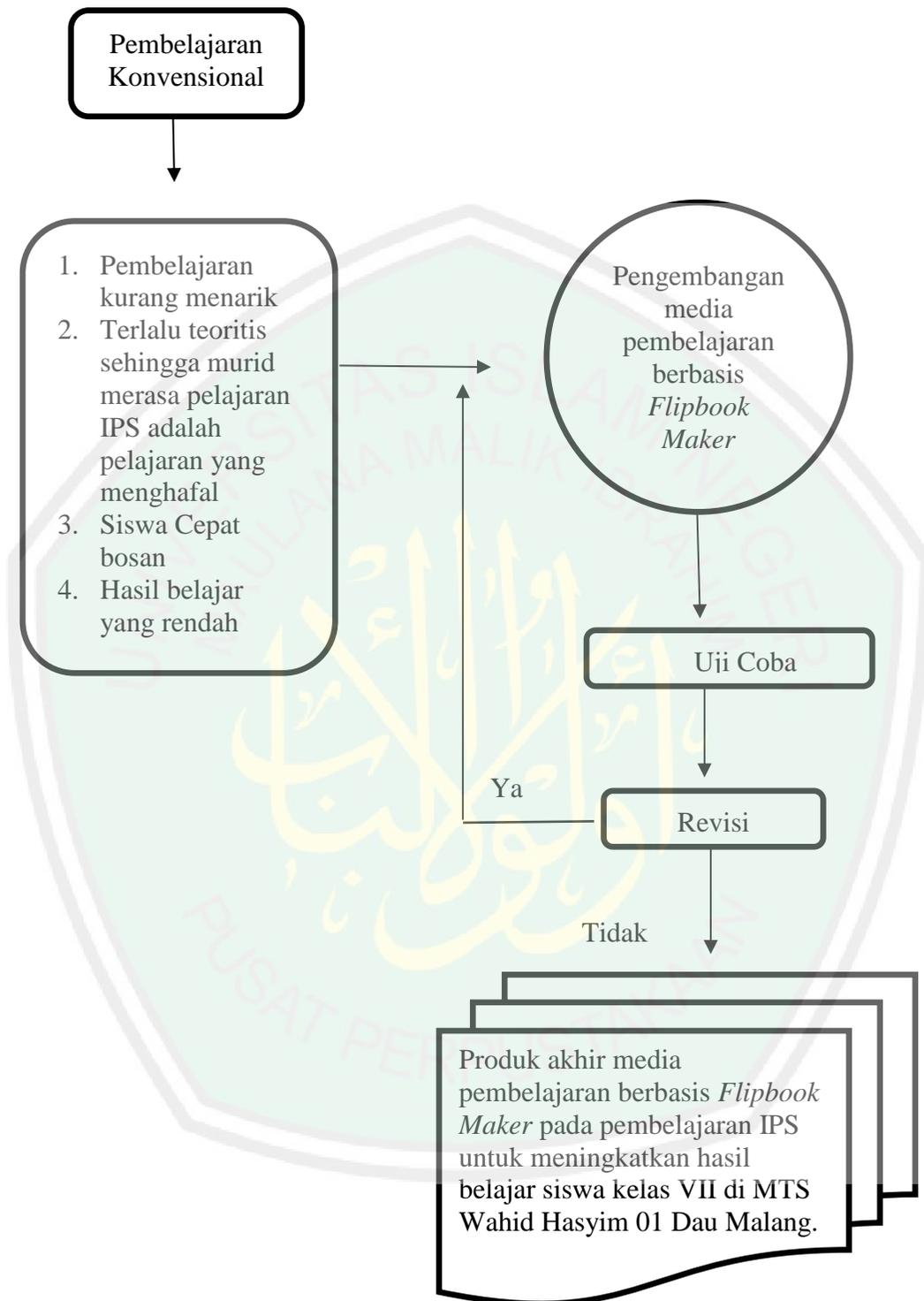
⁵⁴ *Ibid*, hlm. 31.

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *flipbook maker* dapat memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat serta mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media. Penelitian ini mengambil permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas VII pada pelajaran IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang dikarenakan guru masih mengajar secara konvensional (ceramah) saja sehingga siswa tidak begitu memiliki motivasi belajar dalam pelajaran IPS di sekolah. Siswa juga sering ngobrol sendiri dengan teman sebelahnya. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah dan tidak sedikit yang tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Sesuai dengan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan media *flipbook maker* untuk meningkatkan hasil belajar IPS tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas peneliti menggambarkan kerangka berfikir sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian 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. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).⁵⁵

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁵⁶

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297.

⁵⁶ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah sebagai berikut:⁵⁷

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal.
2. Perencanaan.
3. Pengembangan format produk awal.
4. Uji coba awal.
5. Revisi produk.
6. Uji coba lapangan.
7. Revisi produk akhir.
8. Uji lapangan.
9. Revisi akhir.
10. Desiminasi dan implementasi.

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Borg & Gall, prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti mempunyai empat tahap sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran melalui observasi lapangan dan

⁵⁷ *Ibid*, hlm. 204-207

wawancara. Hal tersebut diperlukan sebagai analisis kebutuhan guru dan siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi secara langsung pada siswa kelas VII B dengan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas dan melakukan wawancara dengan beberapa siswa mengenai kesulitan dalam pembelajaran IPS selama ini. 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 yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti merencanakan bagaimana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan.

3. Pengembangan Format Produk Awal

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

peneliti menyesuaikan dengan kurikulum, dan standar kompetensi yang di gunakan di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

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 ahli materi, ahli desain, serta 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 pembelajaran, dan ahli pembelajaran IPS selaku guru IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Dalam tahap uji coba awal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan dan dibutuhkan komentar dan saran sebagai acuan revisi produk awal.

5. Revisi Produk

Sesuai dengan hasil uji coba awal, maka produk pengembangan yang telah dibuat 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 saran dari para ahli.

6. Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi produk awal maka peneliti melakukan uji coba produk pengembangan di lapangan. Produk ini diujikan di kelas VII B yang terdiri dari 10 siswa di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Peneliti

meminta validasi media pembelajaran serta kritik dan saran kepada siswa dengan menggunakan instrumen angket validasi media untuk mendapatkan penilaian tentang kemenarikan dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran *flipbook maker*. Dari hasil penelitian ini akan digunakan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan lebih lanjut. Selain itu peneliti memberikan pre-test untuk seluruh siswa kelas VII A (kelas kontrol) dan kelas VII B (kelas eksperimen) guna membandingkan tingkat perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

7. Revisi Produk Akhir

Setelah di uji cobakan, maka produk akan kembali direvisi 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 media *flipbook maker* direvisi, peneliti melakukan uji lapangan kepada seluruh siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Pada tahap uji lapangan ini peneliti memberikan instrumen angket kepada siswa kelas besar yaitu 22 siswa untuk mendapatkan penilaian dari kelompok besar tentang kemenarikan dan kemudahan pengoperasian media pembelajaran yang telah peneliti kembangkan sehingga produk media pembelajaran dapat dikatakan efektif. Selain itu peneliti memberikan post-test kepada seluruh siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah diajarkan dengan menggunakan media *flipbook maker*.

9. Revisi Akhir

Revisi akhir merupakan revisi berdasarkan hasil uji lapangan yang lebih luas. Revisi produk akhir inilah yang akan menjadi ukuran bahwa produk media flipbook maker yang dikembangkan benar-benar telah valid dan layak. Peneliti akan menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan untuk terakhir setelah melalui tahap revisi dan uji coba bertahap.

10. Desiminasi dan Implementasi

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

D. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang akurat dengan melakukan eksperimen terhadap beberapa subyek untuk mencari kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan uji coba ini diharapkan produk yang dihasilkan nanti sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan 3 tahap, yakni:

a. Tahap uji coba awal

Uji coba ini dilakukan oleh ahli isi materi IPS, ahli desain media pembelajaran, dan ahli pembelajaran IPS.

b. Tahap uji coba lapangan

Uji coba ini diambil dari siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang berjumlah 15 siswa (kelas kecil). Kemudian peneliti melakukan uji lapangan yang diambil dari seluruh siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang berjumlah 22 siswa (kelas besar).

2. Subyek Uji Coba

a. Uji Coba Awal

Dalam uji coba awal ini subyek uji coba terdiri dari ahli materi, ahli desain media, guru bidang studi pelajaran IPS Kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang sebagai ahli pelajaran IPS.

1) Ahli materi

Ahli materi merupakan dosen yang ahli dalam menguasai materi IPS. Adapun kualifikasi ahli yang dimiliki yaitu, menguasai karakteristik materi IPS, memiliki wawasan dan pengalaman terhadap

produk yang dikembangkan, bersedia menjadi penguji produk pengembangan media *flipbook maker*.

2) Ahli media

Ahli media pembelajaran ditetapkan sebagai penguji media *flipbook maker*. Pemilihan ahli media didasarkan pada pertimbangan yang bersangkutan memiliki keahlian dibidang desain media pembelajaran. Ahli media memberikan komentar dan saran terhadap media *flipbook maker*.

3) Ahli pembelajaran atau bidang studi

Ahli pembelajaran atau bidang studi memberikan penilaian terhadap pengembangan media *flipbook maker* dalam mata pelajaran IPS. Adapun kriteria guru IPS kelas VII adalah sebagai berikut:

- a) Guru tersebut sedang mengajar di tingkat SMP/MTS.
- b) Guru tersebut memiliki pengalaman dalam mengajar IPS.
- c) Kesiediaan guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembang untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

b. Uji coba lapangan

Subjek uji coba lapangan adalah 15 siswa (kelas kecil) dan 22 siswa (kelas besar) dalam uji lapangan pada kelas VII B MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang dipilih secara *Simple Random Sampling* (acak). *Simple Random Sampling* merupakan pengambilan anggota sample dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

3. Jenis Data

Data yaitu bentuk jamak dari *datum*. Data dapat diartikan sebagai unit tertentu yang diperoleh melalui suatu hasil pengamatan, sedangkan *datum* adalah bagian-bagian dari unit pengamatan tersebut.⁵⁸ Dalam penelitian ini data digunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat keefektifan produk yang dihasilkan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut ini merupakan rinciannya:

- a. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.
- b. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penelian tentang media pembelajaran berbasis *flipbook maker* dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan siswa IPS dalam kuesioner.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar dan hasil belajar. Kemudian tujuan dari setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

- a. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dan

⁵⁸ Nyoman Kutha Ratna, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 141.

posisinya baik antara teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.

Tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil tes awal dan tes akhir yang menunjukkan keefektifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang telah dilakukan, yaitu media pembelajaran *flipbook maker* pada sub Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam yang diambil dari soal-soal evaluasi yang ada di LKS “Chasanah Jumrotul, dkk. 2017 Modul Pembelajaran IPS Terpadu MTs & SMP Plus Kelas VII Tahun Ajaran 2017/2018 Kurikulum 2013, Citra Mentari” dan buku paket yang digunakan oleh siswa “Buku Pegangan Siswa IPS Kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia 2017”.

b. Angket

Angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁵⁹ Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian media pembelajaran *flipbook maker*, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran. Disamping itu, angket ini juga berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa dalam sub Tema

⁵⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219.

Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam di kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Langkah pertama dalam tahap teknik pengumpulan data ini di nilai oleh ahli isi atau materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS kelas VII, dan siswa. Dari data yang didapatkan kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

Tabel 3.1 Kriteria Penskoran yang digunakan Pengembangan dalam Memberikan Penilaian Media yang dikembangkan

Skala Penilaian				
1	2	3	4	5

Keterangan:⁶⁰

1. Sangat tidak tepat, sangat tidak sesuai, sangat tidak jelas, sangat tidak menarik, sangat tidak mudah.
2. Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik, kurang mudah.
3. Cukup tepat, cukup sesuai, cukup jelas, cukup menarik, cukup mudah.
4. Tepat, sesuai, jelas, menarik dan mudah.
5. Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik, sangat mudah.

⁶⁰ Azhar Arasyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2005), hlm. 46.

Bagian kedua merupakan instrumen pengumpulan data kualitatif berupa kritik dan saran yang diberikan oleh penilai terhadap media pembelajaran. Data kualitatif ini digunakan untuk memperbaiki dan merevisi media pembelajaran agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik dan efektif.⁶¹

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 MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.
4. Angket tanggapan dan penilaian siswa kelas VII B MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

c. Pedoman Wawancara

Wawancara yang dilakukan kepada guru IPS kelas VII yaitu Ibu Drs. Khusnul Zumroh, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan ingin mengetahui kebutuhan siswa yang mendalam dalam pembelajaran IPS.

⁶¹ Tian Belawati, Pengembangan Bahan Ajar (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 10.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai tiga teknik diantaranya, analisis isi pembelajaran, analisis deskriptif, analisis uji t.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi pembelajaran dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) beserta materi yang diambil dalam pelajaran IPS. Kemudian dari hasil analisa yang dibuat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *Flipbook Maker*.

b. Analisis deskriptif

Hasil analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan tingkat daya tarik produk atau hasil pengembangan media *flipbook maker* dalam tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam pada mata pelajaran IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Data yang dihimpun dari analisis ini menggunakan angket penilaian untuk memberikan masukan terhadap produk yang telah dihasilkan atau dikembangkan.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk :⁶²

⁶² Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm.

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

Keterangan:

P : presentase yang dicari

$\sum xi$: jumlah jawaban nilai ideal untuk satu item

$\sum x$: jumlah jawaban

100% : bilangan Konstan

Sedangkan kriteria penilaian kelayakan produk pengembangan menggunakan kriteria nilai sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Presentase 100%	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90 - 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
75 - 89%	Valid	Tidak Revisi
65 - 74%	Cukup Valid	Perlu Revisi
55 - 64%	Kurang Valid	Revisi
0 - 54%	Sangat Kurang Valid	Revisi

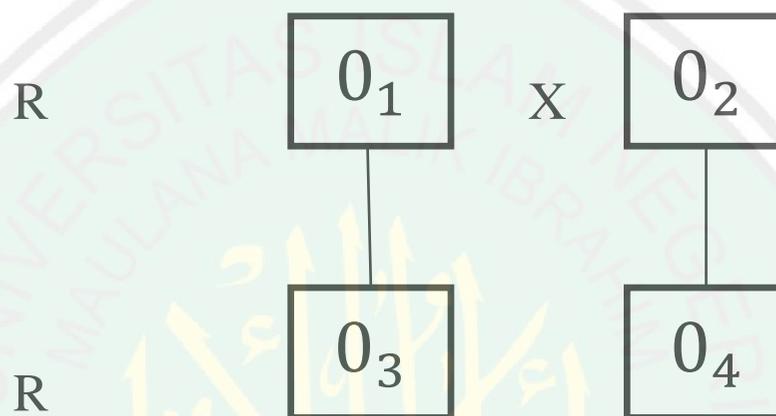
Jika jumlah skor kelayakan produk minimal 75, maka produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS disekolah.

c. Analisis uji t

Analisis data digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (kelas eksperimen dan kelas kontrol). Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan media pembelajaran yang lama atau yang lain.

Untuk pengujian media pembelajaran ini dilakukan dengan cara membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah memakai sistem baru (kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Gambar 3.1 Desain Eksperimen (kelas eksperimen dan kelas kontrol)



Keterangan:

R : Pengambilan kelas eksperimen dan kelas kontrol secara random

O₁ : Nilai kemampuan awal kelas eksperimen (*Pre-test*)

X : Treatment

O₂ : Nilai kelas eksperimen dengan menggunakan media flipbook maker
(*post-test*)

O₃ : Nilai kemampuan awal kelas kontrol (*pre-test*)

O₄ : Nilai kelas kontrol dengan menggunakan media flipbook maker
(*post-test*)

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket dan tes atau tes pencapaian belajar. Data uji coba lapangan dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dalam rangka untuk mengetahui

perbandingan efektifnya belajar siswa antara kelompok uji coba lapangan yakni siswa kelas VII yang menggunakan dan tidak menggunakan produk pengembangan *flipbook maker*.

Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut menggunakan rumus uji t. Berikut ini merupakan rumus dari uji t:⁶³

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\frac{s_{gab}^2}{n_1} + \frac{s_{gab}^2}{n_2}}}$$

Dimana:

X1 : rata-rata nilai kelompok kontrol

X2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

N1 : jumlah siswa kelompok kontrol

N2 : jumlah siswa kelompok eksperimen

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan, maka hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook maker* dengan yang tidak menggunakan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook maker* dengan yang tidak menggunakan.

⁶³ Supranto, *Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2* (Jakarta: Erlangga, 2001), hlm. 339.

Pengambilan keputusan:

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

E. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan prosedur penelitian melalui empat tahapan, yaitu tahap pra penelitian, pengembangan desain, penelitian, serta pelaporan data. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Tahap pra penelitian dimulai pada tanggal 19 April 2018 peneliti melakukan observasi di MTs Wahid Hasyim 01 Dau untuk melihat dan menganalisis kebutuhan siswa pada pelajaran IPS dan wawancara pada guru pelajaran IPS guna mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses belajar mengajar IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau. Kemudian peneliti melakukan *research and development* sebagai acuan untuk pembuatan produk pengembangan. Untuk pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* ini dikembangkan dengan model pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan dari model Borg & Gall. Model pengembangan ini menggunakan 10 tahap yang terdiri dari tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, uji validasi, revisi akhir, esiminasi dan implementasi, namun peneliti hanya melakukan 9 tahapan. Peneliti melakukan tahap desiminasi yaitu peneliti menjelaskan cara menggunakan media flipbook

maker terhadap siswa dan guru mata pelajaran, sehingga guru dan siswa dapat mengerti dan dapat memanfaatkan media tersebut sehingga dapat dimanfaatkan untuk pelajaran pada tema V “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam” pada semester berikutnya, namun peneliti tidak melakukan tahap distribusi karena keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan untuk menggandakan produk secara massal. Peneliti hanya mendistribusikan media pembelajaran pada guru mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Tahap pengembangan produk, dalam tahap pengembangan produk ini peneliti terlebih dahulu mengkaji kurikulum guna mengetahui kurikulum yang digunakan pada sekolah MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Kemudian peneliti mengembangkan indikator dari KD materi kajian serta mengembangkan isi dari media pengembangan yang akan dituangkan dalam media *flipbook maker* untuk pelajaran IPS. Setelah itu peneliti melakukan validasi kepada ahli isi pada tanggal 25 April 2018, kepada ahli desain pada tanggal 25 Mei 2018, dan pada ahli pembelajaran IPS pada tanggal 26 April 2018. Kemudian peneliti pada tanggal 28 April 2018 melakukan uji coba lapangan di kelas kecil dengan menyebarkan instrumen angket kepada 10 siswa untuk menyempurnakan *media flipbook maker*.

Tahap penelitian, pada tahap penelitian ini peneliti melakukan post-test di kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tanggal 03 Mei 2018. Post-test dilakukan guna mengetahui hasil akhir dari penelitian ini apakah ada perbedaan antara kelas yang menggunakan media *flipbook maker* (kelas eksperimen) dengan yang tidak menggunakan media *flipbook maker* (kelas kontrol). Kemudian pada tanggal 05-

19 Mei peneliti melakukan uji lapangan kelas besar dengan menggunakan media flipbook maker pada tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, kemudian ditutup dengan memberikan post-test dikelas kontrol dan eksperimen.

Tahap pelaporan penelitian, pada tahap ini peneliti mendeskripsikan dan menyajikan data yang telah diperoleh yaitu hasil tingkat validasi dari ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran, ahli pembelajaran IPS, angket respon siswa pada uji coba lapangan awal di kelas kecil yang terdiri dari 10 siswa, serta angket respon siswa pada uji lapangan yang diperoleh dari kelas besar yang terdiri dari 22 siswa di kelas VII B (kelas eksperimen) di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

Pada tanggal 19 April 2018 peneliti melakukan observasi di MTs Wahid Hasyim 01 Dau untuk melihat dan menganalisis kebutuhan siswa pada pelajaran IPS dan wawancara pada guru pelajaran IPS guna mengetahui hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses belajar mengajar IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Khusnul selaku guru IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, peneliti mendapatkan data diantaranya adalah mengenai problematika yang terjadi di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang pada saat pembelajaran IPS berlangsung yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM yang telah ditentukan. Pendidik mengajar dengan metode ceramah saja karena pendidik selama ini kurang menguasai dalam mengaplikasikan komputer. Disamping itu pendidik merasa terlalu membuang-buang waktu jika harus mempersiapkan membuat media pembelajaran karena dalam membuat media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama.

Meskipun ibu Khusnul selaku guru IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang hanya mengajar dengan ceramah saja, madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan

media. Namun untuk pemanfaatannya pada pembelajaran IPS masih sangat kurang, bahkan tidak pernah sama sekali. Alasan yang diungkapkan guru mata pelajaran IPS kelas VII tentang tidak menggunakan fasilitas tersebut karena tidak adanya media pembelajaran IPS di lapangan dan guru memiliki keterbatasan waktu dalam pembuatannya, serta kurang pemahaman dalam membuat media tersebut sehingga bu Khusnul hanya fokus menyelesaikan pokok bahasan tepat pada waktu yang telah ditentukan

Pada tanggal 20 April 2018 peneliti juga melakukan wawancara dengan sebagian siswa kelas VII B MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, kelas tersebut yang akan dijadikan oleh peneliti sebagai kelas eksperimen. Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi siswa-siswi dalam belajar IPS, dan apa saja yang tidak disukai pada waktu belajar mata pelajar IPS selama ini di sekolah. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa kelas VII B tidak begitu menyukai pelajaran IPS dikarenakan pelajaran IPS banyak hafalannya. Siswa-siswi merasa susah dalam menghafal nama-nama ataupun tanggal sejarah. Keadaan tersebut ditambah dengan metode pengajaran yang diterapkan oleh Ibu Khusnul yang hanya monoton ceramah saja dan hanya menggunakan sumber belajar berupa LKS yang telah diberikan oleh pihak sekolah. Siswa-siswi juga banyak yang tertidur saat pelajaran berlangsung karena mereka merasa tidak penting mempelajari pelajaran IPS, karena nantinya saat ujian akhir semesterpun akan mencotek dan membuka buku.

Solusi dan problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya media pembelajaran IPS, pembuatan media

pembelajaran IPS dikembangkan agar siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang lebih termotivasi dalam belajar IPS, dan lebih fokus pada saat proses belajar IPS, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan tercapainya tujuan pembelajaran, dan diharapkan juga bisa meningkatkan hasil belajar yang selama ini tidak mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan karena siswa tidak memiliki antusias dalam belajar IPS sehingga hasil belajar menurun dan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini adalah mengembangkan media pembelajaran dari ppt yang berisi materi dan gambar kemudian di format pdf, setelah itu dikembangkan dalam bentuk aplikasi *flipbook maker* yang menjadikan media pembelajaran tersebut menjadi media pembelajaran yang memuat berbagai macam format media. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam” di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Pada pengembangan media *flipbook maker* pada pembelajaran IPS ini peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall, yang terdiri dari 10 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Sebelum mengembangkan produk tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi mengenai analisis kompetensi pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum IPS yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

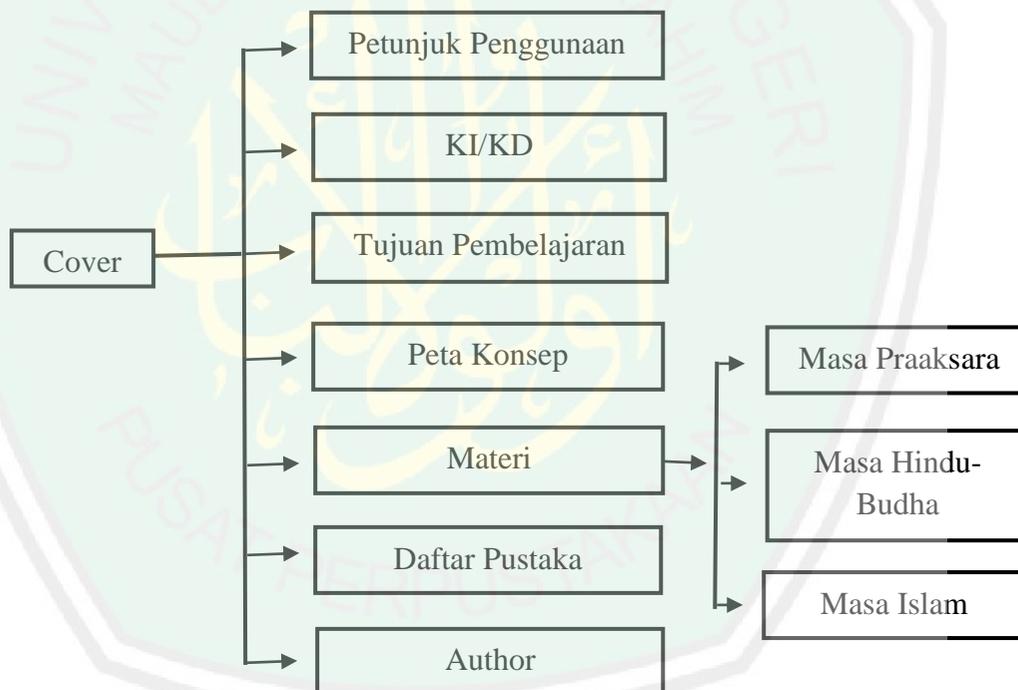
Tabel 4.1
Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.	1.4. Menghargai dan menghormati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong,) santun, percaya diri dalam berinteraksi secara jangkauan pergaulan dan keberadaannya.	2.4. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, (toleransi, gotongroyong,) santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya 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-Budha dan Islam.
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.	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.

2. Perencanaan

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan informasi awal peneliti membuat format produk awal yang berkaitan dengan media *flipbook maker* yang akan digunakan. Dalam membuat format produk awal ini ada beberapa komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran agar tersusun rapi, sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.

Gambar 4.1
Diagram Alur Perancangan Media Ajar



3. Pengembangan produk

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan rancangan terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti membuat produk media *flipbook maker* versi 4.2.2.0. Hasil pengembangan digunakan untuk pembelajaran IPS tema

“Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam” pada siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Adapun pembelajaran yang terdapat pada *flipbook maker* ini terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat dan dipelajari. Untuk lebih lanjutnya dapat dilihat pada uraian berikut ini:

a. Tampilan awal (*Cover*)

Tampilan (*Cover*) bertujuan untuk mengenalkan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* untuk siswa kelas VII MTs tema “Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam”. Sebelum memulai ke petunjuk penggunaan dan peta konsep serta tujuan pembelajaran, selain itu juga slide pembuka (*cover*) dilengkapi dengan beberapa tombol yaitu tombol “*play, next, back, last page, dll*”. Karena pada media *flipbook maker* ini sudah dilengkapi dengan tombol-tombol yang mendukung pengguna akan dipermudahkan saat menggunakannya.

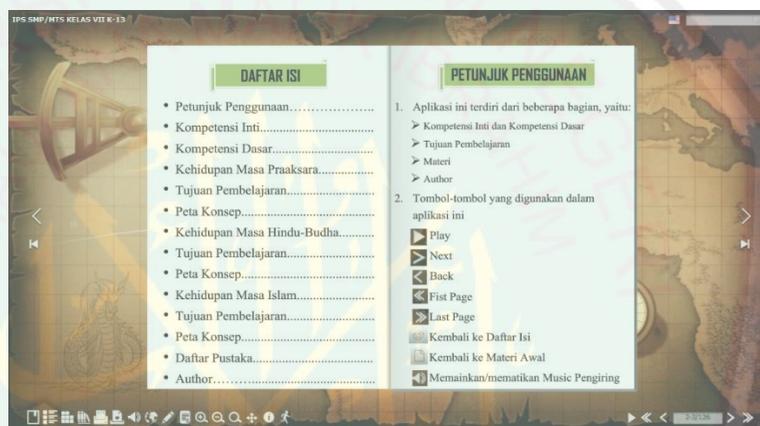
Gambar 4.2 Halaman Depan Cover Media



b. Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan

Daftar isi dalam media yang dikembangkan ini bertujuan untuk menjelaskan uraian materi yang terdapat pada media *flipbook maker* ini, sedangkan untuk petunjuk penggunaan berisi *buttoms* dan penjelasan fungsinya setiap *button* agar mempermudah penggunaannya.

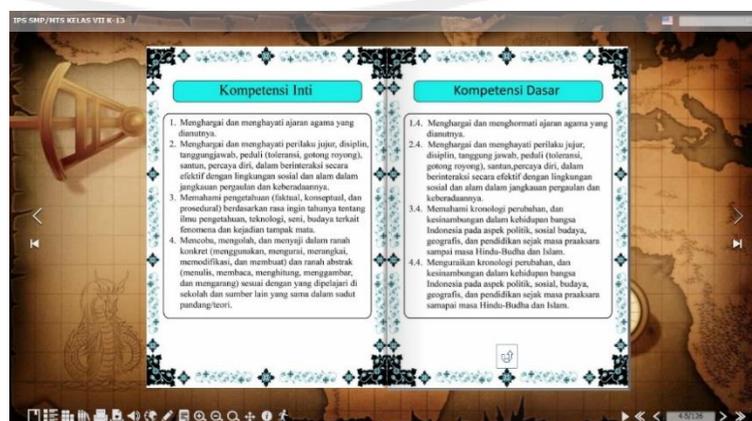
Gambar 4.3 Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan



c. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti

Halaman ini berisi kompetensi dasar dan kompetensi ini yang digunakan. Tujuan agar pengguna bisa memahami dan bisa terarah dalam menjalankan materi yang terdapat dalam media *flipbook maker* ini.

Gambar 4.4 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti



d. Cover Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara

Pada halaman ini ditampilkan cover tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.

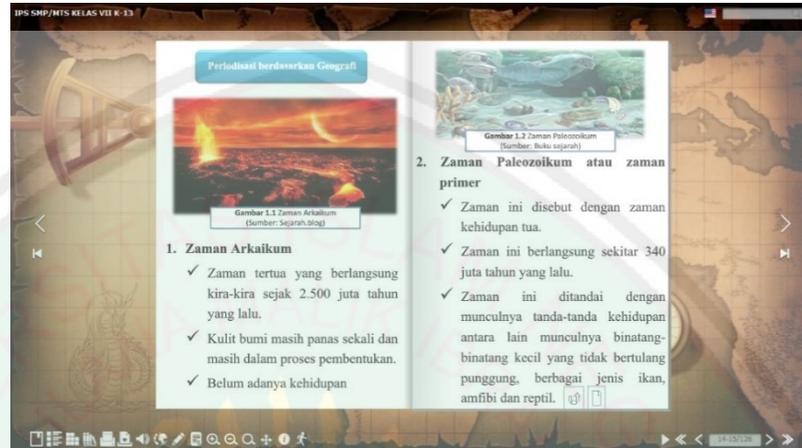
Gambar 4.5 Cover Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara



e. Materi sub-Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha

Pada halaman ini berisi materi sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara yang berisi tentang mengenal masa Praaksara, periodisasi masa Praaksara, nilai-nilai budaya masa Praaksara di Indonesia, dan nenek moyang bangsa Indonesia.

Gambar 4.6 Materi sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara



f. Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha

Pada halaman ini ditampilkan cover tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.

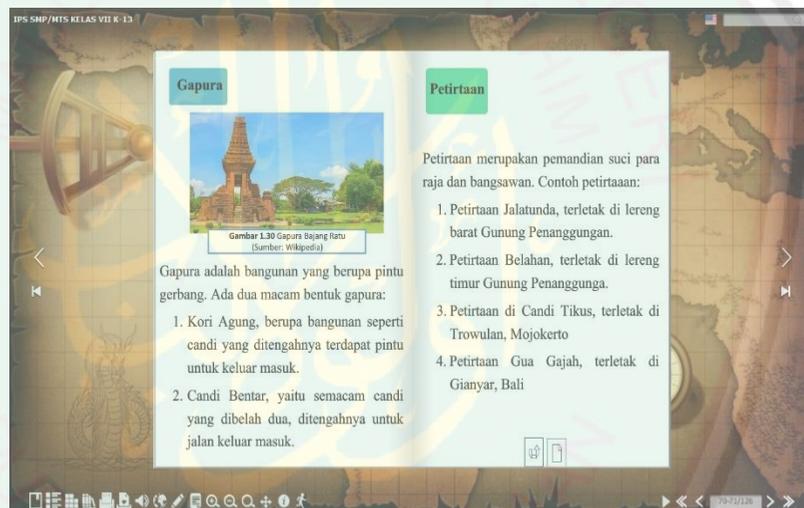
Gambar 4.7 Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha



g. Materi sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha

Pada materi sub-tema ini menjelaskan teori masuknya Hindu-Budha ke Indonesia, pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia, dan peninggalan - peninggalan Hindu-Budha di Indonesia.

Gambar 4.8 Materi sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha



h. Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam

Pada halaman ini ditampilkan cover sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam, tujuannya agar ada pemisah antara tiap sub-tema.

Gambar 4.9 Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam



i. Materi Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam

Pada materi sub-tema materi Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam ini menjelaskan teori masuknya Islam ke Indonesia, Persebaran Islam di Indonesia, pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia, kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, dan peninggalan - peninggalan masa Islam di Indonesia.

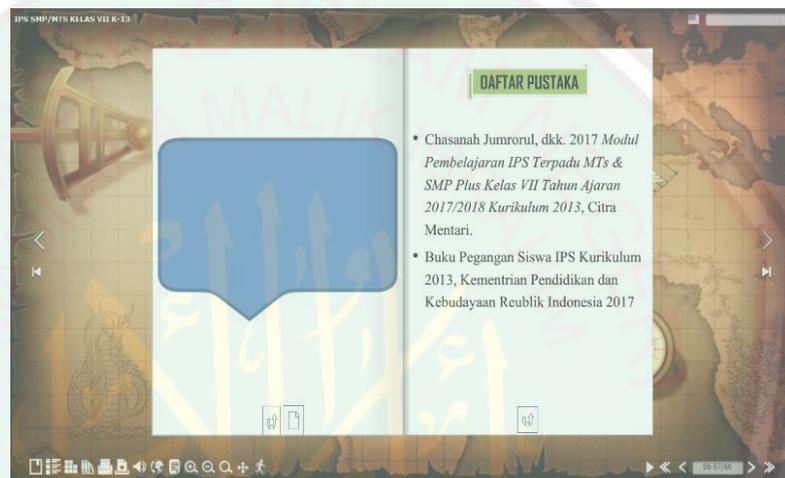
Gambar 4.10 Materi Sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam



j. Daftar Pustaka

Daftar pustaka dalam media *flipbook maker* ini mengambil dari buku kemendikbut revisi 2017 kelas VII K-13 dan LKS yang dipakai di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

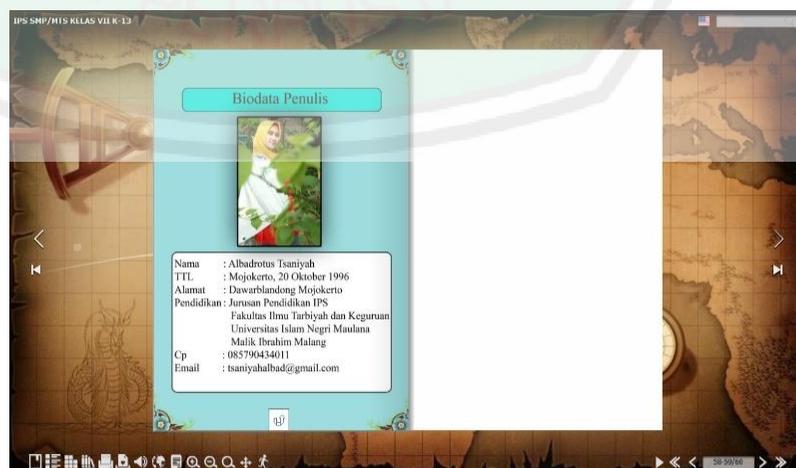
Gambar 4.11 Daftar Pusta



k. Author/profil

Author ini berisi biodata pengembang berisi nama, tempat tanggal lahir, alamat, jurusan, kontak person dan email.

Gambar 4.12 Author



1. Cover Belakang

Cover belakang pada media *flipbook maker* ini berisi tujuan pembuatan media ini serta nama dan nim pengembang media.

Gambar 4.13 Cover Belakang



4. Uji coba awal

Data uji coba didapat dari hasil validasi terhadap media pembelajaran *flipbook maker* untuk siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang dilakukan oleh validator ahli materi, desain, dan pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada tanggal 25 April-25 Mei.

a. Validasi Ahli Materi/Isi

1) Profil Umum Ahli Materi/Isi

Ahli materi/isi pada pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* terdiri dari satu ahli materi/isi mata pelajaran IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis. Identitas subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran. Pada penelitian dan

pengembangan ini ahli materi adalah Ibu Aniek Rahmaniya, Sos, M. Si selaku dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2) Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi/isi terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

(a) Data Kuantitatif

Berikut ini adalah data kuantitatif dari validasi oleh ahli materi/isi:

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi/Isi

No	Pertanyaan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang di sajikan dapat mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Sistematika penyajian materi.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Video pada media	4	5	80	Valid	Tidak

	pembelajaran sesuai dengan isi materi.					Revisi
8.	Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		44	50	88%	Valid	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 88% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat valid sehingga media pembelajaran *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

- (1) Kesesuaian materi dengan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan SK, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran.
- (2) Materi yang di sajikan dapat mudah dipahami memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang

dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tingkat pemahaman pada jenjang SMP/MTs.

- (3) Sistematika penyajian materi memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai urutan berdasarkan sub-tema dan tidak membingungkan siswa.
- (4) Kebenaran isi materi yang disampaikan memperoleh nilai 100%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan yang telah diterapkan oleh pemerintah.
- (5) Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema Kehidupann Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.
- (6) Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema Kehidupann Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.
- (7) Video pada media pembelajaran sesuai dengan isi materi sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi yang dikembangkan pada media

flipbook maker sudah sesuai dengan tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.

- (8) Gaya bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa gaya bahasa yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mudah dipahami oleh siswa kelas VII.
 - (9) Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa latihan soal yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mudah dipahami oleh siswa.
 - (10) Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur tingkat pemahaman siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal yang dikembangkan pada media *flipbook maker* mengukur tingkat pemahaman siswa.
- (b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli materi/isi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3

Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi/Isi

Nama Responden	Kritik dan Saran
Aniek Rahmanyah,. Sos, M. Si	Peninggalan atau sumber sejarah (prasasti, dongeng) yang mendukung adanya kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dan Islam. Font diubah agar lebih mudah dibaca. Gradasi warna disesuaikan dengan background. Referensi disetiap gambar yang dimunculkan. Peta kerajaan ditampilkan yang lengkap.

3) Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi/isi pada tabel 4.4 berikut merupakan beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi pada media *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan. Berikut merupakan tabel penjelasannya:

Tabel 4.4

Revisi Produk Oleh Ahli Materi/isi

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Peninggalan sejarah menjelaskan adanya kerajaan		

<p>2.</p>	<p>Gradasi warna</p>		
<p>3.</p>	<p>Background</p>		
<p>4.</p>	<p>Daftar Pustaka</p>		
<p>5.</p>	<p>Peta Kerajaan</p>		

b. Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Profil Umum Ahli Desain Media Pembelajaran

Ahli desain media pada pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* terdiri dari satu ahli desain media mata pelajaran IPS, bukan merupakan dosen pembimbing skripsi penulis. Identitas lengkap subyek validasi para ahli dapat dilihat pada lampiran. Pada penelitian dan pengembangan ini ahli desain media adalah Dr. Samsul Susilawati, M.Pd.

2) Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

(a) Data Kuantitatif

Berikut ini merupakan data kuantitatif dari validasi oleh ahli desain media pembelajaran:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	X	Xi	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1.	Kemenarikan tampilan awal pada media <i>flipbook maker</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2.	Kemenarikan desain/tampilan pada media <i>flipbook</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	<i>maker.</i>					
3.	Komposisi warna pada media <i>flipbook maker</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>flipbook maker.</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>flipbook maker.</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6.	Kesesuaian <i>background</i> dengan tema	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8.	Kejelasan penggunaan <i>back sound</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Kemudahan media <i>flipbook maker</i> untuk dioperasikan.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	50	80%	Valid	Tidak Revisi

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 80% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 80% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

- (1) Kemenarikan tampilan awal pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa tampilan awal sudah menarik minat siswa dalam belajar.
- (2) Kemenarikan desain/tampilan pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa desain media sudah menarik minat siswa dalam belajar.
- (3) Komposisi warna pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa gradasi warna dalam media sudah sesuai sehingga memudahkan untuk dibaca.
- (4) Kemenarikan tampilan isi materi pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa tampilan isi materi pada media sudah menarik siswa dalam proses belajar mengajar.
- (5) Kemenarikan ilustrasi gambar pada media *flipbook maker* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang ditampilkan mudah dipahami.
- (6) Kesesuaian *background* dengan tema memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *background* sudah sesuai dengan tema sejarah.
- (7) Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas) memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi mudah dibaca oleh peserta didik karena ukuran huruf dan font sudah tepat.

- (8) Kejelasan penggunaan *backsound* memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa *backsound* sudah jelas.
- (9) Kemudahan media *flipbook maker* untuk dioperasikan memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa media *flipbook maker* memudahkan siswa dalam belajar.
- (10) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook maker* sesuai digunakan untuk siswa kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau.
- (b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan kritik dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli desain media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6

Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Desain Media

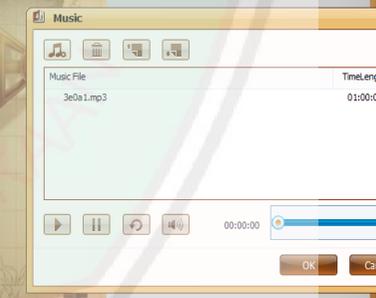
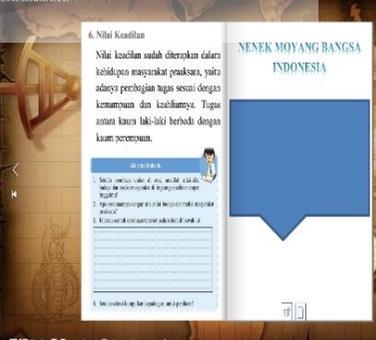
Nama Responden	Kritik dan Saran
Dr. Samsul Susilawati, M.Pd.	Pengurutan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dan Islam sesuai dengan periodesasinya. Background . Ditambah Backsound. Ditambah Vidio.

3) Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli desain media pada tabel 4.4 dapat diketahui beberapa hal yang perlu di perbaiki dalam

media *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan pada tabel berikut:

Tabel 4.7
Revisi Produk Oleh Ahli Desain Media

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Pengurutan kerajaan berdasarkan periodesasi nya.		
2.	Background		
3.	Backsound		
4.	Vidio		

c. Validasi Ahli Pembelajaran IPS

1) Profil Umum Ahli Pembelajaran IPS

Validasi ahli pembelajaran IPS pada pengembangan media *flipbook maker* terdiri dari satu ahli pembelajaran. Adapun kriteria ahli pembelajaran yaitu minimal lulusan S1, memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Dalam penelitian dan pengembangan ini ahli pembelajaran IPS adalah Dra. Khusnul Zumroh, selaku guru IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

2) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli desain media berupa media *flipbook maker*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

(a) Data Kuantitatif

Berikut ini merupakan data kuantitatif dari validasi oleh ahli desain media pembelajaran:

Tabel 4. 8

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran IPS

No	Komponen	(%)	Kriteria	Keterangan
1.	Mudah digunakan dalam mengajar IPS	100	Sangat Valid	Sangat memudahkan
2.	Membuat siswa aktif	80	Valid	Siswa aktif
3.	Vidio sesuai dengan materi	80	Valid	Sesuai
4.	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	80	Valid	Mudah dibaca
5.	Mudah untuk digunakan	80	Valid	Mudah digunakan

6.	Ururan materi jelas ditiap halaman	80	Valid	Jelas
7.	Gambar sesuai dengan materi	80	Valid	Sesuai
8.	Latihan soal sesuai dengan materi	80	Valid	Sesuai
9.	Siswa lebih termotivasi belajar IPS	80	Valid	Termotivasi
10	Meningkatkan hasil belajar siswa	80	Valid	Meningkat
Jumlah		82%		

Hasil dari validasi oleh pembelajaran IPS diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 82% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 82% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Adapun penjelasan pada setiap kriteria pada hasil validasi diatas adalah sebagai berikut:

- (1) Media pembelajaran ini memudahkan Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS memperoleh nilai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook maker* sangat memudahkan dalam proses mengajar IPS.
- (2) Media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa media *flipbook maker* meningkatkan keaktifan siswa saat proses belajar mengajar berlangsung.

- (3) Kesesuaian isi video dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa video pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema.
- (4) Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi pada media *flipbook maker* mudah dibaca.
- (5) Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook maker* mudah untuk dioperasikan.
- (6) Kejelasan urutan materi pada tiap halaman media pembelajaran memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa materi sudah sesuai per sub-bab tema.
- (7) Tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang dipaparkan pada media *flipbook maker* sudah sesuai dengan tema.
- (8) Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi memperoleh nilai 80%. Hal ini artinya bahwa latihan soal yang terdapat pada media *flipbook maker* sudah sesuai materi yang diterangkan.
- (9) Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS memperoleh

nilai 80%. Hal ini artinya bahwa media ini meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS.

(10) Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu Budha, dan Islam IPS memperoleh nilai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flipbook maker* meningkatkan hasil belajar siswa dilihat pada nilai pre-tes dan post-test pada kelas kontrol pada tabel 4.13 dan 4.14.

(b) Data Kualitatif

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media *flipbook maker* yang diberikan oleh ahli pembelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 9
Ikhtisar Validasi Ahli Pembelajaran IPS

Nama Responden	Saran
Dra. Khusnul Zumroh	Ditambah gambar-gambar lebih banyak yang menjelaskan tentang sumber sejarah.

3) Revisi Produk

Berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli desain media pada tabel 4.4 dapat diketahui beberapa hal yang perlu diperbaiki atau direvisi dalam media *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Revisi Produk Oleh Ahli Desain Media

No	Point yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Ditambah lebih banyak gambar yang menjelaskan sumber sejarah.		

5. Revisi produk

Revisi produk oleh ahli materi/isi dapat dilihat di tabel 4.4 yang berisi tentang peninggalan sejarah menjelaskan adanya kerajaan tersebut, dari yang menampilkan gambar bangunan ke gambar makam raja. Gradasi warna disesuaikan dengan background agar lebih mudah untuk dibaca. Background polos hanya warna putih karena gambar bunga-bunga pada saat sebelum direvisi menutupi tulisan pada materi dan tidak bisa dibaca. Daftar pustaka disesuaikan backgroundnya dengan *slide* yang lain. Yang terakhir peta kerajaan ditampilkan peta yang mencakup semua wilayah kerajaan, termasuk semua wilayah kekuasaannya beserta dengan penjelasannya disetiap wilayah tersebut

Revisi produk oleh ahli desain media dapat dilihat pada tabel 4.7 yang berisi empat hal, yang pertama pengurutan kerajaan berdasarkan periodisasi berdirinya kerajaan tersebut, yang kedua background media pembelajaran

disesuaikan dengan tema materi yang diambil, yang ketiga ditambah backsound agar pada saat proses belajar mengajar berlangsung siswa tidak merasa bosan, dan yang terakhir penambahan video yang menjelaskan persub-tema.

Revisi produk oleh ahli pembelajaran IPS dapat dilihat pada tabel 4.10 yang berisi satu hal, yaitu menambahkan gambar-gambar yang lebih banyak disetiap sub-tema. Terutama pada materi sumber sejarah yang masih ada sampai saat ini di Indonesia agar siswa lebih paham dalam memahami materi yang diterangkan oleh peneliti.

6. Uji coba lapangan awal

Dalam uji coba lapangan ini peneliti mengambil kelas kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas VII B (kelas eksperimen). Produk pengembangan yang diserahkan untuk di uji coba lapangan kecil pembelajaran IPS adalah berupa media *flipbook maker* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam”. Uji coba lapangan kecil ini dilakukan guna mengetahui kekurangan dari media yang telah dikembangkan agar lebih sempurna, dan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media *flipbook maker* ini. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan kecil.

Tabel 4. 11
Hasil Uji Coba Lapangan Kecil

No	Komponen	Persen (%)	Keterangan
1.	Memudahkan dalam belajar IPS	72%	Memudahkan
2.	Memberikan semangat dalam belajar	92%	Sangat memberikan semangat
3.	Materi dalam media mudah dipahami	74%	Mudah Dipahami
4.	Desain media sudah menarik	80%	Cukup menarik
5.	Tampilan dan tema sudah menarik	86%	Cukup menarik
6.	Petunjuk dalam media mudah dipahami	82%	Cukup mudah
7.	Bahasa jelas dan mudah dipahami	86%	Cukup jelas
8.	Tidak menemukan kata-kata sulit	86%	Cukup tidak menemukan
9.	Tertarik belajar dengan flipbook maker	88%	Sangat tertarik
10.	Setelah mempelajari merasa senang	90%	Sangat senang

Dari hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 84,8% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 84,8% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga media *flipbook maker* tidak perlu direvisi. Untuk perhitungan secara keseluruhan bisa dilihat pada lampiran.

7. Revisi

Dilihat dari hasil uji lapangan kecil yang menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 84,8% berada pada kualifikasi valid yang artinya media *flipbook maker* tidak perlu direvisi lagi karena sudah melalui uji coba yang dilakukan kepada kelas kecil yang berjumlah 10 siswa di kelas VII B (kelas eksperimen) dan mendapatkan respon yang positif maka peneliti menyimpulkan bahwa produk pengembangan *flipbook maker* layak untuk di

implementasikan pada pelajaran IPS tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.

8. Uji lapangan

Dalam uji coba lapangan ini peneliti mengambil kelas besar yang terdiri dari 22 siswa kelas VII B (kelas eksperimen). Produk pengembangan yang diserahkan untuk di uji coba lapangan pada pembelajaran IPS adalah berupa media *flipbook maker* pada tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam”. Uji lapangan pada penelitian ini dilakukan dengan model kelas eksperimen (VII B) dan kelas kontrol (VII A) yang dilihat dari hasil pre-test dan post-test setiap kelas.

Produk pengembangan diujikan pada siswa kelas VII B di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Kelas eksperimen menggunakan media *flipbook maker* dalam proses belajar mengajar tema “Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam”. Sedangkan pada kelas kontrol proses belajar mengajar dengan LKS yang diajar oleh guru mata pelajaran disekolahan tersebut.

Penentuan subjek pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel dengan *Simple Random Sampling*, yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁶⁴

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 120

Pada metode eksperimen, jumlah minimal sampel yang dapat diterima adalah 15 subjek perkelompok.⁶⁵ Namun pada penelitian ini peneliti mengambil 22 siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel 4.12, sedangkan untuk hasil pre-test dan post-tes dapat dilihat pada tabel 4.13 dan 4.14.

9. Revisi akhir

Berdasarkan hasil uji lapangan kelas besar media pembelajaran *flipbook maker* direvisi dan disempurnakan untuk agar media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi media yang efektif dan baik untuk digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara Hindu-Budha karena nantinya produk pengembangan *flipbook maker* ini akan di serahkan kepada pihak sekolah terutama pada guru mata pelajaran kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Adapun yang direvisi yaitu adanya cover disetiap sub-tema agar menjadi pembatas antar sub-tema, dan ditambahkan tujuan pembelajaran serta peta konsep setiap sub-tema, yaitu tiap-tiap pada sub-tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Hindu-Budha, dan Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam.

⁶⁵ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67.

10. Desiminasi dan Distribusi

Pada tahap desiminasi peneliti melakukan simulasi penggunaan media pembelajaran agar siswa paham penggunaannya, sedangkan pada tahap distribusi peneliti hanya menyerahkan produk kepada pihak sekolah, terutama untuk guru mata pelajaran IPS kelas VII agar dijadikan sebagai bahan pembelajaran, namun peneliti tidak melakukan penggandaan produk secara masal dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan.

B. Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

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 meningkatkan motivasi belajar siswa.

Oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar siswa dan merangsang kegiatan belajar, terutama pada mata pelajaran IPS yang cenderung membosankan, dengan media siswa akan disuguhkan dengan gambar-gambar dan video yang relevan dengan materi yang disampaikan, jadi siswa tidak hanya membaca teks saja namun siswa dapat memahami materi melalui sebuah gambar atau video.

Dalam penelitian ini peneliti melihat tingkat daya tarik media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII tema Kehidupan

Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam ini dinilai dari hasil angket uji lapangan kelas besar yang terdiri dari 22 siswa kelas eksperimen. Paparan deskriptif hasil uji lapangan kelas besar terhadap produk yang dikembangkan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

Berikut merupakan hasil penilaian angket siswa kelas VII terhadap media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam.:

1. Data Kuantitatif

Dari hasil perhitungan angket uji lapangan kelas besar menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 87,3% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 87,3% berada pada tingkat kualifikasi menarik sehingga media *flipbook maker* layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Perhitungan angket dapat dilihat pada halaman lampiran. Berikut merupakan hasil persentase pada setiap rincian yang terdiri dari 10 komponen:

Tabel 4.12 Uji Lapangan Kelas Besar

No	Komponen	Persen (%)	Keterangan
1.	Memudahkan dalam belajar IPS	92%	Sangat Memudahkan
2.	Memberikan semangat dalam belajar	86%	Cukup memberikan semangat
3.	Materi dalam media mudah dipahami	85%	Cukup mudah dipahami
4.	Desain media sudah menarik	83%	Cukup menarik
5.	Tampilan dan tema sudah menarik	83%	Cukup menarik
6.	Petunjuk dalam media mudah dipahami	82%	Cukup mudah
7.	Bahasa jelas dan mudah dipahami	82%	Cukup jelas
8.	Tidak menemukan kata-kata sulit	89%	Cukup tidak menemukan

9.	Tertarik belajar dengan flipbook maker	90%	Sangat tertarik
10.	Setelah mempelajari merasa senang	95%	Sangat senang

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII MTs wahid Hasyim 01 Dau sangat tertarik dengan media *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti dan telah diuji cobakan. Dengan demikian media flipbook maker ini dapat dikatan layak sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS tema “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam’. Untuk perhitungan secara keseluruhan bisa dilihat pada lampiran.

2. Data Kualitatif

Adapun data kualitatif peneliti memperoleh dari hasil wawancara karena disetiap angket yang dibagikan tidak ada yang memberikan saran atau komentar terhadap media *flipbook maker*. Wawancara dilakukan pada 3 siswa dengan kriteria nilai tertinggi, sedang, dan paling rendah.

Adapun hasil wawancara dengan Nia Amanda siswa dengan kriteria nilai tertinggi adalah sebagai berikut:⁶⁶

“Karena proses belajar selama ini yang diajarkan oleh bu Khusnul tidak pernah menggunakan media pembelajaran saya sangat tertarik dengan media *flipbook maker* ini, pada saat belajar saya merasa tidak bosan dan ingin selalu memerhatikan materi yang diajarkan oleh kakak. Dibanding dengan belajar hanya menggunakan LKS saya lebih semangat jika belajar dengan menggunakan media pembelajaran seperti media *flipbook maker* ini.”

⁶⁶ Hasil wawancara dengan Nia Amanda siswi kelas VII B MTs Wahid Hasyim pada tanggal 30 Mei 2018

Selanjutnya hasil wawancara dengan Aisyah Nuraini siswa dengan kriteria nilai sedang adalah sebagai berikut:⁶⁷

“Saya sangat senang belajar dengan menggunakan media *flipbook maker* ini karena tidak merasa bosan. Banyak gambar-gambar yang menarik serta video-video yang ditampilkan jadi saya tidak merasa mengantuk pada saat belajar IPS sama kakak dengan menggunakan media *flipbook maker* ini, saya harap ibu Khusnul dapat menggunakan media pembelajaran setiap pelajaran IPS apalagi pada saat materi tentang sejarah.”

Terakhir hasil wawancara dengan Hella Gagah siswa dengan kriteria nilai terendah adalah sebagai berikut:⁶⁸

“Saya sangat senang kak dengan media *flipbook maker* ini karena banyak gambar yang ditampilkan, contohnya seperti gambar manusia purba, gambar candi-candi yang belum saya ketahui, dan gambar-gambar istana sultan yang ada di Indonesia. Biasanya saya selalu tertidur kalau pelajaran IPS tapi kalau belajar dengan menggunakan LCD saya tidak merasa mengantuk sama sekali kak”

Ketiga hasil wawancara diatas menunjukkan respon yang positif terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Peneliti juga membandingkan keadaan kelas sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media lebih kondusif saat pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook maker*. Pada saat menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS siswa lebih memerhatikan materi yang diterangkan oleh pendidik, hampir seluruh siswa kelas VII sangat antusias dalam proses belajar mengajar.

Untuk mengetahui tingkat daya tarik media pembelajaran *flipbook maker* ini peneliti pun meminta pendapat dari guru mata pelajaran IPS kelas

⁶⁷ Hasil wawancara dengan Aisyah Nuraini siswi kelas VII B MTs Wahid Hasyim pada tanggal 30 Mei 2018

⁶⁸ Hasil wawancara dengan Hella Gagah siswi kelas VII B MTs Wahid Hasyim pada tanggal 30 Mei 2018

VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau. Adapun hasil wawancara tersebut yaitu bu khusnul sangat senang karena peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS, media yang telah dikembangkan sangat bagus sudah memuat gambar-gambar dan video yang relevan dengan materi yang diajarkan sehingga siswa tidak merasa bosan.

C. Efektivitas Penggunaan Media Media Pembelajaran Flipbook Maker Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

Efektivitas penggunaan media *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII pada tema Kehidupan masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam dilihat dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

1. Analisa Data

Tabel 4.13 Nilai Pre-tes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	22	36	76	56.18
Eksperimen	22	32	80	61.90

Berdasarkan data diatas dapat diketahui nilai minimal pre-test kelas kontrol adalah 32 dan nilai tertinggi sebesar 76 dengan rata-rata sebesar 56.18. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai minimal adalah 32 dan nilai tertinggi adalah 80 dengan rata-rata 61.90. Berdasarkan hasil pre-test tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut merupakan kelas yang mempunyai pengetahuan rata-rata sama, sehingga memenuhi kriteria untuk dijadikan kelas kontrol (VII A) dan kelas eksperimen (VII B).

Setelah dilakukan pre-test kelas kontrol dan kelas eksperimen diajarkan materi yang sama yaitu tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, tetapi disini antara kelas kontrol dan kelas eksperimen diajarkan dengan metode yang berbeda. Untuk kelas kontrol proses belajar mengajar tetap menggunakan LKS dan buku paket, sedangkan untuk kelas eksperimen menggunakan media *flipbook maker* yang telah diuji kevaliditasannya oleh ahli materi/isi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS, serta siswa kelas kecil yang terdiri dari 10 siswa kelas VII B (kelas eksperimen).

Langkah selanjutnya siswa diberikan soal pre-tes untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan media *flipbook maker* dan kelas yang tidak menggunakan media *flipbook maker*.

Tabel 4.14 Nilai Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	22	52	88	75.81
Eksperimen	22	60	100	85.18

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai minimal pada kelas kontrol (VII A) sebesar 52 dan nilai maksimal sebesar 88 dengan rata-rata 75.81. Sedangkan pre-test pada kelas eksperimen (VII B) nilai minimalnya sebesar 60 dan nilai maksimal sebesar 100 dengan rata-rata 85.18. Langkah selanjutnya yaitu uji coba gain score untuk mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar siswa yang menggunakan media *flipbook maker* (kelas eksperimen) dengan yang tidak menggunakan media *flipbook maker* (kelas kontrol).

Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Gain Score

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Gain Score
Kontrol	22	52	88	36
Eksperimen	22	60	100	40

Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 36 dan kelas ekperimen sebesar 40, yang artinya terdapat perbedaan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *flipbook maker* karena hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

2. Uji T

Data nilai post-tes kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diuji dengan menggunakan uji t yang dilakukan dengan perhitungan secara manual dengan taraf signifikasi ($\alpha=0,05$). Berikut ini merupakan perhitungannya:

a. Hasil perhitungan uji t

Hasil perhitungan analisis data post-test bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel} | -4,14 | > 2,07$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*. Kemudian dari rata-rata nilai pre-test diketahui x_2 lebih besar dari x_1 ($75,81 > 85,18$).

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*post-test*) yang signifikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*. Dalam hal ini media pembelajaran *flipbook maker* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam, dibandingkan dengan proses pembelajaran pada tema yang sama dengan media ajar konvensional (LKS). Dengan begitu media pembelajaran *flipbook maker* ini sudah mampu membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta berperan penting dalam mendorong keefektifitasan kegiatan pembelajaran.

D. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Hasil pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau menunjukkan media pembelajaran layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Walter Mc Kenzie mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan

keberhasilan pembelajaran.⁶⁹ Media visual sendiri membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.⁷⁰

Pembelajaran IPS di SMP/MTS dilakukan dengan menggunakan pendekatan terpadu. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menyatakan bahwa model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik. Melalui pembelajaran terpadu siswa dapat memperoleh pengalaman secara langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi pesan dan kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Pesan yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap dapat disalurkan dengan media pembelajaran, serta dapat merangsang perhatian dan kemauan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi akan sangat dibutuhkan ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Pengajar juga akan lebih mudah menyampaikan materi jika seorang pengajar menyampaikan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan. Sesuai dengan fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai pembawa informasi dari sumber (peserta didik).

⁶⁹ Musfiqon, Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 32

⁷⁰ Sutirman, Media & Model-model Pembelajaran Inovatif (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm 17

Media pembelajaran sendiri mempunyai empat fungsi, yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran, meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam artian membaca teks yang bergambar, adanya gambar-gambar dan video dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik diperlukan dalam proses belajar mengajar.⁷¹

Pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS ini didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang dalam pembelajaran IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, terutama media pembelajaran yang memuat materi, video, dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil pengembangan ini dimaksud untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran IPS dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini dikembangkan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri tahapan yang sistematis meliputi tahapan 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.

Media pembelajaran *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran interaktif yang didalamnya berisi materi

⁷¹ Sukiman, Pengembangan Media Pembelajaran, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandiri, 2012) hlm 29

pada tema 4, yaitu “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam” yang merupakan materi mata pelajaran IPS kelas VII semester genap dan dilengkapi dengan video serta gambar-gambar yang berkaitan dengan materi tersebut, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar IPS dan motivasi belajar siswa akan meningkat dalam mengikuti proses belajar IPS. Media pembelajaran *flipbook maker* ini dipublikasikan dengan *output single file executable* (exe) sehingga dapat dioperasikan pada laptop/komputer secara offline dan dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas dengan bantuan LCD dan laptop/komputer.

Pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook maker* yang telah dikembangkan oleh peneliti, memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII B). Keefektifan penggunaan media pembelajaran ini dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbandingan hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dilihat dari hasil pre-tes dan post tes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen atau kelas yang menggunakan media pembelajaran *flipbook maker* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media *flipbook maker* atau kelas kontrol.

Dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* ini masih terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran tersebut, adapun kekurangannya adalah media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini hanya sebatas pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada

tema 4 “Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam”. Dikarenakan keterbatasan peneliti, referensi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* ini belum cukup banyak untuk hasil pengembangan yang lebih baik. Media pembelajaran *flipbook maker* ini hanya bisa digunakan pada komputer/laptop saja sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada *smartphone* atau *tablet*, kemudian media pembelajaran ini juga belum memuat evaluasi berupa *quiz creator* di dalamnya sehingga bentuk evaluasi hanya berupa teks saja yang dikerjakan secara manual di buku masing-masing siswa. Jika ada *quiz creator* akan memudahkan siswa untuk mengerjakannya dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam menulis jawaban, begitu juga bagi guru *quiz creator* lebih memudahkan guru dalam menilai hasil evaluasi yang telah diberikan.

Dengan demikian masih banyak kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran *flipbook maker* yang telah peneliti kembangkan, sehingga peneliti membutuhkan saran lebih lanjut guna mengembangkan media lebih lanjut agar penelitian lebih lanjut lebih baik lagi. Namun disisi lain media pembelajaran *flipbook maker* ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS tema IV

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran Borg and Gall yang terdiri dari 9 tahap karena keterbatasan waktu dan biaya, adapun tahapannya 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..
2. Tingkat daya tarik media pembelajaran *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang dilihat dari hasil angket validasi uji lapangan atau kelas besar yang terdiri dari 22 siswa di kelas eksperimen (VII B). Adapun hasil validasi tersebut memperoleh nilai 87,3% yang berarti berada pada tingkat kualifikasi valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran karena siswa merasa tertarik dengan media pembelajaran *flipbook maker*.
3. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *flipbook maker* dilihat dari perbandingan hasil pre-tes dan post-tes pada kelas kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil dari pre-tes dan post-test pada kelas kontrol dan

eksperimen yaitu, terdapat perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar dilihat dari hasil uji-t pada perhitungan manual dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya hasil belajar kelas yang menggunakan media *flipbook maker* lebih unggul dibandingkan dengan hasil belajar kelas yang tidak menggunakan media *flipbook maker*.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, sehingga diharapkan dapat menggunakannya secara mandiri.
- b. Media pembelajaran *flipbook maker* pada pembelajaran IPS ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru membimbing siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lainnya yang relevan dengan materi yang diterangkan, sehingga dapat menambah pengetahuan lebih banyak lagi.
- c. Media pembelajaran *flipbook maker* ini diharapkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII pada tahun ajar berikutnya pada materi yang sama.

2. Saran Desiminasi

Pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini tidak melakukan tahapan desiminasi dikarenakan keterbatasan beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran *flipbook maker* ini disusun berdasarkan kebutuhan guru dan siswa kelas VII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.
- b. Uji coba kelompok subjek lapangan hanya mengambil sampel pokok bahasan tertentu dikarenakan keterbatasan waktu.

Dengan demikian bila dilakukan tahap desiminasi atau media hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan revisi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa pengguna lainnya dan di uji cobakan pada pokok bahasan yang lebih luas.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- a. Media pembelajaran *flipbook maker* ini perlu ditingkatkan menjadi *e-learningg* sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.

- b. Media pembelajaran *flipbook maker* ini hanya bisa digunakan pada komputer, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat diakses pada *smartphone* atau *tablet*.
- c. Produk pengembangan media pembelajaran *flipbook maker* ini sudah dilakukan beberapa kali revisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator ahli isi/materi, ahli desain media, ahli pembelajaran IPS dan siswa, selanjutnya untuk peningkatan kualitas media pembelajaran *flipbook maker* ini hendaknya direvisi lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih layak.
- d. Produk pengembangan *flipbook maker* ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS dengan pendekatan baru yang relatif lebih segar sesuai dengan karakteristik bidang studi

DAFTAR PUSTAKA

- Arasyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Basyiruddin Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Belawati Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Faidah Siti. 2015. “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Untuk Kelas VIII MTS N 2 Kota Cirebon*”, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Ghofur Abdul, Kustijono Rudy. 2015. *Pengembangan e-Book Berbasis Flash Kvisoft Flipbook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA Kelas X*. Vol. 04 No. 02.
- Habibi Bayu. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Multimedia Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Etnomatematika*”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hamalik Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mahfudah Ika Amri Hardhiana. 2016. “*Pengembangan Media Macro Media Flash 8 Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTS Hidayatul Mutadiin Malang*”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Malang.
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mushlih Ahmad, dkk. 2014. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTS Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online) (<http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>).
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Rahmattullah Muhammad. Agustus 2011. *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. No. 1, th.X.
- Ramli M. April 2015. *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-hadist*. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan. Volume 13 No. 23
- Ratna Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sanaki AH. Hujai. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Subana dkk. 2005. *Statistika Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugianto Dony, dkk. Agustus 2013. Modul Virtual: *Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. No. 2 th.IX.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Mandiri.
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: PT Ombak.
- Supranto. 2011. *Statistik: Teori dan Aplikasi Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003. 2006. Tentang *SISDIKNAS*. Bandung: Fokusmedia.
- Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



LAMPIRAN 1

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. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1196/Un.03.1/TL.00.1/04/2018
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

18 April 2018

Kepada
Yth. Kepala MTs Wahid Hasyim 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 : Albadrotus Tsaniyah
NIM : 14130043
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2017/2018
Judul Skripsi : Pengembangan Media Flipbook Maker pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs Wahid Hasyim 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.



Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



LAMPIRAN 2
Surat Bukti Penelitian



المؤسسة المعارف نهضة العلماء "مفتاح العلوم" المدرسة الثانوية واحد هاشم

YAYASAN ALMA'ARIF NAHDLATUL ULAMA MIFTAHUL ULUM

MTs. "WAHID HASYIM" 01 DAU

STATUS : TERAKREDITASI "B"

Jl. Raya Jetis No. 33 A Mulyoagung - Dau - Malang 65151 ☎ 085100638567

E-mail : mts.wahidhasyim_dau@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 1350/MTs. WH/F/VI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Siti Nurhidayah, M.Pd.
NIP : 19650909 199603 2 001
Jabatan : Kepala MTs. Wahid Hasyim 01 Dau
Alamat : Jl. Raya Jetis 33A Mulyoagung Dau Malang

Menerangkan bahwa :

Nama : Albadrofus Tsaniyah
NIM : 14130043
Jurusan : PIPS

Telah menyelesaikan penelitian skripsi di Madrasah Tsanawiyah Wahid Hasyim 01 Dau, pada tanggal 23 April – 2 Juni 2018 dengan judul :

" Pengembangan Media Flipbook Maker pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs. Wahid Hasyim 01 Dau Malang"

Demikian surat ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Dau, 7 Juni 2018

Kepala

MTs. Wahid Hasyim 01 Dau



Dra. SITI NURHIDAYAH, M.Pd
NIP. 19650909 199603 2 001



LAMPIRAN 3
Surat Bukti Konsultasi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajahyana Nomor 50, Telepon (0341552398), Faksimile (0341552398)
Website: www.tarbiyah.uin-malang.co.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Albadrotus Tsaniyah
NIM : 14130043
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Dosen Pembimbing : Dr. Wahidmurni, M.Pd., Ak.
Judul Skripsi : Pengembangan Media *Flipbook Maker* Pada Pembelajaran
IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs
Wahid Hasyim 01 Dau

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1.	31 Mei 2018	Revisi bab I, II, III	
2.	02 Juli 2018	Langsung validasi	
3.	05 Juli 2018	Revisi bab IV	
4.	16 Juli 2018	Penyederhanaan Tabel	
5.	19 Juli 2018	Bab V ditambah rujukan teori	
6.	23 Juli 2018	Revisi abstrak & komponen	
7.	26 Juli 2018	Revisi abstrak	
8.	02 Agustus 2018	ACC untuk sidang	

Malang, 2018
Mengetahui,
Ketua Jurusan IPS,



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



LAMPIRAN 4

Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*FLIPBOOK MAKER*)
UNTUK AHLI MATERI/ISI**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 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 : IKW SOSIAL

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 adalah sebagai berikut :

Jawaban	Keterangan	Skor
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

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

C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
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.	Kebenaran isi materi yang disampaikan.					✓
5.	Uraian materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah jelas dan sesuai.				✓	
6.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi.				✓	
7.	Video 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

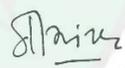
1. Kritik



2. Saran



Malang, ^{25/4}.....2018


.....ANIEK RAHMANIAH
NIP. 197032020089012004

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI MATERI/ISI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTs WAHID HASYIM 01 DAU MALANG

Nama Lengkap : ANIEK RAHMANIAH
 NIP : 197203202009012004
 Tempat/Tanggal Lahir : TRENGGALEK/ 20-03-1972
 Alamat Rumah : JL JOYO AGUNG 102 MERJOSARI ,MALANG
 Email : arahmaniah@gmail.com

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1	S1	UNEJ.	
2	S2	UNAIR	1998
3	S2	UNAIR	2007
4			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1	Jurusan PIPS	DOSEN	2007
2			
3			
4			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1		
2		
3		
4		



LAMPIRAN 5

Lembar Angket Validasi Ahli Desain

Media

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*FLIPBOOK MAKER*)
UNTUK AHLI DESAIN PRODUK**

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 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 : D. Samudra Supriatna, M.Pd.
 NIP : 19760614200502005
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S3 Teknologi Pembelajaran

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
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

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

C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1.	Kemenarikan tampilan awal pada media <i>flipbook maker</i>				✓	
2.	Kemenarikan desain/tampilan pada media <i>flipbook maker</i> .				✓	
3.	Komposisi warna pada media <i>flipbook maker</i>				✓	
4.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media <i>flipbook maker</i> .				✓	
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media <i>flipbook maker</i> .				✓	
6.	Kesesuaian <i>background</i> dengan tema				✓	
7.	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)				✓	
8.	Kejelasan penggunaan <i>back sound</i>				✓	
9.	Kemudahan media <i>flipbook maker</i> untuk dioperasikan.				✓	
10.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.				✓	
	Jumlah				40	

D. Kritik dan Saran

1. Kritik

[Empty box for criticism]

2. Saran

Beligutke la karya

Malang,²¹/₁₁.....2018


Dr. Saiful Supriatna, M.P.
NIP. 19760610200501 2005



LAMPIRAN 6
Lembar Angket Validasi Ahli
Pembelajaran IPS

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

A. Pengantar

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII di MTs Wahid Hasyim 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 desain produk dalam pengembangan media pembelajaran.

Nama : DR. KHUSNUL ZUMROH
NIP : -
Instansi : MTs. WAHID HASYIM. 1 DAU. MALANG
Pendidikan : S1

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
ST	Sangat Tepat	5
T	Tepat	4
CT	Cukup Tepat	3
KT	Kurang Tepat	2
STT	Sangat Tidak Tepat	1

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

C. Kriteria Penilaian

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran ini memudahkan Ibu dalam mengajar mata pelajaran IPS					✓
2.	Media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran.				✓	
3.	Kesesuaian isi vidio dengan materi.				✓	
4.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran mudah untuk dibaca.				✓	
5.	Media pembelajaran ini mudah untuk digunakan.				✓	
6.	Kejelasan urutan materi pada tiap halaman media pembelajaran.				✓	
7.	Tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi.				✓	
8.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi.				✓	
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran IPS.				✓	
10.	Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada tema fungsi dan peran sumber daya.				✓	
Jumlah						

D. Kritik dan Saran

1. Kritik

Mengajar lah sesuai dengan keadaan siswa & skolah

2. Saran

Tingkatkan Cara Mengajar dg. sebaik - baik nya dan jangan putus asa dengan keadaan siswa - siswi

Malang, 9 - 052018



Dra. Khusnul Zumroti

NIP.

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN PRODUK

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII MTs WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

Nama Lengkap : Dra. KHUSNUL ZUMROH
NIP : -
Tempat/Tanggal Lahir : MALANG, 17 April 1964
Alamat Rumah : PERUM BUKIT HIJAU. E.82
Email : -

Riwayat Pendidikan Formal

NO	TINGKAT PENDIDIKAN	INSTANSI PENDIDIKAN	TAHUN LULUS
1			
2			
3			
4			

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

NO	LEMBAGA	JABATAN	TAHUN
1			
2			
3			
4			

Karya Tulis

NO	JENIS	JUDUL
1		
2		
3		
4		



LAMPIRAN 7
Angket Respon Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*FLIPBOOK MAKER*)
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 *flipbook maker*. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini nantinya akan membantu adik dalam belajar. Setelah ini adik akan diberi contoh mediana secara langsung.

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam, 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 : MEGHI MUNDAS
Kelas : VII B
Sekolah :

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 *flipbook maker* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Sulit
 - e. Sangat Sulit
2. Apakah dengan menggunakan media *flipbook maker* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
 - a. Sangat Membri Semangat
 - b. Memberi Semangat
 - c. Cukup Memberi Semangat
 - d. Tidak Memberi Semangat
 - e. Sangat Tidak Memberi Semangat
3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *flipbook maker*?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Sulit
 - e. Sangat Sulit

4. Apakah desain (ukuran huruf, dan gambar) yang terdapat pada media *flipbook maker* sudah menarik?
- a. Sangat Menarik
 - Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook maker* ini menarik?
- a. Sangat Menarik
 - Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *flipbook maker* ini mudah?
- a. Sangat Mudah
 - Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Tidak Mudah
 - e. Sangat Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *flipbook maker* ini jelas dan mudah dipahami?
- a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
 - Jelas dan Mudah Dipahami
 - c. Cukup Jelas dan Mudah Dipahami
 - d. Tidak Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
 - e. Sangat Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami
8. Selama belajar menggunakan media *flipbook maker* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
- Tidak Pernah Menemukan

- 
- b. Jarang Menemukan
- c. Cukup Menemukan
- d. Sering Menemukan
- e. Sangat Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada Islam dengan menggunakan media *flipbook maker*?
- a. Sangat Tertarik
- b. Tertarik
- c. Cukup Tertarik
- d. Tidak Tertarik
- e. Sangat Tidak Tertarik
10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam?
- a. Sangat Senang
- b. Senang
- c. Cukup Senang
- d. Tidak Senang
- e. Sangat Tidak Senang

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN (*FLIPBOOK MAKER*)
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 *flipbook maker*. Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* 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 *flipbook maker* pada mata pelajaran IPS kelas VII pada tema Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Islam, 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 : Arina Atkhag
Kelas : 7B
Sekolah : MTs Wahid Hasyim-

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 *flipbook maker* ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Sulit
 - e. Sangat Sulit
2. Apakah dengan menggunakan media *flipbook maker* ini dapat memberi semangat adik dalam belajar?
 - a. Sangat Memberi Semangat
 - b. Memberi Semangat
 - c. Cukup Memberi Semangat
 - d. Tidak Memberi Semangat
 - e. Sangat Tidak Memberi Semangat
3. Apakah adik mudah dalam memahami materi yang tercakup dalam media pembelajaran *flipbook maker*?
 - a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Sulit
 - e. Sangat Sulit

4. Apakah desain (ukuran huruf, dan gambar) yang terdapat pada media *flipbook maker* sudah menarik?
- a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
5. Apakah tampilan dan tema yang digunakan dalam media pembelajaran *flipbook maker* ini menarik?
- a. Sangat Menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup Menarik
 - d. Tidak Menarik
 - e. Sangat Tidak Menarik
6. Apakah petunjuk yang terdapat dalam media *flipbook maker* ini mudah?
- a. Sangat Mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup Mudah
 - d. Tidak Mudah
 - e. Sangat Tidak Mudah
7. Apakah bahasa yang digunakan dalam media *flipbook maker* ini jelas dan mudah dipahami?
- a. Sangat Jelas dan Sangat Mudah Dipahami
 - b. Jelas dan Mudah Dipahami
 - c. Cukup Jelas dan Mudah Dipahami
 - d. Tidak Jelas dan Kurang Mudah Dipahami
 - e. Sangat Tidak Jelas dan Tidak Mudah Dipahami
8. Selama belajar menggunakan media *flipbook maker* ini, apakah adik menemukan kata-kata yang sulit?
- a. Tidak Pernah Menemukan

- 
- b. Jarang Menemukan
- c. Cukup Menemukan
- d. Sering Menemukan
- e. Sangat Sering Menemukan
9. Apakah adik tertarik untuk mempelajari materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada Islam dengan menggunakan media *flipbook maker*?
- a. Sangat Tertarik
- b. Tertarik
- c. Cukup Tertarik
- d. Tidak Tertarik
- e. Sangat Tidak Tertarik
10. Apakah adik merasa senang setelah mempelajari materi-materi pada sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam?
- a. Sangat Senang
- b. Senang
- c. Cukup Senang
- d. Tidak Senang
- e. Sangat Tidak Senang



LAMPIRAN 8

Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Hasil Uji Coba Lapangan Kecil

No	Nama Siswa	Komponen Nilai										Σx	Σxi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Aisah Tia Wulandari	3	5	4	4	4	4	3	4	5	5	41	50
2.	Annisa Syahira. A	3	4	3	3	4	4	4	4	5	4	38	50
3.	Arina Al Khaq	4	5	3	5	5	3	4	5	3	4	41	50
4.	Bunga Citra. R	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	47	50
5.	M. Egih Maulana. S	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	45	50
6.	Rendi Agung. M. A	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	48	50
7.	Rina Iswanti N.C.L	4	5	3	4	3	4	4	4	4	3	42	50
8.	Salsa Nabila Arfiana	3	4	4	5	5	4	4	4	3	4	40	50
9.	Intan Dwi Niswara	3	5	3	4	4	4	4	4	4	5	40	50
10.	Sabilla Dayangku. N	4	4	3	4	3	5	5	4	5	5	42	50
Jumlah		36	47	37	40	43	41	43	43	44	45	424	500
Persen (%)		72	92	74	80	86	82	86	86	88	90	84,8 %	

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

$$= \frac{500}{424} \times 100\%$$

$$= \mathbf{84,8\%}$$

Hasil Uji Lapangan Kelas Besar

No	Nama	Komponen Nilai										Σx	Σxi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Aisyah Nuraini	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	44	50
2.	Aisah Tia W	4	5	5	3	4	4	4	4	4	5	42	50
3.	Annisa Syahira	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	46	50
4.	Ardi Hamzah	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	43	50
5.	Arina Al Khaq	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	43	50
6.	Aulia Khoirotul	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	46	50
7.	Aulia Noor R	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	44	50
8.	Bunga Citra R	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	45	50
9.	Chalista Dia F	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	45	50
10.	Faiz Ariq Adisa	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	42	50
11.	Hella Gagah P	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	42	50
12.	Ikhsan Maulana	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	42	50
13.	Kirani Amelia P	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	43	50
14.	M. Afifuddin	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	44	50
15.	M. Eghi M	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	43	50
16.	Nia Amanda	5	4	4	4	3	3	4	4	4	5	40	50
17.	Rachil Aulia R	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	43	50
18.	Randi Agung M	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	44	50
19.	Rina Iswanti N.C	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50
20.	Rio Mualana S	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	49	50
21.	Salsa Nabila A	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	47	50
22.	Intan Dwi N	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	45	50
Jumlah		102	95	94	92	92	91	91	98	99	105	961	1100
Persen %		92	86	85	83	83	82	82	89	90	95	87,3%	

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\Sigma xi}{\Sigma x} \times 100\% \\
 &= \frac{1100}{961} \times 100\% \\
 &= \mathbf{87,3\%}
 \end{aligned}$$



LAMPIRAN 9

RPP

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : MTs Wahid Hasyim 01 Dau
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : VII / Genap
Materi : Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu-Budha, dan Islam
Alokasi waktu : 6x40 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, 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.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
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-Budha dan Islam.	3.4.1. Menjelaskan masuknya Hindu-Budha ke Indonesia
	3.4.2. Menjelaskan pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia
	3.4.4. Menyebutkan dan menjelaskan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di

	<p>Indonesia.</p> <p>3.4.5. Menyebutkan peninggalan sejarah masa Hindu-Budha di Indonesia.</p> <p>3.4.6. Menjelaskan teori masuknya Islam ke Indonesia.</p> <p>3.4.7. Menjelaskan persebaran Islam di Indonesia.</p> <p>3.4.8. Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia.</p> <p>3.4.9. Menyebutkan dan menjelaskan kesultanan-kesultanan Islam di Indonesia.</p> <p>3.4.10. Menyebutkan peninggalan-peninggalan sejarah masa Islam.</p>
<p>4.4. Menguraikan kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara samapai masa Hindu-Budha dan Islam.</p>	<p>4.4.1. Mengamati gambar/vidio peta masuknya Hindu-budha, dan Islam ke Indonesia.</p> <p>4.4.2. Mengamati pengaruh Hindu-Budha, dan Islam terhadap masyarakat di Indonesia yang masih ada sampai saat ini di daerah sekitar tempat tinggal.</p> <p>4.4.3. Mengamati peta kerajaan-kerajaan Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.</p> <p>4.4.4. Mengamati sejarah berdirinya kerajaan-kerajaan Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.</p>

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan masuknya Hindu-Budha, dan Islam
2. Menjelaskan pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat Indonesia
3. Menjelaskan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
4. Menyebutkan peninggalan-peninggalan masa Hindu-Budha di Indonesia

5. Menjelaskan masuknya Islam ke Indonesia
6. Menjelaskan persebaran Islam di Indonesia
7. Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat di Indonesia
8. Menjelaskan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
9. Menjelaskan peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia

D. Materi Pembelajaran

1. Masuknya Hindu-Budha ke Indonesia
 - a. Teori Waisya
 - b. Teori Ksatria
 - c. Teori Brahmana
 - d. Teori Arus Balik
2. Pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia
 - a. Bidang politik
 - b. Bidang Sosial
 - c. Bidang Agama
 - d. Bidang Kebudayaan
3. Kerajaan-Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia
 - a. Kerajaan Kutai
 - b. Kerajaan Tarumanegara
 - c. Kerajaan Sriwijaya
 - d. Kerajaan Mataram Kuno
 - e. Kerajaan Medang
 - f. Kerajaan Kediri
 - g. Kerajaan Singasari
 - h. Kerajaan Majapahit
4. Peninggalan-peninggalan Masa Hindu-Budha di Indonesia
 - a. Candi
 - b. Yupa
 - c. Kitab
 - d. Petirtaan

- e. Gapura
5. Masuknya Islam ke Indonesia
 - a. Teori Arab
 - b. Teori Persia
 - c. Teori Gujarat
 6. Persebaran Islam di Indonesia
 - a. Perdagangan
 - b. Perkawinan
 - c. Pendidikan
 - d. Kesenian
 7. Pengaruh Islam terhadap masyarakat di Indonesia
 - a. Bidang Politik
 - b. Bidang Sosial
 - c. Bidang Agama
 - d. Bidang Kebudayaan
 - 1) Seni Bangunan
 - 2) Seni Ukir
 8. Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
 - a. Kesultanan Samudera Pasai
 - b. Kesultanan Aceh Darussalam
 - c. Kesultanan Demak
 - d. Kesultanan Banten
 - e. Kesultanan Makassar (Gowa-Tallo)
 - f. Kesultanan Mataram
 - g. Kesultanan Ternate dan Tidore
 - h. Kesultanan Banjar
 9. Peninggalan sejarah masa Islam di Indonesia
 - a. Masjid
 - b. Keraton
 - c. Makam
 - d. Kaligrafi

- e. Karya Sastra
- f. Seni Tari
- g. Debus
- h. Sekaten dan Grebeg

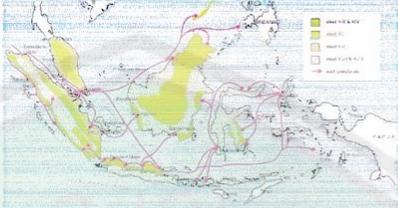
E. Pendekatan, Model, dan Media Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Model Pembelajaran : active learning, Tanya jawab, ceramah, dan diskusi.
3. Media Pembelajaran : *Flipbook Maker*

F. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan ke-1 (Kehidupan Masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa. b. Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas. c. Guru mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan melalui motivasi kepada siswa. d. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 	10 Menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati Siswa mengamati gambar/vidio peta masuknya Hindu Budha ke Indonesia.  b. Menanya Siswa diminta untuk menanyakan hal belum dipahami 	60 Menit

	<p>mengenai sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha.</p> <p>c. Mengumpulkan Informasi Siswa diminta untuk mengumpulkan informasi di LKS atau buku pegangan siswa mengenai pertanyaan yang sudah dirumuskan, yaitu tentang sub tema kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha.</p> <p>d. Mengasosiasi Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya, mengenai teori mana yang paling kuat terkait dengan masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Indonesia dan mengenai cara persebaran Hindu-Budha ke berbagai tempat di Indonesia.</p> <p>e. Mengkomunikasikan Guru meminta siswa secara suka rela menjelaskan ke depan terkait teori mana yang paling kuat terkait dengan masuknya pengaruh Hindu-Budha ke Indonesia dan mengenai cara persebaran Hindu-Budha ke berbagai tempat di Indonesia.</p>	
Penutup	<p>a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.</p> <p>c. Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan.</p>	10 Menit
Pertemuan ke-2 (Kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p>a. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.</p> <p>b. Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas.</p> <p>c. Guru dan siswa mereview pelajaran minggu lalu.</p> <p>d. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru.</p>	10 Menit
Inti	<p>a. Mengamati Siswa mengamati gambar/vidio peta masuknya Hindu Budha ke Indonesia.</p>	60 Menit

	 <p>b. Menanya Peserta didik diminta menanyakan hal belum dipahami mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Islam.</p> <p>c. Mengumpulkan Informasi Peserta didik mengumpulkan informasi dari buku siswa, lks, atau buku referensi lain yang berkesinambungan mengenai materi tersebut.</p> <p>d. Mengasosiasi Peserta didik diminta untuk berdiskusi dengan teman sebelahnya, mengenai kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia dan salah satu tokoh yang menyebarkan Islam di Indonesia dengan menyebutkan suri tauladan yang bisa dicontoh dari tokoh tersebut.</p> <p>e. Mengkomunikasikan Guru meminta siswa secara suka rela untuk menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru di depan kelas dan menyebutkan salah satu tokoh penyebar agama Islam di Indonesia disertai dengan suru tauladan yang dapat dicontoh dari tokoh tersebut.</p>	
Penutup	<p>a. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</p> <p>b. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik.</p> <p>c. Peserta didik diminta untuk melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran, serta media yang digunakan.</p>	10 Menit
<p>Pertemuan ke-3 (Mereview materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha dan Islam)</p>		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Peserta didik bersama guru menyampaikan salam dan berdoa.	10 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> b. Peserta didik bersama guru mengondisikan kelas. c. Guru melakukan kuis. d. Peserta didik menerima informasi tentang topik dan tujuan pembelajaran dari guru. 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengamati Mengamati materi yang dijelaskan oleh guru kembali tentang materi minggu lalu (kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha, dan Islam). b. Menanya Siswa diminta untuk menanyakan hal yang belum dipahami mengenai materi tersebut c. Mengumpulkan Informasi Peserta didik mengumpulkan informasi dari buku siswa, lks, atau buku referensi lain yang berkesinambungan mengenai materi tersebut. d. Mengasosiasi Peserta didik berdiskusi dengan teman sebelahnya mengenai materi yang telah dijelaskan oleh guru e. Mengkomunikasikan Guru meminta siswa secara suka rela untuk menjelaskan kembali materi yang telah dijelaskan oleh guru di depan kelas. 	60 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> a. Peserta didik bersama guru membahas materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa Hindu-Budha, dan Islam kembali. b. Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan materi yang belum dipahami c. Guru memberikan penjelasan atas pertanyaan yang disampaikan oleh peserta didik. d. Guru dan peserta didik menutup pelajaran dengan berdoa. 	10 Menit

G. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

1. Kompetensi Sikap Spiritual

➤ Teknik Penilaian : Observasi

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok/Tema :

No	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran.				
2.	Mengucapkan syukur ketika selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran.				
3.	Menghargai dan menghormati sesama.				
4.	Memelihara hubungan baik dengan teman sekelas.				
5.	Menjaga kebersihan lingkungan kelas.				
Total Skor					

➤ Petunjuk Penskoran:

- 4 = selalu, apabila secara terus menerus melakukan aspek yang diamati
 3 = sering, apabila cenderung lebih banyak melakukan aspek yang diamati
 2 = kadang-kadang, apabila cenderung lebih sedikit melakukan aspek yang diamati
 1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan aspek yang diamati

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
 Perhitungan skor akhir menggunakan rumus:

$$\text{Skor yang diperoleh} \\ \text{Skor akhir} = \frac{\text{skor maksimum}}{\text{skor maksimum}} \times 4$$

2. Kompetensi Sikap Sosial

- ❖ Teknik Penilaian : Observasi
- ❖ Bentuk Instrumen : Lembar Penilaian Observasi

Tabel Kisi-kisi Penilaian Sikap Sosial

No	Indikator	Skor			
		SB	B	C	K
1.	Menunjukkan ketekunan dan tanggungjawab dalam belajar dan bekerja baik secara individu maupun berkelompok.				
2.	Menerima saran dan kritik dari kelompok lain.				

3.	Menghargai dan menghormati teman sekelas.				
4.	Memiliki rasa ingin tahu, dan peduli terhadap peninggalan hindu-budha di Indonesia.				

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

3. Kompetensi Pengetahuan

1. Non Tes

Tabel Penilaian Kelompok

No	Sikap Aspek Yang Dinilai	Nama Peserta Didik	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
1.	Partisipasi/keaktifan			
2.	Kerjasama dalam diskusi			
3.	Antusias bertanya/menjawab			
4.	Kemampuan mengemukakan pendapat			
Jumlah Nilai Kelompok				

Tabel Penilaian Individu

No.	Sikap Aspek Yang Dinilai	Nama Peserta Didik	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
1.	Menjelaskan materi dengan baik			
2.	Berani mengemukakan hasil pendapat			
3.	Berani menjawab pertanyaan			
4.	Inisiatif			
5.	Ketelitian			
Jumlah Nilai Individu				

Keterangan Kriteria Penilaian :

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80-100	Sangat Baik	4
70-79	Baik	3
60-69	Cukup	2
45-59	Kurang	1

2. Tes

1. Jelaskan teori yang paling kuat tentang masuknya Hindu-Budha dan Islam di Indonesia!
2. Bagaimana cara penyebaran agama Hindu-Budha di Indonesia?
3. Sebutkan peninggalan-peninggalan masa Islam yang masih ada sampai saat ini!
4. Sebutkan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha yang ada di Indonesia!
5. Sebutkan salah satu tokoh penyebar agama Islam di Indonesia!

4. Kompetensi Keterampilan

- ❖ Teknik Penilaian : Observasi
- ❖ Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

Kisi-Kisi Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Aspek Yang Dinilai	Nama Siswa	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif	Jumlah
1.	Keaktifan siswa dalam diskusi.				
2.	Keaktifan siswa dalam menjawab.				
3.	Keaktifan siswa dalam mencari sumber belajar.				

Keterangan :

Sikap sosial, spiritual, keterampilan:

Sangat Baik : apabila memperoleh skor 3,34 –4,0
Baik : apabila memperoleh skor 2,66 –3,33
Cukup : apabila memperoleh skor 1,66 –2,65
Kurang : apabila memperoleh skor kurang1,66

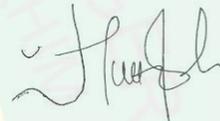
Malang, 03 Mei 2018
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran,

Guru Praktikan,



Dra. Khusnul Zumroh



Albadrotus Tsaniyah

Kepala Madrasah,



Dra. Siti Nur Hidayah, M.Pd

KISI-KISI SOAL PRE-TEST

Sekolah : MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang
Kelas/Semester : VII/Genap
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tahun Ajaran : 2017/2018
Tema 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam
Subtema 2, 3 : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha, dan Islam

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-Budha, dan Islam.		3.4.1. Menjelaskan masuknya Hindu-Budha ke Indonesia	1,2	PG
			3.4.2. Menjelaskan pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia	5	PG
			3.4.4. Menyebutkan dan menjelaskan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.	9, 10, 13, 14, 17, 18, 19	PG
			3.4.5. Menyebutkan peninggalan sejarah masa Hindu-Budha di Indonesia.	22, 23	PG
			3.4.6. Menjelaskan teori masuknya Islam ke Indonesia.	3, 4	PG
			3.4.7. Menjelaskan persebaran Islam di Indonesia.	7, 8	PG
			3.4.8. Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat	6	PG

	Indonesia.		
	3.4.9. Menyebutkan dan menjelaskan kesultanan-kesultanan Islam di Indonesia.	11,12,15,16,	PG
	3.4.10. Menyebutkan peninggalan-peninggalan sejarah masa Islam.	20,21,24,25	PG PG

Malang, 03 Mei 2018

Guru Mata Pelajaran,

Guru Praktikan,





Dra. Khusnul Zumroh

Albadrotus Tsaniyah

Mengetahui,

Kepala Madrasah



Dra. Siti Nur Hidayah, M.Pd

KISI-KISI SOAL POST-TEST

Sekolah : MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang **Kelas/Semester** : VII/Genap
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) **Tahun Ajaran** : 2017/2018
Tema 4 : Kehidupan Masyarakat Indonesia Pada Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam **Subtema 2, 3** : Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Budha, dan Islam

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-Budha, dan Islam.		3.4.1. Menjelaskan masuknya Hindu-Budha ke Indonesia 3.4.2. Menjelaskan pengaruh Hindu-Budha terhadap masyarakat di Indonesia 3.4.4. Menyebutkan dan menjelaskan kerajaan-kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. 3.4.5. Menyebutkan peninggalan sejarah masa Hindu-Budha di Indonesia. 3.4.6. Menjelaskan teori masuknya Islam ke Indonesia. 3.4.7. Menjelaskan persebaran Islam di Indonesia. 3.4.8. Menjelaskan pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia.	1,2 5 4,9,10,13,14,17,18,19, 22,23 3,4 7,8 6	PG PG PG PG PG PG

		3.4.9. Menyebutkan dan menjelaskan kesultanan-kesultanan Islam di Indonesia.	11,12,15,16,	PG
		3.4.10. Menyebutkan peninggalan-peninggalan sejarah masa Islam.	20,21,24,25	PG PG

Guru Mata Pelajaran,

Malang, 03 Mei 2018

Guru Praktikan,



Dra. Khusnul Zumroh



Albadrotus Tsaniyah

Mengetahui,
Kepala Madrasah



Dra. Siti Nur Hidayah, M.Pd



LAMPIRAN 10

Hasil Pre-test

**SOAL PRE-TEST MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA
PADA MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM KELAS VII MTS WAHID
HASYIM 01 DAU MALANG**

52

Nama : AFIN NUR ILHAM
Kelas/abs : VII/1

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d pada jawaban yang benar!

1. Ahli yang mengungkapkan pernyataan masuknya Hindu-Budha dibawa oleh para pedagang adalah...
 - a. C.C. Breg
 - b. Jc. Van Leur
 - c. NJ. Krom
 - d. F.D.K Bosch
2. Ahli yang mengungkapkan pernyataan tentang masuknya kebudayaan Hindu-Budha yang disebarkan oleh golongan Brahmana adalah...
 - a. Jc. Van Leur
 - b. F.D.K Bosch
 - c. C.C Breg
 - d. j.l. Moens
3. Agama Islam berasal dari Arab, hal ini berdasarkan bukti bahwa bangsa Indonesia sejak awal telah menganut madzab Syafi'i yang sama dengan madzab yang dianut di Mekkah. Teori tersebut dikemukakan oleh...
 - a. Anthony H.Johns
 - b. Hoesein Djajadiningrat
 - c. Snouck Hurgronje
4. Ditemukannya batu nisan Sultan Malik al-Saleh dan catatan Marcopolo merupakan teori yang menjelaskan bahwa Islam masuk ke Indonesia berasal dari...
 - a. Gujarat (India)
 - b. Arab
 - c. Persia
 - d. Cina
5. Akulturasi antara kebudayaan Hindu-Budha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada...
 - a. Munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha
 - b. Raja dianggap sebagai keturunan dewa
 - c. Pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
 - d. Bentuk candi yang berundak
6. Salah satu pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia yaitu memudarkan sistem kasta karena ajaran Islam tidak menerapkan sistem

- kasta. Hal tersebut merupakan pengaruh dalam bidang....
- a. Bidang Politik
 - b. Bidang Agama
 - c. Bidang Sosial
 - d. Bidang Kebudayaan
7. Penyebaran Islam di Indonesia dilakukan melalui pertunjukan seni, seperti pertunjukan wayang kulit. Hal ini dilakukan oleh....
- a. Sunan Kudus
 - b. Sunan Bonang
 - c. Sunan Muria
 - d. Sunan Kalijaga
8. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam persebaran Islam di Indonesia. Cara-cara tersebut antara lain adalah sebagai berikut, kecuali....
- a. Kesenian
 - b. Pernikahan
 - c. Perdagangan
 - d. Politik
9. Pada zaman kerajaan Kutai terdapat peninggalan yang berupa tugu batu yang mempunyai fungsi sebagai tugu peringatan, apa nama tugu tersebut....
- a. Prasasti
 - b. Yupa
 - c. Dolmen
 - d. Media
10. Nama raja yang paling terkenal dari kerajaan Tarumanegara adalah....
- a. Purnawarman
 - b. Mulawarman
 - c. Aswawarman
 - d. Kertanegara
11. Kesultanan Demak mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan....
- a. Raden Patah
 - b. Sultan Trenggana
 - c. Sultan Abu Nash
 - d. Sultan Ali Mughayat Syah
12. Kesultanan yang menjadi pusat penyebaran agama Islam dipulau Jawa adalah....
- a. Kesultanan Banten
 - b. Kesultanan Makassar
 - c. Kesultanan Mataram
 - d. Mataram Demak
13. Pendiri kerajaan Singasari adalah....
- a. Tunggul Ametung
 - b. Ken Arok
 - c. Kertanegara
 - d. Raden Wijaya
14. Kehidupan ekonomi kerajaan Singasari bersumber dari....
- a. Pelayaran dan perdagangan
 - b. Pertanian dan perdagangan
 - c. Pertanian dan pelayaran
 - d. Perdagangan
15. Kesultanan Islam pertama di Pulau Jawa adalah....
- a. Kesultanan Aceh Darussalam
 - b. Kesultanan Demak
 - c. Kesultanan Banten
 - d. Kesultanan Makassar
16. Kesultanan Demak mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan....

- a. Raden Patah
~~✗~~ Sultan Trenggana
 c. Sultan Abu Nash
 d. Sultan Ali Mughayat Syah
17. Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan yang menganut agama....
 a. Budha
~~✗~~ Hindu
 c. Hindu-Budha
 d. Animisme
18. Terdapat dua dinasti dalam Kerajaan Mataram Kuno yaitu....
 a. Dinasti Rakai Pikatan dan Dinasti Rakai Panangkaran
 b. Dinasti Sanjaya dan Dinasti Sailendra
~~✗~~ Dinasti Sanjaya dan Dinasti Rakai Pikatan
 d. Dinasti Sailendra dan Dinasti Rakai Panangkaran
19. Kehidupan ekonomi kerajaan Singasari bersumber dari....
 a. Pelayaran dan perdagangan
 b. Pertanian dan perdagangan
~~✗~~ Pertanian dan pelayaran
 d. Perdagangan
20. Karya sastra berupa cerita atau dongeng yang dibuat sebagai pelipur lara atau pembangkit semangat....
 a. Babad
 b. Syair
 c. Suluk
~~✗~~ Hikayat
21. Kesenian bela diri peninggalan masa Islam yang berasal dari Banten adalah....
 a. Silat
 b. Karate
 c. Pencak Silat
~~✗~~ Debus
22. Bentuk patung Budha pada umumnya berbentuk....
 a. Hewan
 b. Tumbuhan
 c. Makhluk mistik
~~✗~~ Budha Gautama
23. Tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa adalah....
 a. Relief
~~✗~~ Prasasti
 c. Candi
 d. Arca
24. Puisi lama yang setiap baitnya terdiri atas empat baris yang berakhir dengan bunyi yang sama adalah....
 a. Syair
~~✗~~ Babad
 c. Suluk
 d. Hikayat
25. Makam kuno peninggalan masa Islam umumnya terdiri dari....
 a. Jirat (Kijing)
 b. Jirat, Nisan, dan Cungkup
 c. Cungkup, dan Nisan
~~✗~~ Nisan, dan Jirat (Kijing)

**SOAL PRE-TEST MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA
PADA MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM KELAS VII MTS WAHID
HASYIM 01 DAU MALANG**

56

Nama : M. EGHI MAUBA

Kelas/abs : 7B

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d pada jawaban yang benar!

1. Ahli yang mengungkapkan pernyataan masuknya Hindu-Budha dibawa oleh para pedagang adalah....
 - a. C.C. Breg
 - b. Jc. Van Leur
 - c. NJ. Krom
 - d. F.D.K Bosch
2. Ahli yang mengungkapkan pernyataan tentang masuknya kebudayaan Hindu-Budha yang disebarkan oleh golongan Brahmana adalah....
 - a. Jc. Van Leur
 - b. F.D.K Bosch
 - c. C.C Breg
 - d. j.l. Moens
3. Agama Islam berasal dari Arab, hal ini berdasarkan bukti bahwa bangsa Indonesia sejak awal telah menganut madzab Syafi'i yang sama dengan madzab yang dianut di Mekkah. Teori tersebut dikemukakan oleh....
 - a. Anthony H.Johns
 - b. Hoesein Djajadiningrat
 - c. Snouck Hurgronje
4. Ditemukannya batu nisan Sultan Malik al-Saleh dan catatan Marcopolo merupakan teori yang menjelaskan bahwa Islam masuk ke Indonesia berasal dari....
 - a. Gujarat (India)
 - b. Arab
 - c. Persia
 - d. Cina
5. Akulturasi antara kebudayaan Hindu-Budha dan kepercayaan asli Indonesia terlihat pada....
 - a. Munculnya kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Budha
 - b. Raja dianggap sebagai keturunan dewa
 - c. Pembuatan arca sebagai perwujudan dewa
 - d. Bentuk candi yang berundak
6. Salah satu pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia yaitu memudarkan sistem kasta karena ajaran Islam tidak menerapkan sistem

- kasta. Hal tersebut merupakan pengaruh dalam bidang....
- Bidang Politik
 - Bidang Agama
 - Bidang Sosial
 - Bidang Kebudayaan
7. Penyebaran Islam di Indonesia dilakukan melalui pertunjukan seni, seperti pertunjukan wayang kulit. Hal ini dilakukan oleh....
- Sunan Kudus
 - Sunan Bonang
 - Sunan Muria
 - Sunan Kalijaga
8. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam persebaran Islam di Indonesia. Cara-cara tersebut antara lain adalah sebagai berikut, kecuali....
- Kesenian
 - Pernikahan
 - Perdagangan
 - Politik
9. Pada zaman kerajaan Kutai terdapat peninggalan yang berupa tugu batu yang mempunyai fungsi sebagai tugu peringatan, apa nama tugu tersebut....
- Prasasti
 - Yupa
 - Dolmen
 - Media
10. Nama raja yang paling terkenal dari kerajaan Tarumanegara adalah....
- Purnawarman
 - Mulawarman
 - Aswawarman
 - Kertanegara
11. Kesultanan Demak mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan....
- Raden Patah
 - Sultan Trenggana
 - Sultan Abu Nash
 - Sultan Ali Mughayat Syah
12. Kesultanan yang menjadi pusat penyebaran agama Islam dipulau Jawa adalah....
- Kesultanan Banten
 - Kesultanan Makassar
 - Kesultanan Mataram
 - Mataram Demak
13. Pendiri kerajaan Singasari adalah....
- Tunggul Ametung
 - Ken Arok
 - Kertanegara
 - Raden Wijaya
14. Kehidupan ekonomi kerajaan Singasari bersumber dari....
- Pelayaran dan perdagangan
 - Pertanian dan perdagangan
 - Pertanian dan pelayaran
 - Perdagangan
15. Kesultanan Islam pertama di Pulau Jawa adalah....
- Kesultanan Aceh Darussalam
 - Kesultanan Demak
 - Kesultanan Banten
 - Kesultanan Makassar
16. Kesultanan Demak mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan....

- a. Raden Patah
~~b. Sultan Trenggana~~
 c. Sultan Abu Nash
 d. Sultan Ali Mughayat Syah
17. Kerajaan Sriwijaya merupakan kerajaan yang menganut agama....
~~a. Budha~~
 b. Hindu
 c. Hindu-Budha
 d. Animisme
18. Terdapat dua dinasti dalam Kerajaan Mataram Kuno yaitu....
 a. Dinasti Rakai Pikatan dan Dinasti Rakai Panangkaran
 b. Dinasti Sanjaya dan Dinasti Sailendra
~~c. Dinasti Sanjaya dan Dinasti Rakai Pikatan~~
 d. Dinasti Sailendra dan Dinasti Rakai Panangkaran
19. Kehidupan ekonomi kerajaan Singasari bersumber dari....
 a. Pelayaran dan perdagangan
 b. Pertanian dan perdagangan
~~c. Pertanian dan pelayaran~~
 d. Perdagangan
20. Karya sastra berupa cerita atau dongeng yang dibuat sebagai pelipur lara atau pembangkit semangat....
 a. Babad
 b. Syair
 c. Suluk
~~d. Hikayat~~
21. Kesenian bela diri peninggalan masa Islam yang berasal dari Banten adalah....
 a. Silat
 b. Karate
 c. Pencak Silat
~~d. Debus~~
22. Bentuk patung Budha pada umumnya berbentuk....
~~a. Hewan~~
 b. Tumbuhan
 c. Makhluk mistik
 d. Budha Gautama
23. Tulisan pada batu yang memuat berbagai informasi tentang sejarah, dan peringatan atau catatan suatu peristiwa adalah....
~~a. Relief~~
 b. Prasasti
 c. Candi
 d. Arca
24. Puisi lama yang setiap baitnya terdiri atas empat baris yang berakhir dengan bunyi yang sama adalah....
~~a. Syair~~
 b. Babad
 c. Suluk
 d. Hikayat
25. Makam kuno peninggalan masa Islam umumnya terdiri dari....
 a. Jirat (Kijing)
 b. Jirat, Nisan, dan Cungkup
 c. Cungkup, dan Nisan
~~d. Nisan, dan Jirat (Kijing)~~



LAMPIRAN 11

Hasil Post-test

**SOAL POST-TEST MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA
PADA MASA HINDU-BUDHA DAN ISLAM KELAS VII MTS WAHID
HASYIM 01 DAU MALANG**

76

Nama : AFIN NURILHAM

Kelas/abs : VII/1

Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d pada jawaban yang benar!

- | | |
|---|--|
| <p>1. Teori yang menyebutkan peranan bangsa Indonesia dalam penyebaran agama dan kebudayaan Hindu-Budha ke Indonesia adalah....</p> <p>a. Brahmana
b. Waisya
c. Ksatria
<input checked="" type="checkbox"/> d. Arus Balik</p> <p>2. Teori yang menyebutkan bahwa para pedagang India yang membawa kebudayaan Hindu-Budha adalah....</p> <p>a. Waisya
b. Arus Balik
<input checked="" type="checkbox"/> c. Ksatria
d. Brahmana</p> <p>3. Ada berapa teori yang mengkaji masuknya Islam ke Indonesia....</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Empat
b. Dua
c. Tiga
d. Lima</p> <p>4. Berdasarkan Hoesein Djajadiningrat Islam masuk ke Indonesia berasal dari....</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> a. Persia</p> | <p>b. Arab
c. India
d. Gujarat</p> <p>5. Pengaruh kebudayaan Hindu-Budha dalam bidang pemerintah adalah....</p> <p>a. Pemimpin masyarakat dipilih berdasarkan musyawarah
b. Pemimpin masyarakat yang dipilih adalah orang yang dianggap tua dan bijaksana
<input checked="" type="checkbox"/> c. Pergantian pemimpin masyarakat berdasarkan atas keturunannya
d. Gelar yang dipakai pemimpin adalah datuk</p> <p>6. Salah satu pengaruh Islam terhadap masyarakat Indonesia yaitu memudahkan sistem kasta karena ajaran Islam tidak menerapkan sistem kasta. Hal tersebut merupakan pengaruh dalam bidang....</p> <p>a. Bidang Politik
b. Bidang Agama
c. Bidang Sosial
<input checked="" type="checkbox"/> d. Bidang Kebudayaan</p> |
|---|--|

7. Ada beberapa cara yang dilakukan dalam persebaran Islam di Indonesia. Cara-cara tersebut antara lain adalah sebagai berikut, kecuali....
- Kesenian
 - Pernikahan
 - Perdagangan
 - Politik
8. Penyebaran Islam di Indonesia dilakukan melalui pertunjukan seni, seperti pertunjukan wayang kulit. Hal ini dilakukan oleh....
- Sunan Kudus
 - Sunan Bonang
 - Sunan Muria
 - Sunan Kalijaga
9. Perhatikan keterangan berikut!
- Merupakan kerajaan Hindu tertua di Indonesia
 - Terletak di hulu sungai Mahakam, Kalimantan Timur
Keterangan diatas merujuk pada kerajaan....
- Tarumanegara
 - Majapahit
 - Sriwijaya
 - Kutai
10. Raja pertama yang memerintah kerajaan Kutai adalah....
- Raja Dharmayawarman
 - Raja Kudungga
 - Raja Awwawarman
 - Raja Mulawarman
11. Nama pendiri kesultanan Aceh Darussalam adalah....
- Sultan Ali Mughayat Syah
 - Sultan Trenggana
 - Sultan Ageng
 - Sultan Abu Nash
12. Kesultanan Islam pertama di Pulau Jawa adalah....
- Kesultanan Aceh Darussalam
 - Kesultanan Demak
 - Kesultanan Banten
 - Kesultanan Makassar
13. Majapahit mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan raja....
- Kertanegara
 - Raden Wijaya
 - Jayawardhana
 - Hayam Wuruk
14. Perang saudara yang melibatkan kedua anak Hayam Wuruk dikenal sebagai perang....
- Bubat
 - Puputan
 - Paregreg
 - Kemerdekaan
15. Kesultanan yang menjadi pusat penyebaran agama Islam dipulau Jawa adalah....
- Kesultanan Banten
 - Kesultanan Makassar
 - Kesultanan Mataram
 - Mataram Demak
16. Kehidupan ekonomi kesultanan Banjar bersumber dari....

- a. Pertanian
b. Pelayaran
 c. Perdagangan
d. Peternakan
17. Kerajaan Kediri mencapai puncak kejayaan pada masa pemerintahan....
a. Raja Jayawarsa
b. Raja Sarwewara
 c. Raja Jayabaya
d. Raja Gandra
18. Terdapat dua dinasti dalam Kerajaan Mataram Kuno yaitu....
a. Dinasti Rakai Pikatan dan Dinasti Rakai Panangkaran
 b. Dinasti Sanjaya dan Dinasti Sailendra
c. Dinasti Sanjaya dan Dinasti Rakai Pikatan
d. Dinasti Sailendra dan Dinasti Rakai Panangkaran
19. Kehidupan ekonomi masyarakat Mataram Kuno bersumber dari usaha....
a. Perdagangan
b. Pelayaran
 c. Pertanian
d. Perikanan
20. Kitab-kitab yang berisi masalah gaib, ramakan tentang hari baik atau buruk, dan makna atau simbol tertentu yang dihadapi manusia adalah....
a. Hikayat
b. Syair
 c. Babad
d. Suluk
21. Karya sastra berupa cerita berlatar belakang sejarah adalah....
a. Suluk
 b. Babad
c. Syair
d. Hikayat
22. Candi agama Budha berfungsi untuk tempat....
a. Pemakaman
 b. Peribadatan
c. Pariwisata
d. Pertapaan
23. Tarian peninggalan dari masa Islam adalah....
a. Tari Tor-tor
b. Tari Kecak
c. Tari Remo
 d. Tari Saman
24. Bentuk kesenian ukir yang dipahat di dinding candi Borobudur disebut....
a. Patung
b. Arca
 c. Relief
d. Gerabah
25. Sekaten merupakan upacara peringatan kelahiran Nabi Muhammad SAW pada setiap bulan Rabiul Awwal tahun Hijriyah yang biasanya diadakan di alun-alun....
a. Surakarta dan Yogyakarta
b. Solo
c. Magelang
d. Pekalongan



LAMPIRAN 12

NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST

KELAS KONTROL DAN

EKSPERIMEN

Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-tes
1.	Afin Nur Ilham	52	76
2.	Dhio Erlangga Putra	36	56
3.	Dodik Bagas Saputra	36	56
4.	Dodik Setyawan.P	40	84
5.	Dio Steven Dwi Saputra	72	84
6.	Faris Salafi	40	76
7.	Gesti Rizki Pangestu	76	76
8.	Moch. Fiqoh Al Mashuda R	56	76
9.	M. Hirzamzam	56	76
10.	Moch Ilham M	64	88
11.	M. Sulton Taufiqul Kharim	68	84
12.	Moch. Rendy Putra P	56	88
13.	Moch. Yusuf Asrofi	56	88
14.	Moch. Afrifal Abdullah	68	72
15.	Novanda Vicky Feby A.M	68	72
16.	Rama Aprilian B.N	68	72
17.	Revaldo Raditya Dhio R	64	76
18.	Rivalen Tegar Surya	40	84
19.	Syaikul Islam	44	84
20.	Tatok Oktadio T	72	76
21.	Wahyu Agus N	68	72
22.	Wahyu Putra Sampurna	36	52
	Jumlah	1236	1668
	Rata-rata	56,18	75,81

Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1.	Aisyah Nuraini	76	100
2.	Aisah Tia Wulandari	72	96
3.	Annisa Syahira A	64	84
4.	Ardi Hamzah	60	100
5.	Arina Alkhaq	68	84
6.	Aulia Khoirotul Masfufah	60	80
7.	Aulia Noor R	76	98
8.	Bunga Citra R	48	76
9.	Chalista Dia Firnanda	56	84
10.	Faiz Ariq Adisa	48	100
11.	Hella Gagah Prasetya	64	68
12.	Ikhsan Maulana	32	76
13.	Kirani Amelia P	36	60
14.	M. Afifudin	48	76
15.	M. Eghi Maulana	56	72
16.	Nia Amanda	80	100
17.	Rachil Aulia R	70	100
18.	Randi Agung M	70	92
19.	Rina Iswanti Nur C	52	80
20.	Rio Maulana S	50	76
21.	Salsa Nabila A	68	88
22.	Intan Dwi Niswara	60	84
	Jumlah	1314	1874
	Rata-rata	59,72	85,18

Nilai Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rata-rata	75,81	85,18
Varians	1989,714	2776,653
Standar Deviasi	94,74	132,22
Jumlah Siswa	22	22
Nilai tertinggi yang mungkin dicapai = 100	88	100
Nilai terendah yang mungkin dicapai = 0	52	60



LAMPIRAN 13

Hasil Perhitungan Uji T

Perhitungan Uji T Manual

Langkah 1 : Membuat H_1 dan H_0 dalam bentuk kalimat

H_1 : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *flipbook maker* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *flipbook maker* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *flipbook maker*.

Langkah 2 : Menentukan kriteria uji-t

- Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} maka nonsignifikan artinya H_0 diterima dan H_1 ditolak.
- Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka signifikan artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Langkah 3 : Mencari Rata-rata (\bar{x}), Standar Deviasi (S), Varians (S^2)

- Rata-rata kelompok kontrol (\bar{x}_1) dan kelompok eksperimen (\bar{x}_2)

$$X_1 : \frac{\Sigma}{n_1}$$

$$: \frac{1668}{22}$$

$$: \mathbf{75,81}$$

$$X_2 : \frac{\Sigma}{n_2}$$

$$: \frac{1874}{22}$$

$$: \mathbf{85,18}$$

- b. Standar deviasi kelompok kontrol (S_1) dan kelompok eksperimen (S_2)

$$S_1 : \frac{\sqrt{\sum (x-x_1)^2}}{n-1}$$

$$: \frac{\sqrt{1989,714}}{21}$$

$$: \sqrt{94,74}$$

$$: \mathbf{9,73}$$

$$S_2 : \frac{\sqrt{\sum (x-x_1)^2}}{n-1}$$

$$: \frac{\sqrt{2776,653}}{21}$$

$$: \sqrt{132,22}$$

$$: \mathbf{11,49}$$

- c. S gabungan S_1 (kelas kontrol) dan S_2 (kelas eksperimen)

$$S^2_{gab} : \frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-1) S_2^2}{n_1+n_2-2}$$

$$: \frac{(21) 94,74 + (21) 132,22}{22+22-2}$$

$$: \frac{1.989,54 + 2.776,62}{42}$$

$$: \frac{4.766,16}{42}$$

$$: \mathbf{113,48}$$

Langkah 4 : Perhitungan Uji t

$$\begin{aligned}
 \text{Thitung} & : \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{\sqrt{\frac{s_{gab}^2}{n_1} + \frac{s_{gab}^2}{n_2}}} \\
 & : \frac{|(75,81 - 85,18)|}{\sqrt{\frac{113,48}{22} + \frac{113,48}{22}}} \\
 & : \frac{-9,37}{\sqrt{5,15}} \\
 & : \frac{-9,37}{2,26} \\
 \text{Thitung} & : |-4,14|
 \end{aligned}$$

Langkah 5 : Membandingkan thitung dan ttabel

$$\text{Thitung} : |-4,14|$$

$$\text{Ttabel} : 2,07$$



LAMPIRAN 14
Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA

A. Pertanyaan Guru

1. Bagaimana proses belajar mengajar IPS kelas VII selama ini bu?

Jawab : dalam mengajar saya masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja mbak.

2. Apakah selama ini ibu menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar?

Jawab: tidak pernah mbak, saya kalau mengajar hanya menggunakan LKS yang sudah dibagikan oleh pihak sekolah saja.

3. Apakah selama ini kegiatan belajar mengajar IPS sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja bu?

Jawab: sebenarnya ya kurang efektif mbak, siswa-siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar IPS karena banyaknya teori dan tanggal-tanggal yang harus dihafal. Apalagi pada materi yang searang ini sampek pada bab sejarah mereka kebanyakan tidak begitu memerhatikan saat saya terangkan. Apalagi kalau sudah jam terakhir banyak siswa yang mengantuk dan ngobrol dengan teman sebangkunya.

4. Apakah disekolah ini sudah ada fasilitas yang mendukung dalam menggunakan media pembelajaran bu?

Jawab: ada LCD mbak, tapi ya penggunaannya terbatas karena sekolah hanya mempunyai satu LCD saja sehingga dalam menggunakan harus bergantian dengan guru yang lainnya.

5. Apakah selama ini ibu pernah membuat media pembelajaran interaktif?

Jawab: tidak pernah mbak, karena prosesnya yang lama, saya juga kurang menguasai dalam mengaplikasikan komputer, membuat ppt untuk mengajar saja saya tidak pernah.

6. Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran yang saya kembangkan?

Jawab: bagus mbak, apalagi mencakup materi sejarah bab kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam. Banyak gambar-gambar dan vidio yang menjelaskan tentang materi tersebut sehingga membuat siswa-siswa semangat dalam belajar IPS. Saya lihat anak-anak itu suka melihat vidio-vidio. Mereka suka melihat vidio-vidio tentang kehidupan manusia purba karena mereka belum pernah melihatnya.

7. Apakah media pembelajaran *flipbook maker* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS bu?

Sangat cocok mbak, saya amati selama menggunakan media yang dibuat mbak anak-anak lebih antusias dalam belajar. Apalagi ini materi sejarah anak-anak merasa tidak bosan dan lebih memerhatikan saat diterangkan.

B. Pertanyaan Siswa

1. Bagaimana menurut adik mengenai media *flipbook maker* yang saya buat?

Jawab: bagus bu, banyak gambar-gambarnya dan vidio manusia purbanya saya suka bu.

2. Apakah kamu merasa kesulitan memahami materi yang ibu terangkan dengan menggunakan media ini?

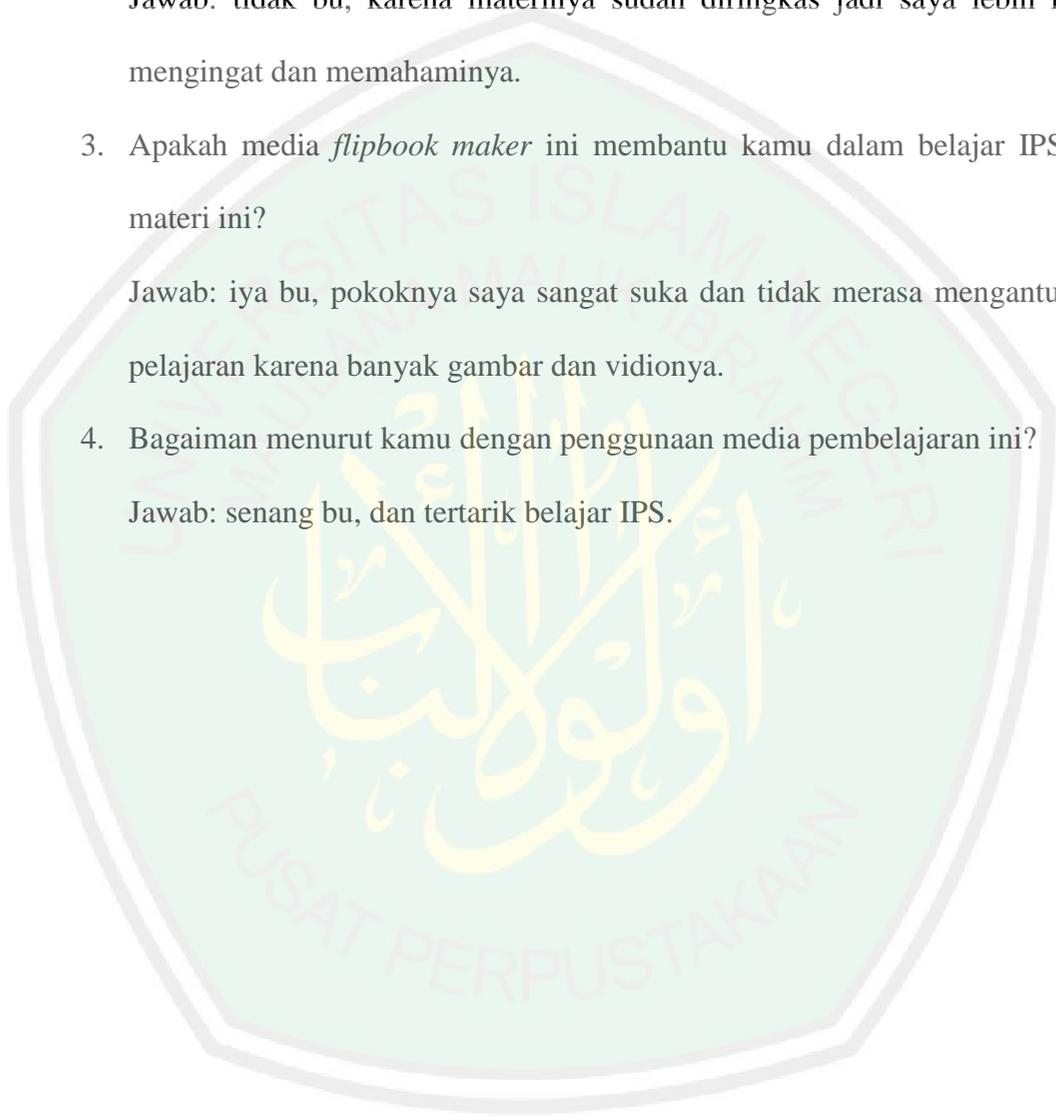
Jawab: tidak bu, karena materinya sudah diringkas jadi saya lebih mudah mengingat dan memahaminya.

3. Apakah media *flipbook maker* ini membantu kamu dalam belajar IPS pada materi ini?

Jawab: iya bu, pokoknya saya sangat suka dan tidak merasa mengantuk saat pelajaran karena banyak gambar dan vidionya.

4. Bagaiman menurut kamu dengan penggunaan media pembelajaran ini?

Jawab: senang bu, dan tertarik belajar IPS.



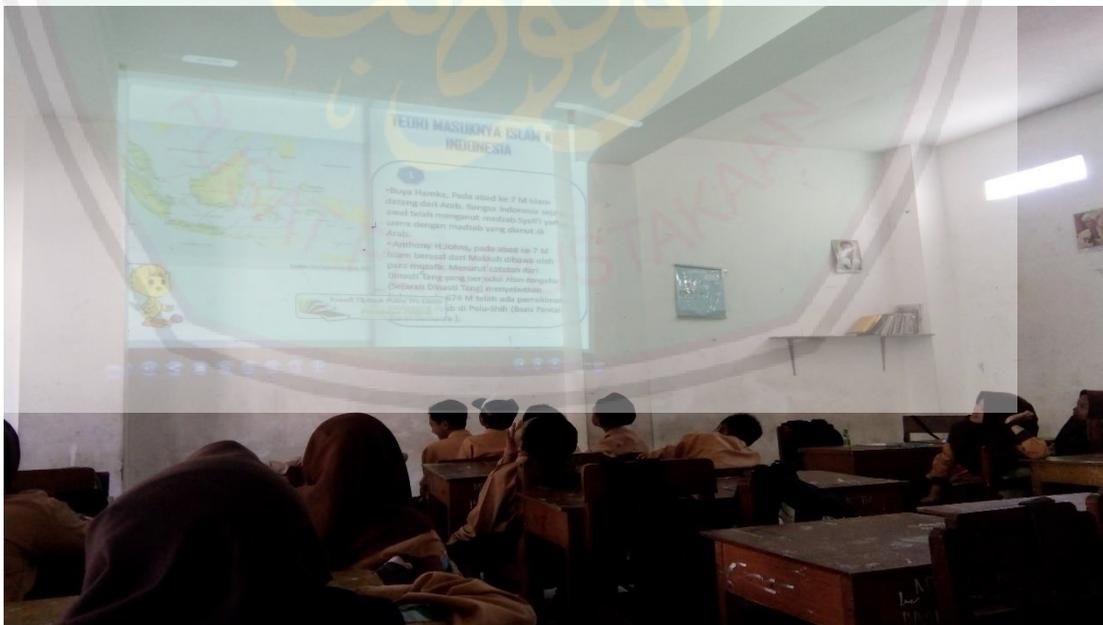


LAMPIRAN 15

Dokumentasi



Proses belajar mengajar IPS tanpa menggunakan media pembelajaran di kelas kontrol



Proses pembelajaran IPS dengan media pembelajaran di kelas eksperimen



Siswa-siswi mengerjakan soal *pre-test*



Siswa-siswi mengerjakan soal *post-test*

BIODATA MAHASISWA



Nama : Albdrotus Tsaniyah
NIM : 14130043
Tgl Lahir : Mojokerto, 20-10-1996
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : FITK
Alamat : Dawarblandong Mojokerto
No Tlp : 085790434011
Email : tsaniyahalbad@gmail.com