

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP
MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh:
ATIK NASHIHATIN
NIM 14130075



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Desember, 2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPS KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 06 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 :

Atik Nashiatin

NIM. 14130075



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

Desember, 2018

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII
DI SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG**

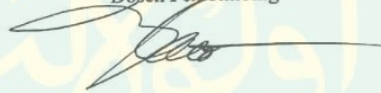
SKRIPSI

Oleh:



Atik Nashihatin
NIM.14130075

Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diujikan
Dosen Pembimbing



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII DI SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Atik Nashihatn (14130075)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 18 Desember 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

Nurlaeli Fitriah, M.Pd

NIP. 197410162009012003

Sekretaris Sidang

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

Pembimbing

Dr. H. Wahidmurni, M.Pd, Ak

NIP. 19690303 200003 1 002

Penguji Utama

Dr. H, Abdul Bashith, M.Si

NIP. 197610002 200312 1 003

(Handwritten signatures of the exam committee members)

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Maulana Malik Ibrahim Malang



(Handwritten signature of Agus Maimun)
Agus Maimun, M.Pd

NIP. 196508171998031003

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan dengan penuh rasa bangga. Skripsi ini penulis persembahkan untuk semua yang penulis sayangi yakni :

Kedua orang tua ku Ayahanda Mudzakir dan Ibu Sumarmi atas tetesan keringat, untaian doa yang tiada hentinya serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah selalu melindungi dan membalas semua kebaikan dengan sebaik-baiknya kebaikan. Amin

Kakek ku H. Munsyarif terima kasih atas doa, kasih sayang serta dukungan kepadaku untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta untuk Almarhumah kakek Joyo Marsam nenek Manis dan Miyatun semoga diberikan tempat terbaik disana. Amin

Kakakku Husnul Mubarak dan adik-adik tercinta Atho' Widiyanto, Putri Fitriani dan Reva Agustina, terima kasih atas dukungan serta semangat yang selalu diberikan. Semoga Allah selalu melindungi kalian. Amin

*Seluruh rekan-rekanita PKPT IPNU_IPPNU UIN Maliki Malang
 Keluarga Komisariat IPPNU Nurus Sa'adah
 Keluarga PKL 48 SMP Al-Munawwariyyah Bululawang
 Saudara LDK (Lembaga Dakwah Kampus) At-Tarbiyah
 sahabat-sahabatku IPS C 2014
 sahabat-sahabat yang tidak bisa disebutkan satu-persatu
 Terima kasih untuk kalian semua yang tanpa lelah mengingatkan ku
 dan memberikan ku motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini*

*Almamaterku tercinta Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Universitas Islama Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*

HALAMAN MOTTO

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ

Artinya: “Sungguh Kami menurunkannya berupa Al-Qur’an berbahasa Arab, agar kamu mengerti.”(QS. Yusuf,12:2)¹



^{1 1} *Al-Qur'an dan Terjemah* (Bekasi: PT. ad-Dwi Sukses Mandiri, 2012), hlm. 236

Dr. Wahidmurni, M. Pd., Ak

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 03 September 2018

Hal : Skripsi Atik Nashihatini

Lamp : 4 (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 : Atik Nashihatini

NIM : 14130075

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk**

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 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, 03 September 2018
Yang membuat pernyataan,

Atik Nashihat
NIM.1431007

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Rasul akhir zaman yang telah mengantarkan umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang yakni dengan adanya agama Islam yang kita harapkan syafa’atnya di dunia dan akhirat kelak. Amin

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Strata Satu (SI) Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari segenap pihak yang terkait, maka dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ayahanda Mudzakir dan Ibu Sumarmi yang selama ini dengan tulus memberikan cinta dan kasih sayangnya kepada penulis baik berupa materil maupun spiritual, serta telah memberikan motivasi, dukungan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Dr. Wahidmurni, M.Pd., Ak. selaku Dosen Pembimbing yang selama penulisan skripsi ini berlangsung tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan perhatian serta bimbingan operasional kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.
6. Segenap Bapak dan Ibu Guru SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
7. Semua teman-teman seperjuangan P.IPS angkatan 2014 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini akan dibalas dengan limpahan rahmat dan juga kebaikan oleh Allah SWT dan dapat dijadikan sebagai amalan sholeh yang dapat berguna di dunia maupun akhirat nantinya. Amin

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari para pembaca yang digunakan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

Demikian yang dapat disampaikan oleh penulis, kurang lebihnya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga dengan adanya tulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan bagi semua pembaca tentunya. Amin

Malang, 03 September 2018

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

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

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أى = ay

أُو = û

إِ = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan	6
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan.....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk	8
H. Originalitas Penelitian	9
I. Definisi Operasional	13
J. Sistematika Pembahasan.....	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan.....	17
2. Karakteristik Siswa SMP.....	19
3. Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay.....	20
4. Pengertian Autoplay Media Studio.....	28
5. Kajian Tentang Materi.....	29
6. Hasil Belajar	39
B. Kerangka Berfikir	43

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	45
C. Prosedur Pengembangan.....	46

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay	57
1. Penelitian dan Pengumpulan Data	57
2. Perencanaan.....	59
3. Pengembangan Format Tahap Awal	62
4. Uji Coba Lapangan Tahap Awal.....	68
5. Revisi Produk	69
6. Uji Lapangan.....	70
7. Revisi Produk Akhir.....	70
B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay	70
1. Hasil Validasi Ahli Materi/isi	70

2. Hasil Validasi Ahli Desain.....	74
3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	77
4. Hasil Pendapat Siswa.....	80
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.....	83
1. Analisis Data.....	83
2. Uji T.....	84
BAB V PENUTUP	
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	86
B. Kesimpulan.....	88
C. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91

DAFTAR TABEL

1.1 Originalitas Penelitian.....	11
3.1 Skala Linkert.....	55
3.2 Tingkat Kevalidan.....	55
4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	60
4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi.....	71
4.3 Tabel Hasil Validasi Ahli Desain.....	74
4.4 Tabel Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	77
4.5 Tabel Hasil Respon Siswa.....	80
4.6 Nilai Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	83
4.7 Nilai Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksoerimen.....	83

DAFTAR GAMBAR

3.1 Langkah-Langkah Metode Research and Development	44
3.2 Langkah-Langkah Model Pengembangan Borg and Gall	45
4.1 Desain Media Pembelajaran	61
4.2 Tampilan Awal Autoplay	62
4.3 Tampilan Menu Autoplay	63
4.4 Kompetensi Inti Kondisi Alam Indonesia	64
4.5 Tujuan Pembelajaran Kondisi Alam Indonesia	64
4.6 Materi Kondisi Alam Indonesia	66
4.7 Video Kondisi Alam Indonesia	66
4.8 Quiz/evaluasi Kondisi Alam Indonesia	67
4.9 Author	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian.....	95
Lampiran 3 : Surat Bukti Konsultasi.....	97
Lampiran 4 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi.....	99
Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Media	104
Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	109
Lampiran 7 : Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa.....	114
Lampiran 8 : RPP	117
Lampiran 9 ; Hasil Pre-test	124
Lampiran 10 : Hasil Post-test.....	129
Lampiran 12 : Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Eksperimen .	134
Lampiran 13 : Hasil Prhitungan Uji T.....	137
Lampiran 13 : Dokumentasi.....	143
Lampiran 14 : Biodata Mahasiswa.....	146

ABSTRAK

Nashihatina, Atik 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 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.

Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era ini memunculkan pembelajaran berbasis multimedia seperti Autoplay, media pembelajaran Autoplay menyajikan materi dengan berbagai isi yang meliputi gambar, video dan quiz creator yang dapat menarik perhatian siswa sehingga bisa lebih fokus dalam proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kebutuhan media ini berdasarkan kenyataan bahwa dengan adanya fasilitas yang mendukung tetapi belum digunakan secara maksimal di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Menjelaskan proses perencanaan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, (2) Menjelaskan tingkat kelayakan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, (3) Menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Autoplay dan tidak menggunakan media Autoplay pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall dalam sepuluh tahap, yaitu tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, dan desiminasi dan implementasi.

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 87,5%, ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 85%, ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 87,5%, untuk uji coba lapangan mencapai 86,60%, 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 86,60%. (3) adapun keefektifan penggunaan media dilihat dari hasil hasil belajar siswa yaitu adanya perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Autoplay

ABSTRACT

Nashihatun, Atik 2018. *Development of Autoplay Instructional Media to Improve Student Learning Outcomes of Social Science Subject on Grade VII of SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*. Thesis. Social Science Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Advisor: Dr. Wahid Murni, M.Pd., Ak.

The technological advancement makes the education development in schools change. It also encourages various attempts in change. The development of instructional technology in this era brings out the learning based on multimedia such as Autoplay. It presents material with various contents include images, videos and quiz creators that can attract the students to give attention. Thus, they can be more focused in the instructional process. Beside that instructional objectives can be achieved. This media need is based on the fact that there are supporting facilities in SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang but they have not been used optimally.

This research aims to (1) explain the process of Autoplay media planning to improve the student learning outcomes in social science subject on grade VII of SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, (2) explain the degree of Autoplay media feasibility to improve student learning outcomes in social science subject on grade VII of SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, (3) explain the differences of student learning outcomes who use Autoplay instructional media and do not use Autoplay instructional media in social science subject on grade VII of SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

This research type is Research and Development. It uses the Borg and Gall development model in ten stages, namely the stage of research and initial information gathering, planning, development of initial product formats, initial trials, product revisions, field trials, revisions product, field test, final product revision, and dissemination and implementation.

The research shows that (1) the development of this instructional media through nine stages, namely research and initial information gathering, planning, development of the initial product format, initial trials based on the assessment of material / content experts achieving validity levels 87.5% , media design experts achieved a validity level of 85%, learning experts achieved a validity level of 87.5%, for field trials reaching 86.60%, product revisions, field trials, product revisions, field tests, final product revisions, (2) the level of media attractiveness is seen from the results of field trials on students which reached 86.60%, (3) while the effectiveness of media usage is seen from the results of student learning outcomes. There is a significant difference in the experimental class after using instructional media compared to the control class that does not use instructional media, it means that the student learning outcomes that use Autoplay instructional media are superior to student learning.

Keywords: *Development, Instructional Media, Autoplay*

نصيحة، أتيك.2018. تطوير وسائل التعليم Autoplay لتنمية نتائج التعلم للتلاميذ بمادة علوم الإجتماعية (IPS) في الفصل السابع في المدرسة المتوسطة محمديّة سادس داوو بمالانق. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم الإجتماعية بكلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية بمالانق. المشرف: الدكتور الحاج واحد مورني الماجستير.

مع تقدم التكنولوجيا، فإن تطوير التعليم في المدارس يعاني بشكل متزايد من التغييرات ويشجع على بذل جهود متنوعة للتغيير. مع تطوير تكنولوجيا التعلم في هذه الحقبة أدى إلى التعلم القائم على الوسائط المتعددة مثل اوتوفلاي (Autoplay)، تقدم الوسائط التعليمية التلقائية مواد بمحتويات مختلفة تشمل الصور ومقاطع الفيديو ومنشئي الاختبار التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب حتى يكونوا أكثر تركيزاً في عملية التعلم ويمكن تحقيق أهداف التعلم. وتستند هذه الحاجة الإعلامية إلى حقيقة أن المرافق التي تدعم ولكن لم يتم استخدامها على النحو الأمثل في المدرسة المتوسطة محمديّة سادس داوو بمالانق.

أما الأهداف من هذه الدراسة، (1) شرح عملية التخطيط الإعلامي التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في موضوعات الدراسات الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة محمديّة سادس داوو بمالانق (2) شرح مستوى جدوى الوسائط التلقائية لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدراسات الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة محمديّة سادس داوو بمالانق، (3) شرح الاختلافات في مخرجات التعلم للطلاب الذين يستخدمون الوسائط التعليمية التلقائية ولا يستخدمون وسائل الإعلام التلقائية في مواضيع الدراسات الاجتماعية في الصف السابع في المدرسة المتوسطة محمديّة سادس داوو بمالانق.

النوع من هذا البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) الذي يستخدم نموذج التنمية في بورغ آند غال في عشر مراحل، وهي مرحلة البحث وجمع المعلومات الأولية، والتخطيط، وتطوير أشكال المنتج الأولية، والتجارب الأولية، ومراجعات المنتجات، والتجارب الميدانية، والمراجعات المنتج، الاختبار الميداني، المراجعة النهائية للمنتج، النشر والتنفيذ.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى ما يلي: (1) تطوير هذه الوسائط التعليمية من خلال تسع مراحل، وهي البحث وجمع المعلومات الأولية، والتخطيط، وتطوير شكل المنتج الأولي، والتجارب الأولية على أساس تقييم خبراء المواد / المحتوى الذين وصلوا إلى مستويات الصلاحية 87.5%. وحقق خبراء تصميم الوسائط مستوى صحة قدره 85%، وحقق خبراء التعلم مستوى صحة قدره 87.5%، للتجارب الميدانية التي بلغت 86.60%، ومراجعات المنتج، والتجارب الميدانية، ومراجعات المنتجات، والاختبارات الميدانية، والمراجعات النهائية للمنتجات (2) مستوى جاذبية الإعلام من نتائج التجارب الميدانية على الطلاب والتي بلغت 86.60%. (3) بالنسبة لفعالية استخدام وسائل الإعلام التي يتم مشاهدتها من نتائج تعلم الطلاب، هناك اختلاف كبير في الفئة التجريبية بعد استخدام وسائط التعلم مقارنة بفئة التحكم التي لا تستخدم وسائل تعليمية، مما يعني أن نتائج التعلم باستخدام وسائط التشغيل التلقائي تفوق نتائج التعلم. الطبقة التي لا تستخدم الوسائط التلقائية. وهذا يدل على أن المنتج الذي تم تطويره يتمتع بمستوى عالٍ من الصلاحية، بحيث تكون وسائط التعلم التلقائي فعالة وصالحة للاستخدام في تعلم الدراسات الاجتماعية.

الكلمات الرئيسية : التطوير، وسائل التعليم، اوتوفلاي

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban manusia.²

Oleh sebab itu pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk kehidupan manusia karena pendidikanlah yang akan mengubah pemikiran manusia sehingga bisa membentuk manusia yang memiliki moral yang baik sebagai manusia, karena dengan dalam pendidikan ada banyak nilai-nilai yang bisa dipelajari, seperti nilai cinta tanah air melalui pancasila, saling tolong menolong dalam ilmu sosial yang akan mengajarkan kita bagaimana seharusnya menjadi manusia yang bermartabat dan memiliki kepribadian yang baik.

Proses pembelajaran di sekolah selama ini selalu menempatkan siswa sebagai objek yang harus diisi oleh sejumlah ragam informasi dan sejumlah bahan-bahan ajar setumpuk lainnya. Terjadi komunikasi hanya satu arah yaitu antara guru ke siswa dengan membelajarkan melalui pendekatan ekspositori

²Tim Dosen FIP-IKIP Malang, *Pengantar Dasar-dasar Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1987), hal 2.

yang merupakan andalan dalam metode pembelajaran. Interaksi pembelajaran guru-siswa semacam ini sudah berlangsung lama yang berdampak verbalisme atau anak didik tertuntut untuk menghafal apa yang telah diajarkan. Pembelajaran seperti ini masih bersifat konvensional karena keterlibatan guru dan siswa dalam suatu ruang kelas dalam bentuk tatap muka langsung. Upaya perubahan dalam pendidikan harus dimulai terlebih dahulu dari bagaimana siswa yang belajar, guru yang melaksanakan pembelajaran bukan langsung mengadakan perubahan pada hasil belajar.³

Melihat proses belajar seperti ini maka perlu diadakan perubahan pada peserta didik yang semula hanya menerima dan menghafalkan pelajaran yang disampaikan oleh guru, menjadi peserta didik yang harus lebih aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menghafalkan tetapi bisa lebih memahami apa yang telah mereka pelajari.

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, diantaranya yaitu menggunakan suatu media sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar siswa. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan di sekolah yang semakin lama semakin mengalami perubahan dan mendorong berbagai usaha perubahan. Dengan perkembangan teknologi pembelajaran di era ini memunculkan pembelajaran berbasis multimedia, yang menyajikan kemas sumber pembelajaran dalam bentuk hypermedia seperti *e-learning*, *blog*, *web course*,

³Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) hal 22.

website dan sebagainya. Kondisi ini dalam pembelajaran sangat menguntungkan terutama peserta didik akan terangsang untuk belajar, terjadi keaktifan belajar siswa, dan membuat siswa lebih kreatif karena sumber belajar yang bervariasi.⁴

Melihat beberapa hal di atas, diperlukan media pembelajaran sebagai unsur penting dalam proses belajar mengajar. Karena kita melihat fungsi dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengembangkan daya fikir siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Autoplay.

Hamalik dalam bukunya yang berjudul media pendidikan berpendapat bahwa media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan pelajaran tertentu, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan dalam mata pelajaran IPS masih jarang ditemukan, sehingga perlu dibuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa supaya bisa lebih semangat dalam proses belajar mengajar.

Di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang misalnya, dengan adanya fasilitas yang memadai, seperti proyektor, LCD (Liquid Cristal Display) dan laboratorium komputer, maka penggunaan media pembelajaran akan lebih mudah dan pembelajaran akan bisa lebih menyenangkan serta lebih efektif. Selain itu akan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari.

⁴Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti,1989) hal 2.

Hal ini menjadi salah satu alasan peneliti untuk melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, karena salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mengajar dengan sehingga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran terutama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang merupakan cakupan dari beberapa disiplin ilmu seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi.

Agar interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan pengembangan media pembelajaran yang bervariasi, guru akan dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Pemasangan gambar di papan bulletin, pemutaran film, dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.⁵

Dengan adanya media yang mendukung, maka guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan siswa akan lebih semangat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang karena berbagai faktor yang mendukung untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay khususnya untuk kelas VII sehingga diharapkan proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan membantu

⁵Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm 14.

guru sehingga lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran. Seperti yang dikatan Bu Sujiati sebagai guru IPS kelas VII bahwa:

Dalam proses belajar mengajar saya kebanyakan menggunakan metode diskusi ataupun ceramah, jadi mungkin anak-anak bosan sehingga kadang siswa tidak memperhatikan bahkan ngobrol sendiri dengan temannya. Mungkin dengan adanya media yang mendukung akan lebih meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Melihat hal ini peneliti merasa bahwa dalam pembelajaran perlu adanya pembaruan dalam proses belajar, karena dengan seiring perkembangan teknologi, banyak inovasi-inovasi baru untuk menunjang pembelajaran sehingga peserta didik semakin termotivasi dan semangat dalam proses pembelajaran sehingga hasil dari pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas akan semakin efektif dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan memuaskan.

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka salah satu harapan peneliti tidak lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa, membangkitkan motivasi kegiatan belajar, meningkatkan pemahaman, dan menyajikan bahan ajar yang semenarik mungkin.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perencanaan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Autoplay dan tidak menggunakan media Autoplay pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses perencanaan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.
2. Untuk menjelaskan tingkat kelayakan media Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.
3. Untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Autoplay dan tidak menggunakan media Autoplay

pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan guru dapat memberikan inovasi baru dan termotivasi untuk dapat mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik untuk siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi.

Sebagai bahan pertimbangan guru untuk menggunakan media interaktif Autoplay dalam pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

2. Bagi siswa

Dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam proses pembelajaran dengan media Autoplay.

3. Bagi peneliti

Pengembangan media interaktif ini dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan mediapembelajaran yang inovatif yang dapat dijadikan bekal untuk mengajar kelak.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay diantaranya:

1. Media pembelajaran Autoplay dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi pelajaran IPS
2. Dengan media Autoplay guru dapat mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan secara langsung melalui soal-soal evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran Autoplay

Pengembangan media Autoplay memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, yaitu :

1. Media pembelajaran ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS.
2. Media pembelajaran ini hanya bisa dipakai oleh siswa kelas VII SMP/MTs pada mata pelajaran IPS.
3. Media pembelajaran Autoplay hanya berisi materi pokok.
4. Media pembelajaran ini dipakai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk memberikan pemahaman terhadap siswa tentang materi dalam mata pelajaran IPS.

F. Ruang Lingkup Pengembangan`

Adapun ruang lingkup pengembangan yang akan dibahas antara lain:

1. Produk yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran IPS kelas VII
2. Pengembangan produk pembelajaran ini dimaksud agar penulis mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan

3. Implementasi produk yang mencakup di dalamnya terdapat proses pre test dan post test untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang materi pelajaran IPS. Media interaktif autoplay ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran atau aplikasi yang terdiri atas materi pembelajaran, video, music, soal evaluasi, dan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi.

H. Originalitas Penelitian

Berdasarkan kajian yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menemukan beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dalam kajian:

Dalam skripsinya Ilham Musyadat menggunakan metode R&D dengan mengembangkan media pembelajaran video scribe. Media ini dibuat untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran, karena fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga perlu adanya media yang menarik dan meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di kelas X pada mata pelajaran Sosiologi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, presentasinya sebagai berikut: ahli media (88%), ahli materi (88%), uji coba ahli pembelajaran (90%), dan uji lapangan (87,4%). Dari hasil penelitian

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian karya Abdurrahman Wahid membuahkan hasil yang memenuhi kriteria valid dengan hasil uji coba ahli materi mencapai tingkat kevalidan 95%, uji ahli desain media mencapai tingkat kevalidan 77,5%, uji ahli pembelajaran (guru mata pelajaran IPS Terpadu) mencapai tingkat kevalidan 92%, dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas experiment lebih tinggi dari hasil kelas control yakni $91,46 > 68,71$.

Penelitian karya Asep Firdaos, setelah dilihat hasil dari post test yang telah dilakukan peneliti nilai yang didapat meningkat dibanding pre test. Hasil pengembangan ini terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang didasarkan pada hasil yang didapat dari validator ahli materi geografi 92%, ahli desain media pembelajaran 75%, guru mata pelajaran geografi 96%, uji coba produk 61% dan uji coba lapangan. Adapun peningkatan hasil belajar ditunjukkan analisis data hasil belajar pre test dan post test dari hasil uji-t.

Penelitian karya Abdurrohman Nugroho ini dilakukan di kelas VII, untuk mengukur keberhasilan digunakan dua kelas yakni kelas control dan kelas eksperimen. Kelas control dalam pembelajarannya seperti biasa, guru yang menerangkan tetapi pada kelas eksperimen akan digunakan media Autoplay. Berdasarkan hasil validasi pertama diperoleh nilai dari ahli materi

sebesar 92% yang dinilai valid dan tidak memerlukan revisi, sedangkan nilai dari ahli media sebesar 82,8% yang dinilai valid dan tidak membutuhkan revisi. Pada hasil uji coba diperoleh nilai 94,06% dengan perhitungan menggunakan uji-t dengan tingkat kemaknaan 0,05.

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis) penerbit, tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ilham Musyadat, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Bangil. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015	Untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa	Menggunakan media video scribe	Media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah berupa media pembelajaran berbasis Autoplay pada pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang
2.	Abdurrahman Wahid, Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay pada sub tema kegiatan ekonomi kelas VII di MTsN Bangil, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016	Menggunakan media autoplay	Hanya untuk uji coba media autoplay	
3.	Asep Firdaos, Pengembangan media pembelajaran geografi (materi penginderaan	1. Menggunakan media autopl	Selain menggunakan autoplay, peneliti juga	

No	Nama peneliti, judul, bentuk (skripsi/tesis) penerbit, tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	jauh) berbasis autoplay dan google maps dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 3 Malang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017	<ol style="list-style-type: none"> 2. Untuk melihat hasil belajar 	menggunakan google maps dalam penelitiannya	
4.	Abdurrohman Nugroho, Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Denanyar Kabupaten Jombang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media autoplay 2. Untuk meningkatkan hasil 	Penelitian dilakukan pada kelas VII di MTsN Denanyar Jombang	

I. Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antar guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga materi-materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh dan dapat menarik siswa untuk belajar lebih lanjut.

Ada beberapa media yang bisa digunakan untuk pembelajaran, salah satunya adalah media Autoplay yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan yaitu menyusun program media pembelajaran yang lebih fokus pada perancangan media. Media yang akan ditampilkan pada proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Autoplay Media Studio

Autoplay merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya, gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam media presentasi yang dibuat. Autoplay ini dapat digunakan untuk media pembelajaran melalui komputer untuk memfasilitasi siswa sehingga lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan guru. Selain terdapat gambar, suara, video dan sebagainya, dalam autoplay juga terdapat quiz creator

untuk mengetahui pemahaman siswa dari pembelajaran yang dilakukan melalui media autoplay.

3. Quiz Creator

Quiz Creator adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan pengembangan untuk membuat soal-soal latihan untuk mengukur hasil pembelajaran siswa. Dalam quiz creator tidak hanya satu model pertanyaan saja tetapi terdapat berbagai model pertanyaan, seperti pilihan ganda, mencocokkan kata, menjawab gambar dan sebagainya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh oleh siswa dalam bentuk angka maupun skor setelah dilakukannya test diakhir pembelajaran. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dari tidak mengerti menjadi mengerti.⁶

Jadi dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar.

⁶Wardhani, Igak, Dkk. Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Universitas terbuka, 2007), Halaman 50.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri diantaranya sebagai berikut:

Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang masalah penelitian pengembangan media pembelajaran Autoplay untuk peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Demikian juga dengan rumusan masalah yang dimaksudkan untuk mempertegas dan memfokuskan pembahasan penelitian. Yakni belum adanya pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk kelas VII yang digunakan sebagai penunjang siswa untuk membantu dalam memahami pelajaran IPS. Selain itu apakah produk pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Dalam bab ini diutarakan tentang tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai sebagai tolak ukur dari keberhasilan pengembangan media pembelajaran ini. Selanjutnya dipaparkan manfaat penelitian yang ingin diperoleh dan untuk mengetahui urgensi penelitian bagi individu, ilmu pengetahuan dan akademik. Dalam bab ini secara terperinci mengenai proyeksi spesifikasi produk pengembangan yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, batasan istilah yang terdapat pada penelitian dan bab pertama ini diakhiri dengan sistematika pembahasan untuk mengetahui arah penelitian pengembangan ini.

Bab kedua menjelaskan tentang Kajian Pustaka, yang berisi tinjauan teoritis dari penelitian ini sendiri. Pada bab ini lebih mendalam tentang teori-teori yang mendukung masalah sehingga dapat dijadikan sebagai pijakan dalam menganalisis masalah.

Bab ketiga berisi tentang metode penelitian, pada bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi: desain pengembangan, dan prosedur pengembangan serta dilanjutkan uji coba produk media pembelajaran.



BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

Landasan teori ini akan mendeskripsikan mengenai media pembelajaran, hasil belajar,

1. Hakikat ilmu pengetahuan sosial

a. Pengertian ilmu pengetahuan sosial

Ilmu pengetahuan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek cabang-cabang ilmu sosial di atas.⁷

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi,

⁷ Ahmad susanto. Pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar, (Jakarta: Prenadamedia group 2014), hal. 6

ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran IPS di SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik antara lain sebagai berikut:

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan

lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.⁸

2. Karakteristik siswa SMP

Dalam tahap perkembangan formal-operasional, anak yang sudah menjelang atau yang sudah menginjak masa remaja, yakni usia 11-15 tahun, akan dapat mengatasi masalah keterbatasan pemikiran konkret-operasional. Tahap perkembangan kognitif terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak

⁸ Abdur Rozaq Haqiqi, "Pengaruh Determinasi Diri terhadap Kedisiplinan Mahasiswa Tahun Pertama dalam Mengikuti Kegiatan di Mabna Ibnu Sina Pusat Ma'had Al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang", *Skripsi*, Fakultas Psikologi UIN Malang, 2016, hlm. 30-32.

hanya berlaku bagi remaja hingga usia 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.

Dalam perkembangan kognitif tahap akhir ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yakni:

- 1) Kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar), dengan kapasitas ini seorang remaja akan mampu berpikir hipotetis, yakni berpikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan anggapan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respons.
- 2) Kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, dengan kapasitas abstrak remaja tersebut akan mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak, seperti ilmu agama (dalam hal ini misalnya ilmu tauhid), ilmu matematika dan ilmu-ilmu abstrak lainnya dengan luas dan lebih mendalam.⁹

3. Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Rossi dan Bredle (1966), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan

⁹ Muhibbin syah. *Psikologi belajar*, (Jakarta: PT. raja gravindo persada 2009), hal. 33-34

bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.¹⁰

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan, media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajaran, penganjar, 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.¹¹

b. Tujuan Media Pembelajaran

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

- a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran

¹⁰Wina Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2008) hal. 204

¹¹Hujair AH. Sanaky. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insani Press 2009), hal 3

- c) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.¹²

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajara, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- c) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹³

d. Fungsi Media Pembelajaran

¹²Ibid., hal. 4

¹³Ibid., hal. 5

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 Intelequences and Intruccion Technology” mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.¹⁴

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:¹⁵

- a) Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka.
- b) Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
- c) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- d) Memberi kesamaan persepsi.
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g) Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 32

¹⁵ Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hlm 6

e. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

- 1) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat

menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁶

f. Pertimbangan memilih media

Beberapa hal yang juga sangat perlu diperhatikan dalam memilih media adalah :

1) *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah dan dapat dimanfaatkan oleh siswa? Misalnya, kita ingin menggunakan media internet, perlu dipertimbangkan terlebih dahulu, apakah ada saluran untuk koneksi ke internet, adakah jaringan teleponnya? Akses juga menyangkut aspek kebijakan, misalnya apakah murid diizinkan untuk menggunakan komputer yang terhubung ke internet? Jangan hanya kepala sekolah saja yang boleh menggunakan internet, tetapi juga guru/karyawan dan murid. Bahkan murid lebih penting untuk memperoleh akses.

¹⁶Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2002), hal.17

2) *Coast*

Biaya juga harus menjadi bahan pertimbangan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media pembelajaran yang canggih biasanya mahal. Namun biaya itu harus kita hitung dengan aspek manfaat. Sebab semakin banyak yang menggunakan, maka unit cost dari sebuah media akan semakin menurun

3) *Technology*

Mungkin saja guru tertarik kepada satu media tertentu. Tetapi guru perlu memperhatikan apakah teknisinya tersedia dan mudah menggunakannya? Katakanlah ketika guru ingin menggunakan media audio visual untuk di kelas, perlu kita pertimbangkan, apakah ada aliran listriknya, apakah voltase listriknya cukup dan sesuai, bagaimana cara mengoperasikannya?

4) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Semua kegiatan pembelajaran yang akan dikembangkan oleh guru tentu saja memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

5) *Organization*

Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya apakah pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan mendukung? Bagaimana pengorganisasiannya? Apakah di sekolah tersedia sarana yang disebut pusat sumber belajar?

6) *Novelty*

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.¹⁷

g. Prinsip pengembangan media

Menurut Mukminan untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diperhatikan prinsip *VISUALS*, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

- Visible : Mudah dilihat
- Interesting : Menarik
- Simple : Sederhana
- Useful : Isinya berguna/bermanfaat
- Accurate : Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
- Legitimate : Masuk akal/sah

¹⁷Thomas Wibowo Agung Sutijono, *Pendayagunaan Media Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Penatur. 2005

- Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik.¹⁸

4. Pengertian Autoplay Media Studio

Autoplay media studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan dengan berbagai tipe media misalnya: gambar, suara, video, dan teks ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak autoplay media studio dapat digunakan untuk:

- a. pengembangan aplikasi multimedia
- b. aplikasi computer based training (CBT)
- c. system autoplay/ autorut menu CD-ROM
- d. presentasi marketing interaktif
- e. CD business cards dan lain-lain.¹⁹

Kegunaan autoplay media studio sering digunakan untuk perangkat desain pembelajaran yang mana materi-materi, soal-soal latihan, contoh video, gambar bahkan situs web sekalipun dapat digunakan. Oleh karena itu autoplay media studio sangatlah membantu dalam mendisain dan membungkusnya menjadi satu dan memudahkan siswa untuk mempelajari dan memahaminya karena

¹⁸Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1. 2011

¹⁹ Kuswari hernawati. *Modul pelatihan autoplay media studio*, (jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, 2010) hal. 1

sudah lengkap didalamnya baik materi, soal, dan contoh (video atau gambar).

5. Kajian tentang materi

Keadaan Alam Indonesia

1. Keadaan Fisik Wilayah

Sebagai suatu wilayah, Indonesia memiliki keadaan fisik tertentu. Keadaan fisik tersebut dapat dikenali dari keadaan geologi, bentuk muka bumi, dan iklim. Keadaan fisik akan memengaruhi corak atau karakteristik kehidupan makhluk hidup yang tinggal di atasnya.

a. Kondisi Geologi Indonesia

Pernahkah kalian mendengar istilah lempeng bumi? Ternyata bumi tempat kita hidup, tidak bulat secara utuh, tetapi terdiri atas lempengan yang bergerak terhadap satu dan lainnya. Indonesia terletak pada pertemuan tiga lempeng tektonik besar yaitu lempeng Indo-Australia, Eurasia, dan Lempeng Pasifik. Lempeng Indo-Australia bertumbukan dengan Lempeng Eurasia di lepas pantai Sumatra, Jawa, dan Nusa Tenggara. Lempeng Pasifik bertumbukkan dengan Eurasia di utara Papua dan Maluku Utara. Tumbukan lempeng tersebut kemudian membentuk rangkaian pegunungan yang sebagian menjadi gunung api di sepanjang Pulau Sumatra, Jawa, Nusa Tenggara.

Selain terbentuk pegunungan dan gunung api, tumbukkan antarlempeng juga menghasilkan fenomena gempa bumi. Gempa bumi terjadi karena lempeng yang saling

bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran yang sampai ke permukaan bumi.

Indonesia merupakan salah satu negara yang sering mengalami gempa bumi, terutama pulau-pulau sepanjang pertemuan lempeng Sumatra, Jawa, Nusa Tenggara, Maluku dan Sulawesi. Gempa yang terjadi dapat dibedakan menjadi gempa tektonik maupun vulkanik. Gempa tektonik adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi karena adanya aktivitas kegunungapian.

Gempa bumi dapat menimbulkan bencana lainnya yaitu Tsunami. Guncangan akibat gempa bumi membuat gerakan tanah di dasar laut, sehingga menimbulkan gelombang. Ketika sampai di pantai, gelombang tersebut semakin besar dan menimbulkan bencana tsunami.

Selain gempa bumi, Indonesia juga rawan akan bencana letusan gunung api. Gunung berapi adalah lubang kepundan atau rekahan dalam kerak bumi tempat keluarnya cairan magma atau gas atau cairan lainnya ke permukaan bumi. Ciri gunung berapi adalah adanya kawah atau rekahan. Sewaktu-waktu gunung berapi tersebut dapat meletus.

Sebagian gunung yang ada di Indonesia merupakan gunung berapi yang aktif. Ciri gunung berapi yang aktif adalah adanya aktivitas kegunungapian seperti semburan gas, asap, dan material dari dalam gunung berapi.

Di Indonesia, sebagian besar gunung berapi tersebar di sepanjang Pulau Sumatra, Jawa, sampai Nusa Tenggara. Gunung berapi juga banyak ditemui di Pulau Sulawesi dan Maluku. Beberapa gunung berapi di Nusantara sangat terkenal

di dunia karena letusannya yang sangat dahsyat, yaitu gunung berapi Tambora dan Krakatau.

Gunung berapi adalah lubang kepundan atau rekahan dalam kerak bumi tempat keluarnya cairan magma atau gas atau cairan lainnya ke permukaan bumi. Ciri gunung berapi adalah adanya kawah atau rekahan. Sewaktu-waktu gunung berapi tersebut dapat meletus.

Selain terbentuk pegunungan dan gunung api, tumbukkan antarlempeng juga menghasilkan fenomena gempa bumi. Gempa bumi terjadi karena lempeng yang saling bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran yang sampai ke permukaan bumi.

Indonesia merupakan salah satu negara yang sering mengalami gempa bumi, terutama pulau-pulau sepanjang pertemuan lempeng Sumatra, Jawa, Nusa Tenggara, Maluku dan Sulawesi. Gempa yang terjadi dapat dibedakan menjadi gempa tektonik maupun vulkanik. Gempa tektonik adalah gempa karena pergerakan lempeng tektonik, sedangkan gempa vulkanik adalah gempa yang terjadi karena adanya aktivitas kegunungapian.

Gempa bumi dapat menimbulkan bencana lainnya yaitu Tsunami. Guncangan akibat gempa bumi membuat gerakan tanah di dasar laut, sehingga menimbulkan gelombang. Ketika sampai di pantai, gelombang tersebut semakin besar dan menimbulkan bencana tsunami.

Selain gempa bumi, Indonesia juga rawan akan bencana letusan gunung api. Gunung berapi adalah lubang kepundan atau rekahan dalam kerak bumi tempat keluarnya cairan magma atau gas atau cairan lainnya ke permukaan bumi. Ciri

gunung berapi adalah adanya kawah atau rekahan. Sewaktu-waktu gunung berapi tersebut dapat meletus.

Sebagian gunung yang ada di Indonesia merupakan gunung berapi yang aktif. Ciri gunung berapi yang aktif adalah adanya aktivitas kegunungapian seperti semburan gas, asap, dan material dari dalam gunung berapi.

Di Indonesia, sebagian besar gunung berapi tersebar di sepanjang Pulau Sumatra, Jawa, sampai Nusa Tenggara. Gunung berapi juga banyak ditemui di Pulau Sulawesi dan Maluku. Beberapa gunung berapi di Nusantara sangat terkenal di dunia karena letusannya yang sangat dahsyat, yaitu gunung berapi Tambora dan Krakatau.

Gunung berapi adalah lubang kepundan atau rekahan dalam kerak bumi tempat keluarnya cairan magma atau gas atau cairan lainnya ke permukaan bumi. Ciri gunung berapi adalah adanya kawah atau rekahan. Sewaktu-waktu gunung berapi tersebut dapat meletus.

Di Indonesia, sebagian besar gunung berapi tersebar di sepanjang Pulau Sumatra, Jawa, sampai Nusa Tenggara. Gunung berapi juga banyak ditemui di Pulau Sulawesi dan Maluku. Beberapa gunung berapi di Nusantara sangat terkenal di dunia karena letusannya yang sangat dahsyat, yaitu gunung berapi Tambora dan Krakatau.

b. Bentuk Muka Bumi

Indonesia terdiri atas belasan ribu pulau, baik yang berukuran besar maupun yang berukuran kecil. Jumlah pulau seluruhnya mencapai 13.466 buah. Luas wilayah Indonesia mencapai 5.180.053 km², terdiri atas daratan seluas 1.922.570

km² dan lautan seluas 3.257.483 km². Ini berarti wilayah lautannya lebih luas dari wilayah daratannya.

Jika kamu perhatikan keadaan pulau-pulau di Indonesia, tampak adanya keragaman bentuk muka bumi. Bentuk muka bumi Indonesia dapat dibedakan menjadi dataran rendah, dataran tinggi, bukit, gunung, dan pegunungan.

c. Kondisi Iklim Indonesia

Indonesia berada di wilayah tropis. Apa yang menjadi ciri daerah beriklim tropis? Ciri iklim tropis adalah suhu udara yang tinggi sepanjang tahun yaitu sekitar 27°C. Di daerah iklim tropis, tidak ada perbedaan yang jauh antara suhu pada musim hujan dan musim kemarau. Kondisi ini berbeda dengan daerah lintang sedang yang suhunya berbeda sangat jauh antara musim dingin dengan musim panas. Suhu pada musim dingin dapat mencapai sekitar - 20°C, sedangkan pada saat musim panas dapat mencapai sekitar 40°C.

Secara umum, keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh tiga jenis iklim yaitu iklim muson, iklim laut dan iklim tropis. Gambaran tentang ketiga jenis iklim tersebut adalah:

- 1) Iklim muson, dipengaruhi oleh angin muson yang berubah-ubah setiap periode waktu tertentu. Biasanya satu periode perubahan adalah enam bulan.
- 2) Iklim tropis, terjadi karena Indonesia berada di daerah tropis. Suhu yang tinggi mengakibatkan penguapan yang tinggi dan berpotensi untuk terjadinya hujan.
- 3) Iklim laut, terjadi karena Indonesia memiliki wilayah laut yang luas, sehingga banyak menimbulkan penguapan dan akhirnya mengakibatkan terjadinya hujan.

Berbagai jenis iklim tersebut berdampak pada tingginya curah hujan di Indonesia. Curah hujan di Indonesia bervariasi antarwilayah, tetapi umumnya sekitar 2500 mm/tahun. Walaupun angka curah hujan bervariasi antarwilayah di Indonesia, tetapi pada umumnya tergolong besar. Kondisi curah hujan yang besar ditunjang dengan penyinaran matahari yang cukup membuat Indonesia sangat cocok untuk kegiatan pertanian, sehingga mampu memenuhi kebutuhan penduduk akan pangan.

Hal yang menarik bagi Indonesia adalah terjadinya angin muson. Angin muson adalah angin yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara antara samudra dan benua. Pada saat lautan atau samudra menerima penyinaran matahari, maka diperlukan waktu yang lebih lama untuk memanaskan lautan. Sementara itu, daratan lebih cepat menerima panas. Akibatnya lautan bertekanan lebih tinggi dibandingkan dengan daratan. Bergeraklah udara dari lautan ke daratan.

Pada saat musim hujan di Indonesia (Oktober sampai April), angin muson yang bergerak dari Samudra Pasifik menuju wilayah Indonesia dibelokkan oleh gaya coriolis, sehingga berubah arahnya menjadi angin barat atau disebut angin muson barat. Pada saat bergerak menuju wilayah Indonesia, angin muson dari Samudra Pasifik telah membawa banyak uap air, sehingga diturunkan sebagai hujan di Indonesia.

Peristiwa sebaliknya terjadi pada saat musim kemarau (Mei sampai September). Pada saat itu, angin muson dari Benua Australia atau disebut angin timur yang bertekanan maksimum bergerak menuju Benua Asia yang bertekanan

minimum melalui wilayah Indonesia. Karena Benua Australia sekitar 2/3 wilayahnya berupa gurun, maka udara yang bergerak tadi relatif sedikit uap air yang dikandungnya. Selain itu, udara tadi hanya melewati wilayah lautan yang sempit antara Australia dan Indonesia, sehingga sedikit pula uap yang dikandungnya. Pada saat itu, di Indonesia terjadi musim kemarau.

Pada musim hujan, petani Indonesia mulai menyiapkan lahannya untuk bercocok tanam. Jenis tanaman yang ditanam adalah yang membutuhkan air pada awal pertumbuhannya, contohnya padi. Sementara itu, nelayan Indonesia justru mengurangi frekuensi melaut karena biasanya pada saat tersebut sering terjadi cuaca buruk dan gelombang laut cukup besar, sehingga membahayakan mereka. Ikan juga lebih sulit ditangkap, sehingga terjadi kelangkaan pasokan ikan dan akibatnya harga ikan lebih mahal dari biasanya. Musim hujan tentu tidak banyak berpengaruh pada aktivitas masyarakat Indonesia yang pekerjaannya tidak berhubungan langsung dengan alam, misalnya pegawai atau karyawan.

Pada saat musim kemarau, sebagian petani terpaksa membiarkan lahannya tidak ditanami karena tidak adanya pasokan air. Sebagian lainnya, masih dapat bercocok tanam dengan mengandalkan air dari sungai atau dari saluran irigasi. Ada pula petani yang berupaya bercocok tanam walaupun tidak ada air yang cukup dengan memilih jenis tanaman atau varietas yang tidak memerlukan banyak air. Pada saat musim kemarau, nelayan dapat mencari ikan di laut tanpa banyak terganggu oleh cuaca yang buruk. Hasil tangkapan ikan juga biasanya

lebih besar dibanding musim hujan, sehingga pasokan ikan juga cukup berlimpah.

Pola angin muson yang bergerak menuju wilayah Indonesia pada saat angin barat dimanfaatkan oleh nenek moyang bangsa Indonesia untuk melakukan perpindahan atau migrasi dari Asia ke berbagai wilayah di Indonesia. Perahu yang digunakan untuk melakukan migrasi tersebut masih sangat sederhana dan pada saat itu masih mengandalkan kekuatan angin, sehingga arah gerakannya mengikuti arah gerakan angin muson.

2. Flora dan Fauna

Indonesia memiliki keanekaragaman flora dan fauna (keanekaragaman hayati) yang sangat besar. Bahkan, keanekaragaman hayati Indonesia termasuk tiga besar di dunia bersama-sama dengan Brazil di Amerika Selatan dan Zaire di Afrika. Berdasarkan data dari Departemen Kehutanan dan Perkebunan tahun 1999 jumlah spesies tumbuhan di Indonesia mencapai 8.000 spesies yang sudah teridentifikasi, sedangkan jumlah spesies hewan mencapai 2.215 spesies. Spesies hewan terdiri atas 515 mamalia, 60 reptile, 1519 burung, dan 121 kupu-kupu.

Besarnya keanekaragaman hayati di Indonesia berkaitan erat dengan kondisi iklim dan kondisi fisik wilayah. Suhu dan curah hujan yang besar memungkinkan tumbuhnya beragam jenis tumbuhan. Mengapa demikian?

Tumbuhan memerlukan air dan suhu yang sesuai. Semakin banyak air tersedia semakin banyak tumbuhan yang dapat tumbuh dan karena itu semakin banyak hewan yang dapat hidup di daerah tersebut. Bukti dari pernyataan tersebut dapat kalian bandingkan

antara daerah dengan curah hujan yang tinggi seperti Indonesia dengan daerah gurun yang curah hujannya sangat kecil. Keanekaragaman flora fauna Indonesia jauh lebih banyak dibandingkan daerah gurun.

a. Persebaran Flora di Indonesia

Flora di Indonesia ternyata dapat dibedakan menjadi dua kelompok besar yaitu Indo-Malayan dan Indo-Australian. Kelompok Indo-Malayan meliputi kawasan Indonesia Barat. Pulau-pulau yang masuk ke dalam kelompok ini adalah Sumatra, Kalimantan, Jawa, dan Bali. Kelompok Indo-Australian meliputi tumbuhan yang ada kawasan Indonesia Timur. Pulaupulau yang termasuk dalam kawasan ini adalah Sulawesi, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua.

b. Persebaran Fauna Indonesia

Fauna Indonesia dapat dikelompokkan menjadi tiga corak yang berbeda yaitu fauna bagian barat, tengah, dan timur. Garis yang memisahkan fauna Indonesia Bagian Barat dengan Tengah dinamakan garis Wallace, sedangkan garis yang memisahkan fauna Indonesia Bagian Tengah dan Timur dinamakan Garis Weber.

Fauna bagian barat memiliki ciri atau tipe seperti halnya fauna Asia sehingga disebut tipe Asiatis (*Asiatic*). Fauna bagian timur memiliki ciri atau tipe yang mirip dengan fauna yang hidup di Benua Australia, sehingga disebut Tipe Australis (*Australic*). Fauna bagian tengah merupakan fauna peralihan yang ciri atau tipenya berbeda dengan fauna Asiatis maupun Australis. Faunanya memiliki ciri tersendiri yang tidak ditemukan di tempat lainnya di Indonesia. Fauna tipe ini disebut fauna endemis.

1) Fauna Indonesia Bagian Barat

Fauna Indonesia bagian Barat atau tipe Asiatis mencakup wilayah Sumatra, Jawa, Bali, dan Kalimantan. Mamalia berukuran besar banyak ditemui di wilayah ini seperti gajah, macan, tapir, badak bercula satu, banteng, kerbau, rusa, babi hutan, orang utan, monyet, bekantan, dan lain-lain. Selain mamalia, di wilayah ini banyak pula ditemui reptil seperti ular, buaya, tokek, kadal, tokek, biawak, bunglon, kura-kura, dan trenggiling. Berbagai jenis burung yang dapat ditemui diantaranya burung hantu, gagak, jalak, elang, merak, kutilang, dan berbagai macam unggas. Berbagai macam ikan air tawar seperti pesut (sejenis lumba-lumba di Sungai Mahakam) dapat ditemui di wilayah ini. Perhatikan gambar di bawah ini yang merupakan contoh fauna Indonesia bagian Barat.

2) Fauna Indonesia Tengah atau tipe peralihan

Wilayah fauna Indonesia Tengah atau disebut pula wilayah fauna Kepulauan Wallace, mencakup Sulawesi, Maluku, Timor, dan Nusa Tenggara serta sejumlah pulau-pulau kecil di sekitar pulau-pulau tersebut. Fauna yang menghuni wilayah ini antara lain babi rusa, anoa, ikan duyung, kuskus, monyet hitam, kuda, sapi, monyet saba, beruang, tarsius, sapi, dan banteng. Selain itu terdapat pula reptil, Amphibia, dan berbagai jenis burung. Reptil yang terdapat di daerah ini, diantaranya biawak, komodo, buaya, dan ular. Berbagai macam burung yang terdapat di wilayah ini diantaranya maleo, burung dewata, mandar, raja udang, rangkong, dan kakatua nuri. Berikut ini gambar contoh fauna Indonesia bagian Tengah.

3) Fauna Indonesia Bagian Timur

Fauna Indonesia Bagian Timur atau disebut tipe australian tersebar di wilayah Papua, Halmahera, dan Kepulauan Aru. Fauna berupa mamalia yang menghuni wilayah ini antara lain kanguru, beruang, walabi, landak irian (nokdiak), kuskus, pemanjat berkantung (oposum layang), kanguru pohon, dan kelelawar. Di wilayah ini tidak ditemukan kera. Di samping mamalia tersebut terdapat pula reptil seperti biawak, buaya, ular, kadal. Berbagai jenis burung ditemui di wilayah ini diantaranya burung cenderawasih, nuri, raja udang, kasuari, dan namudur. Jenis ikan air tawar yang ada relatif sedikit.²⁰

6. Hasil Belajar

1) Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari suatu materi pelajaran yang berupa data kuantitatif dan kualitatif. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa dengan tujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi apa belum. Penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya

²⁰ Iwan Setiawan dkk. Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII, (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2017), hal. 51-73

kualitas proses suatu pendidikan serta kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.²¹

2) Bentuk-bentuk hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar di klarifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu :

a) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu :

(1) Pengetahuan hafalan (knowlegde) ialah tingkat kemampuan untk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya.

(2) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahui. Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori :

- (a) Pemahaman terjemahan,
- (b) Pemahaman penafsiran, dan
- (c) Pemahaman eksplorasi

²¹Kumandar. *Langkah mudah penelitian Tindakan Kelas sebagai pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Gravindo Persada, 2006), hal.276-277

(3) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis

(4) Analisa adalah kemampuan menguraikan suatu integrasi atau situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya

(5) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk menyeluruh.

(6) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

(1) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif

(2) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan

(3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut

untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi

(4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk msuatu system nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya

(5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.²²

c) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motoric, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan kordinasi saraf dan kordinasi badan antara lain:

(1) Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok

(2) Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, memerlukan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang di koordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan

(3) Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata

²²Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : Rineka Cipta 2006), Hal 206.

- (4) Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.²³

B. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini peneliti lebih dulu melihat kondisi awal peserta didik dan melihat media yang digunakan oleh guru, setelah itu peneliti melakukan pre test untuk melihat hasil dari sebelum menggunakan media dan selanjutnya penggunaan media Autoplay dilakukan dalam pembelajaran dan dilanjutkan dengan post test sehingga bisa diketahui hasil yang didapat dari penggunaan media tersebut.



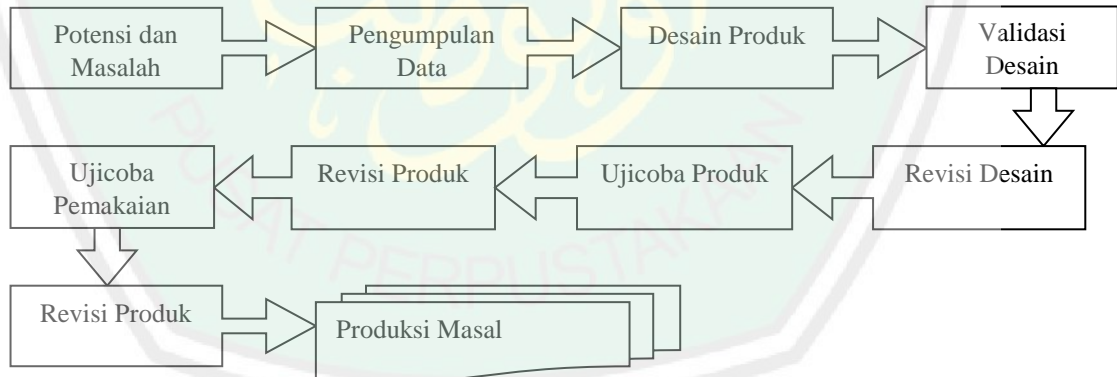
²³Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya 1995), Hal 24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development (R&D)* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁴ Penelitian *Research and Development (R&D)* digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berupa autoplay sebagai penunjang dalam proses pembelajaran.

Gambar 3.1
Langkah-langkah Metode Research and Development (R&D)



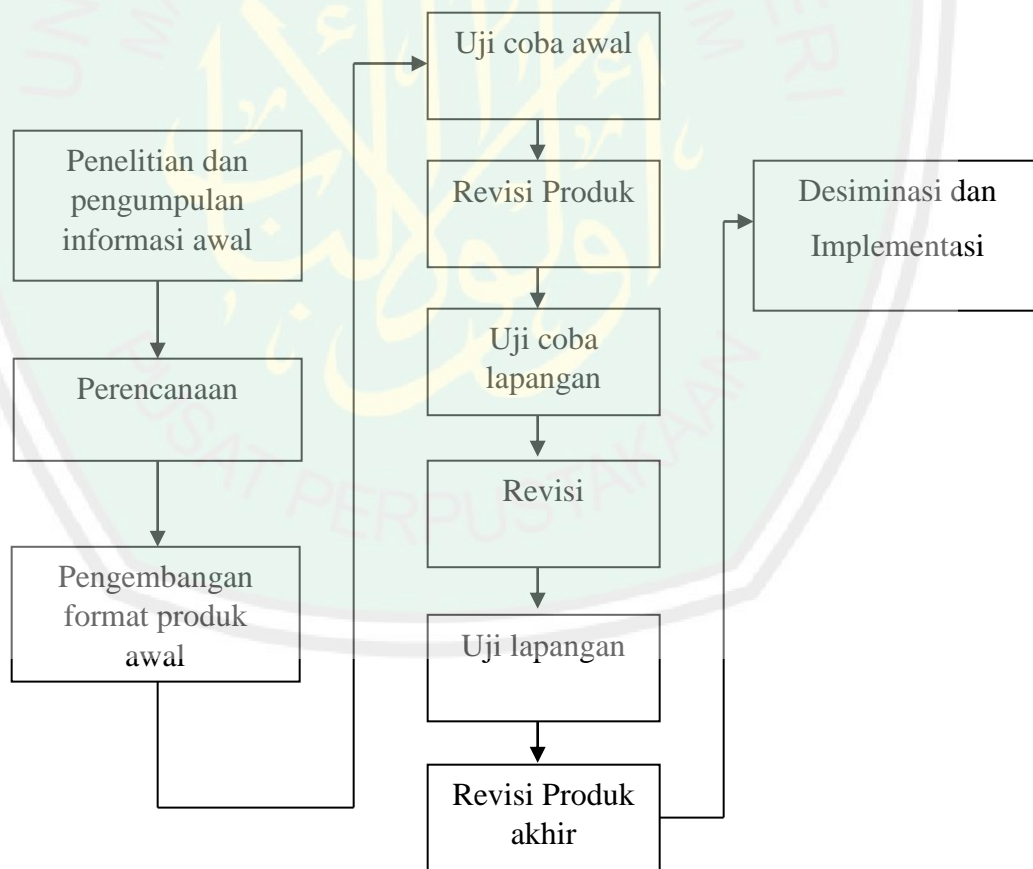
²⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm 407.

B. Model Pengembangan

Pada penelitian ini akan dikembangkan produk bahan ajar dengan mengadaptasi model pengembangan milik Borg and Gall. Peneliti memilih model Borg and Gall karena model Borg and Gall mampu menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai validasi tinggi karena melalui serangkaian uji coba di lapangan dan validasi ahli.

Gambar 3.2

Langkah-langkah Model Pengembangan Borg and Gall.



Borg dan Gall memperinci langkah-langkah penelitian dan pengembangan seperti di uraikan di bawah ini :

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
8. Uji Lapangan
9. Revisi Produk Akhir
10. Desiminasi dan Implementasi.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan mengikuti langkah-langkah pengembangan Borg and Gall yng akan dijelaskan sebagai berikut:²⁵

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research and informing colecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

Peneliti melakukan observasi kelas, identifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran dan merangkum permasalahan di SMP

²⁵Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Halaman 169-170

Muhammadiyah 06 Dau Malang untuk memperoleh informasi awal dalam melakukan pengembangan.

2. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.

Setelah melakukan observasi peneliti merumuskan tujuan, perencanaan dalam menentukan materi yang tepat untuk produk yang akan dibuat.

3. Pengembangan draft produk (*develope preliminary form of product*) pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrument evaluasi.

Peneliti menyiapkan materi pembelajaran, perangkat evaluasi serta membuat instrumen untuk pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum produk di uji cobakan di lapangan diperlukan evaluasi dari para ahli untuk menentukan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*) uji coba di lapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

Uji coba tahap awal dilakukan pada satu sekolah yang melibatkan 20-30 subjek. Hasil observasi dan angket dikumpulkan sebagai bahan yang akan

di analisis oleh peneliti. Hasil analisis dari uji coba awal menjadi bahan masukan revisi produk awal.

5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*) berkesinambungan dari tahap sebelumnya, pada tahap ini data yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki produk bahan ajar yang telah dikembangkan.

Berdasarkan masukan dan saran dari beberapa ahli dan hasil uji coba lapangan dijadikan sebagai informasi kualitatif tentang produk yang dikembangkan sekaligus menjadi acuan untuk menyempurnakan produk.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*) melakukan uji coba yang lebih luas pada satu sekolah dengan 30 puluh sampai dengan 80 orang subjek uji coba dan membandingkan 2 kelas yang satu menggunakan media pembelajaran dan yang satu tidak menggunakan media. Data kuantitatif penampilan guru sebelumnya dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*). Data yang diperoleh dari tahapan sebelumnya diolah dan dijadikan sebagai acuan dasar untuk perbaikan produk pengembangan.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operational field testing*) dilaksanakan pada satu sekolah dengan 20 sampai 60 siswa. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya

9. Penyempurnaan produk akhir (final product revision) setelah dilakukan uji lapangan maka dilakukan penyempurnaan yang dilihat melalui hasil wawancara, observasi dan lain-lain.

Hasil uji coba lapangan yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan melibatkan beberapa subjek dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebar luaskan produk yang dapat dilakukan dengan melalui kerja sama dengan penerbit sehingga produk yang dikembangkan dapat disebar luaskan.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan oleh Borg and Gall tersebut dengan pembatasan. Borg and Gall (dalam Emzir, 213:271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti, maka langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi 7 tahap:

1. Tahap pengumpulan informasi awal
2. Tahap perencanaan
3. Pengembangan format produk awal

4. Uji coba awal
5. Revisi produk
6. Uji lapangan
7. Revisi produk akhir

8. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk sangat penting dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba kepada sasaran produk yang dikembangkan. Sebelum diuji cobakan, produk media pembelajaran berbasis autoplay divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi tahap satu. Produk yang telah direvisi diuji coba tahap I, kemudian dilaksanakan revisi tahap II. Produk hasil revisi tahap I diuji coba lapangan terhadap siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Adapun perolehan hasil belajar siswa melalui pre test dan post test digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis autoplay. Selanjutnya hasil pre test dan post tes dianalisis melalui uji T

Adapun desain uji coba pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1) Ahli isi dan ahli desain

Ahli isi dan ahli desain yang ditetapkan sebagai validator isi atau materi produk pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay ini adalah dosen yang ahli dalam desain media autoplay dan ahli dalam bidang pembelajaran IPS.

Langkah-langkah yang dilakukan selama review media pembelajaran pada ahli isi atau materi mata pelajaran IPS kelas VII sebagai berikut :

- a) Mendatangi validator isi dan desain
- b) Menjelaskan proses pengembangan yang dilakukan
- c) Memberikan hasil produk yang telah dibuat
- d) Meminta masukan terkait kualitas isi dan desain pada media pembelajaran yang dikembangkan melalui angket.

2) Guru mata pelajaran IPS

Guru mata pelajaran IPS yang ditetapkan sebagai pemandu uji coba lapangan produk pengembangan media pembelajaran adalah guru IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

b. Subyek Uji Coba

1) Populasi

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2) Sample

Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 29 orang siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

c. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara, kritik dan saran dalam angket dan dokumentasi yang kemudian dinarasikan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pre test dan post test dan juga angket.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui bagaimana kelayakan produk, dan wawancara dilakukan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran IPS dan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Autoplay.

2) Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk Autoplay dalam bentuk validasi produk yang akan diisi oleh validator, dalam validasi ini ada dua validator yang pertama validasi materi dan yang ke dua validasi desain. Validasi materi akan dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang IPS, sedangkan validasi desain dilakukan oleh dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran.

3) Tes

Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa dalam menguasai materi. Tes yang digunakan salah satunya adalah tes tertulis yakni *pre test* dan *post test* berbentuk pilihan ganda (*multiple choice test*).

e. Teknik Analisis Data

1) Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS berdasarkan kompetensi inti (KI) dan

kompetensi dasar (KD) dan indikator. Hasil analisis ini digunakan sebagai pedoman untuk pengembangan media pembelajaran.

2) Analisis kelayakan produk pengembangan

Data dari hasil penyebaran angket untuk uji kelayakan produk, kemudian hasil dari analisis digunakan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran. Kemudian menguji tingkat validitas dan kelayakan produk untuk dapat diimplementasikan dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan dari ahli isi dan ahli desain pembelajaran, praktisi pendidikan yang diperoleh dari wawancara kemudian diidentifikasi berdasarkan karakteristik data.

Data yang bersifat kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian dan diinterpretasikan, kemudian dijelaskan secara kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan skala linkert dalam bentuk pilihan ganda, dan selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut.

Angket penilaian menggunakan skala linkert dengan empat alternative jawaban, kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.1

Skala Linkert

Jawaban	Keterangan
A	Sangat baik
B	Baik
C	Cukup baik
D	Kurang baik

Sebagai dasar pedoman untuk menentukan tingkat kevalidan dan pengambilan keputusan untuk merevisi pengembangan media pembelajaran menggunakan kualifikasi penilaian sebagai berikut :²⁶

Tabel 3.2

Tingkat Kevalidan

Prosentase	Kualifikasi Kevalidan
80-100	Sangat valid/ tidak revisi
60-80	Valid/ tidak revisi
40-60	Cukup valid/ perlu revisi
20-40	Tidak valid/ revisi

Apabila skor validasi yang diperoleh minimal 60, maka media pembelajaran yang dikembangkan sudah dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

3) Analisis Uji-T

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan produk pengembangan pada uji coba lapangan siswa kelas VII SMP

²⁶Suharsimi Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2 (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), Halaman 89

Muhammadiyah 06 Dau Malang sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran IPS berbasis autoplay diperlukan analisis Uji-T.

Untuk menghitung tingkat perbandingan menggunakan rumus dengan uji-T, perhitungan ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan pengaruh suatu perilaku yang dikenakan pada suatu kelompok objek peneliti. Setelah diketahui hasil uji T maka dapat membuktikan hipotesis dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

H_0 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran autoplay

H_1 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran autoplay.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay

Media pembelajaran autoplay menggunakan model Borg and Gall dalam proses pengembangannya. Adapun pengembangannya menggunakan langkah-langkah yang di adaptasi dari model pengembangan Borg and Gall yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan data

- a. Kondisi Pembelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang

Proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam satu minggu dengan waktu 2 X 40 menit. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran yang sederhana dan tidak memerlukan banyak media bantu seperti ceramah dan diskusi.

Dalam pengamatan peneliti ketika mengikuti proses pembelajaran, guru ketika masuk ke kelas, hampir semua siswa berada di luar kelas dan guru harus mengajak siswa masuk kelas satu-persatu dan mulai berusaha mengondisikan kelas supaya tidak ramai dan lebih tenang. Setelah itu guru mengajak siswa berdo'a bersama sebelum memulai pelajaran. Setelah itu langsung saja guru membuka

buku paket yang telah dibawa dan mengajak siswa untuk membuka buku masing-masing, lalu guru mulai menjelaskan pelajaran. Tidak lama kemudian sebagian siswa mulai ngobrol sendiri terutama siswa yang duduk dibangku belakang dan samping dan pojok. Karna mulai bosan dengan penjelasan yang memang dalam model pembelajaran ceramah guru yang lebih berperan aktif dibandingkan dengan siswa, sehingga secara tidak langsung siswa akan lebih cepat bosan bahkan mengantuk dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan

SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang adalah sekolah yang sarana dan prasarananya sudah cukup memadai terutama untuk mendukung proses belajar dan pembelajaran seperti Buku Paket, Proyektor, dan Laboratorium Komputer. Adanya berbagai fasilitas yang sudah cukup untuk menunjang proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara maksimal karena pembelajaran masih terpusat pada guru.

Ibu Sujati sebagai guru IPS kelas VII dan VIII mengatakan bahwa siswa kurang tertarik dan kadang sulit dikondisikan ketika jam pelajaran, apalagi beberapa jam pelajaran berada di jam sebelum sholat jamaah dhuhur dan jam terakhir sehingga siswa sudah tidak konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru IPS tersebut, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran IPS pada subtema Kondisi Alam Indonesia. Materi ini merupakan rekomendasi dari guru karena pada materi siswa memerlukan pemahaman yang lebih dan contoh yang nyata seperti kondisi wilayah Indonesia, persebaran flora dan juga persebaran fauna di Indonesia.

Melalui gambar, video dan tampilan media yang menarik diharapkan dan membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa bisa lebih aktif dalam pembelajaran.

2. Perencanaan

a. Merancang Materi Pembelajaran

Dari hasil identifikasi kurikulum di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang yang berupa Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Siswa. Berikut hasil identifikasi yang telah dilakukan di lapangan:

Kompetensi Inti

- 1) Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

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

Tabel 4.1

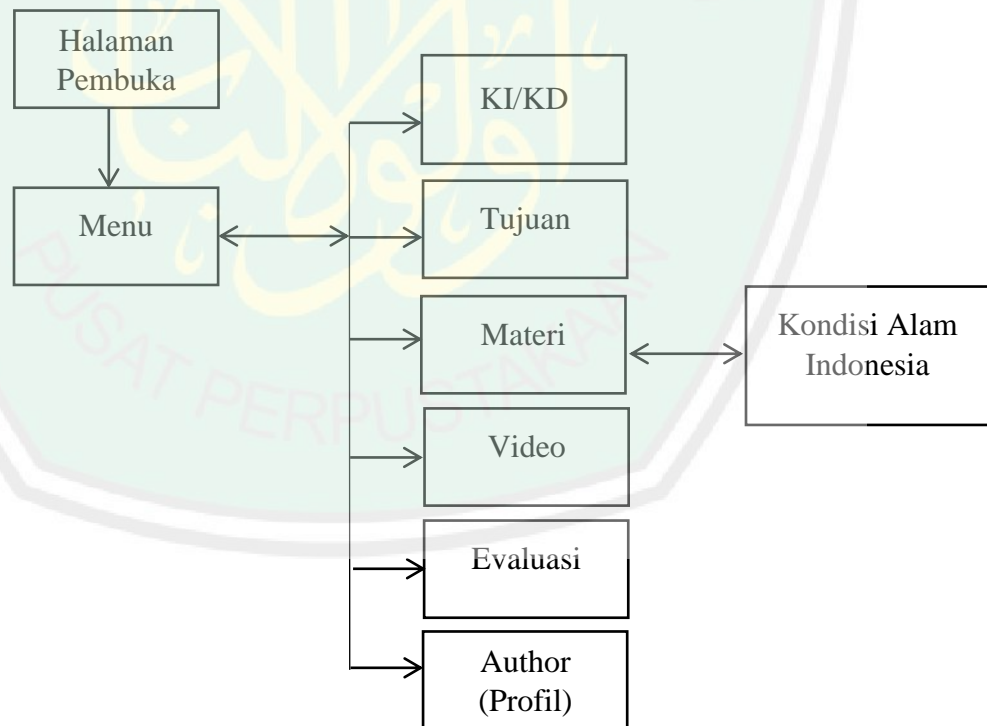
Kompetensi Dasar dan Indikator

	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1.1 menjelaskan kondisi fisik wilayah Indonesia
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.	3.1.2 mengidentifikasi flora dan fauna Indonesia

b. Membuat Rancangan Desain Media

Setelah melakukan pengumpulan data maka hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah membuat rancangan media pembelajaran. Ada beberapa komponen-komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran supaya media terusun rapih dan sistematis sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar 4.1
Desain Media Pembelajaran



3. Pengembang Format Produk Awal

Desain media pembelajaran Autoplay dipaparkan sebagai berikut:

a. Tampilan Awal

Tampilan awal ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran Autoplay pada siswa. Dibagian ini terdapat sub tema “Kondisi Alam Indonesia”. Selain itu juga dijelaskan bahwa media ini untuk kelas VII SMP/MTs. Disebelah kiri bawah slide terdapat tombol berwarna biru yang berarti “open” untuk masuk ke menu.

Gambar 4.2

Tampilan Awal Autoplay



b. Tampilan menu

Tampilan menu terdiri dari beberapa tombol untuk memilih apa yang hendak dibuka terlebih dahulu. Pilihan dalam menu ada KI/KD, Tujuan, Materi, Video, Evaluasi, dan Author.

Gambar 4.3

Tampilan menu Autoplay




c. KI/KD

KI (Kompetensi Inti) yang mencakup materi Kondisi Alam Indonesia.

Gambar 4.4**Kompetensi Inti Kondisi Alam Indonesia**

KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural) 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) sesuatu dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.


d. Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan beberapa tujuan pembelajaran materi Kondisi Alam Indonesia.

Gambar 4.5**Tujuan Pembelajaran Kondisi Alam Indonesia**

Tujuan pembelajaran

1. Menjelaskan kondisi wilayah Indonesia
2. Menjelaskan bentuk muka bumi
3. Mengidentifikasi iklim di Indonesia
4. Menganalisis persebaran flora dan fauna di Indonesia




e. Materi

Materi berisikan semua materi Kondisi Alam Indonesia yang terdapat di beberapa slide, selain berisikan materi juga terdapat gambar-gambar sehingga siswa bisa lebih paham tentang isi materi yang dipelajari melalui media pembelajaran Autoplay.



Gambar 4.6

Materi Kondisi Alam Indonesia

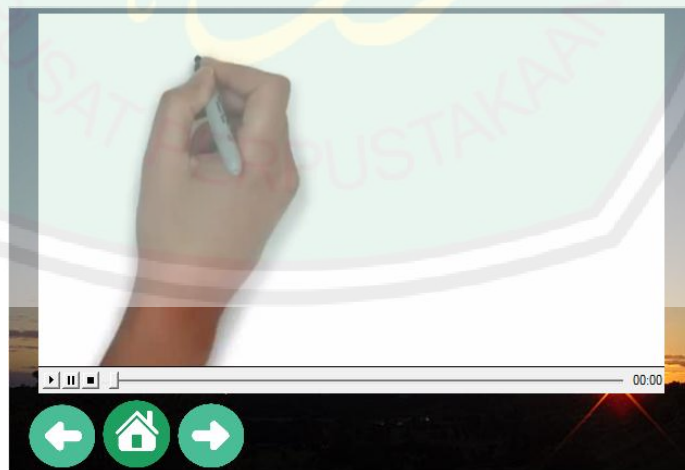


f. Video

Selain terdapat gambar dalam materi Kondisi Alam Indonesia, dalam media pembelajaran Autoplay ini juga terdapat video.

Gambar 4.7

Video Kondisi Alam Indonesia

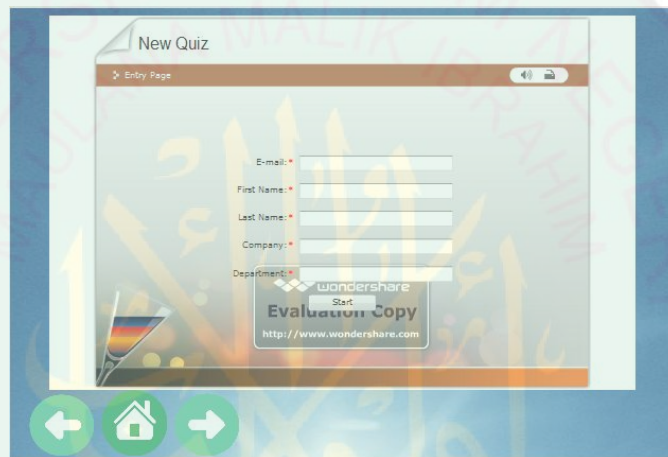


g. Evaluasi

Media pembelajaran Autoplay terdapat evaluasi/quiz yang berupa pertanyaan pilihan ganda untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah dipelajari bersama.

Gambar 4.8

Quiz/Evaluasi Kondisi Alam Indonesia



h. Author

Pada halaman terakhir terdapat identitas pembuat media pembelajaran yang berisikan nama lengkap, alamat, tempat dan tanggal lahir juga pendidikan yang ditempuh.

Gambar 4.9

Author



4. Uji Coba Lapangan Tahap Awal

Uji coba media pembelajaran Autoplay diambil mulai tanggal 16 juli dan berakhir pada 25 juli 2018, Data penilaian produk pengembangan media pembelajaran Autoplay dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut:

- a. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian materi terhadap media pembelajaran Autoplay untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Dau Malang yang dilakukan oleh dosen ahli materi IPS.
- b. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian desain terhadap media pembelajaran Autoplay untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah Dau Malang yang dilakukan oleh dosen ahli desain produk media pembelajaran.

- c. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran Autoplay untuk siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang yang dilakukan oleh guru IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala likert. Adapun data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran validator. Untuk angket validasi ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran IPS.

5. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba yang pertama, dilakukan revisi terhadap media pembelajaran Autoplay sesuai dengan saran dosen ahli dan guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang.

Revisi yang didapatkan dari dosen ahli dan guru mata pelajaran IPS adalah tombol “open” halaman depan diganti, tulisan kelas VII diganti dengan gambar, sebaiknya menggunakan background yang tidak memiliki banyak warna sehingga siswa kesulitan membaca materi.

6. Uji Lapangan

Produk media pembelajaran Autoplay telah mengalami uji coba dan dua kali revisi. Untuk selanjutnya akan dilakukan tahap uji lapangan yang akan dilakukan terhadap siswa kelas VII C di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang yang berjumlah 28 Siswa.

Dalam uji lapangan ini yang pertama adalah melakukan pre test terhadap siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Autoplay, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Autoplay dan yang terakhir untuk mengetahui hasil dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran Autoplay dilakukan post test terhadap siswa kelas VII C.

Selain pre test dan post test yang dilakukan, siswa kelas VII C juga diberi lembar penilaian media pembelajaran Autoplay untuk sebagai saran untuk penyempurnaan media pembelajaran Autoplay.

7. Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan uji lapangan dan mendapat penilaian dan saran dari siswa kelas eksperimen, maka untuk menyempurnakan produk media pembelajaran Autoplay dilakukan revisi produk akhir.

B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Autoplay

1. Hasil Validasi Ahli Materi/isi

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli materi oleh ibu di paparkan sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil validasi ahli materi

	Kriteria	P(%)	Skala Konferensi
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media Autoplay	75	Valid
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	75	Valid
3	Media Autoplay mudah digunakan dalam mengajar IPS	100	Sangat valid
4	Materi yang disajikan jelas dan dapat mudah dipahami	100	Sangat valid
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	100	Sangat valid
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi	75	Valid
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Autoplay jelas dan mudah dipahami	75	Valid
8	Kebenaran isi materi	100	Sangat valid
9	Keruntutan penyajian materi	100	Sangat valid
10	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII	75	Valid
	Jumlah	87,5 %	Sangat valid

b. Data Kualitatif

Dari hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dosen ahli materi IPS mendapatkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Materi yang tidak tercantum di video dalam penjelasan harus lebih detail
2. Dalam media pembelajaran Autoplay ditambahkan indikator

3. Ditambahkan ayat al-Qur'an yang berkaitan dengan materi
4. Gempa vulkanik dan tektonik serta rekahan dijelaskan lagi

c. Analisis Validasi Ahli Materi

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media Autoplay memperoleh hasil 75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan media pembelajaran Autoplay.
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Media Autoplay mudah digunakan dalam mengajar IPS memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay mudah digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Materi yang disajikan jelas dan dapat mudah dipahami memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami.
- 5) Kesesuaian materi dengan gambar dan video memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan video sudah sesuai dengan materi yang disajikan.

- 6) Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa latihan soal sudah sesuai dengan materi.
- 7) Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Autoplay jelas dan mudah dipahami memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah jelas dan mudah dipahami.
- 8) Kebenaran isi materi memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah benar.
- 9) Keruntutan penyajian materi memperoleh hasil 100%. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyajian materi sudah benar dan sesuai.
- 10) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik kelas VII.

2. Hasil Validasi Ahli Desain

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.2

Hasil validasi ahli desain

	Kriteria	P(%)	Skala Konferensi
1	Kemenarikan tampilan pada pembukaan awal Autoplay	75	Valid
2	Kesesuaian warna dan background pada tiap halaman	75	Valid
3	Kejelasan tulisan pada materi	100	Sangat valid
4	Kesesuaian gambar dengan tulisan	75	Valid
5	Penyajian gambar dan video menarik	100	Sangat valid
6	Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan	100	Sangat valid
7	Efektifitas penggunaan media pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan minat belajar siswa	75	Valid
8	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII	75	Valid
9	Media pembelajaran Autoplay mampu menarik dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran	100	Sangat valid
10	Kemudahan penggunaan media Autoplay dalam pembelajaran IPS	75	Valid
Jumlah		85%	Sangat valid

b. Data Kualitatif

No	Point yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1	Tombol open diganti yang lebih familiar Tulisan kelas VII diganti dengan gambar yang lebih bagus dan menarik		
2	Background diganti sehingga tulisan menjadi lebih mudah dibaca		
3	Ditambah foto author		

c. Analisis Validasi Ahli Desain

- 1) Tampilan pada pembukaan awal Autoplay memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan awal pembukaan Autoplay sudah menarik.
- 2) Kesesuaian warna dan background pada tiap halaman memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa warna sudah sesuai dengan background pada Autoplay.
- 3) Kejelasan tulisan pada materi memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa tulisan pada materi sudah jelas dan mudah untuk dipahami.
- 4) Kesesuaian gambar dengan tulisan memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar sudah sesuai dengan tulisan.
- 5) Penyajian gambar dan video menarik memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan video yang disajikan sudah menarik.
- 6) Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan mendapatkan hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan video sudah sesuai dengan materi.
- 7) Efektifitas penggunaan media pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan minat belajar siswa memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay sudah efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- 8) Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII.
- 9) Media pembelajaran Autoplay mampu menarik dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay menarik sehingga membuat siswa aktif dalam pembelajaran.
- 10) Kemudahan penggunaan media Autoplay dalam pembelajaran IPS memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay mudah untuk digunakan.

3. Hasil Validasi ahli Pembelajaran

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.3

Hali validasi ahli pembelajaran

	Kriteria	P(%)	Skala Konferensi
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media Autoplay	100	Sangat valid
2	Kemudahan dalam penggunaan media Autoplay	100	Sangat valid
3	Keterkaitan media dengan KI/KD Kurikulum 2013	100	Valid
4	Membantu siswa dalam memahami materi	75	Sangat valid
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	75	Valid

6	Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan	75	Valid
7	Kejelasan urutan penyampaian materi	75	Valid
8	gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi	100	Sangat valid
9	tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	100	Sangat valid
10	Kesesuaian tugas/evaluasi	75	Valid
Jumlah		87,5 %	Sangat valid

b. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media Autoplay memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa materi sudah sesuai dengan Autoplay.
- 2) Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran Autoplay memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa guru merasa lebih mudah menggunakan Autoplay.
- 3) Keterkaitan media dengan KI/KD Kurikulum 2013 memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran Autoplay sudah berkaitan dengan KI/KD.
- 4) Membantu siswa dalam memahami materi mendapatkan presentase 75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- 5) Kesesuaian materi dengan gambar dan video mendapatkan presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan

video yang ditampilkan sudah sesuai dengan materi Kondisi Alam Indonesia.

- 6) Kesesuaian huruf dan jenis huruf yang digunakan memperoleh presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dan jenis huruf pada desain Autoplay sudah sesuai.
- 7) Kejelasan urutan penyampaian materi memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa urutan penyampaian materi sudah jelas dan benar.
- 8) gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dan video mampu mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.
- 9) tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa memperoleh hasil presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Autoplay sudah sesuai dengan pemahaman siswa.
- 10) Kesesuaian tugas/evaluasi memperoleh hasil presentase sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa tugas/evaluasi sudah sesuai dengan materi yang disampaikan.

4. Hasil Pendapat Siswa

a. Data Kuantitatif

Tabel 4.4
Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Kriteria	(%)	Kriteria	Keterangan
1	Kemudahan media ajar dalam pembelajaran IPS Terpadu	84,82	Sangat valid	Tidak revisi
2	Media ajar memberikan semangat dalam belajar IPS Terpadu	85,71	Sangat valid	Tidak revisi
3	Kemudahan memahami media pembelajaran dalam pelajaran IPS Terpadu	84,82	Sangat valid	Tidak revisi
4	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media pembelajaran	84,82	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kejelasan ilustrasi gambar/video dalam media pembelajaran	82,14	Sangat valid	Tidak revisi
6	Kesukaan tampilan dari media pembelajaran IPS Terpadu	88,39	Sangat valid	Tidak revisi
7	Kemudahan dalam memahami media pembelajaran dalam IPS Terpadu	90,17	Sangat valid	Tidak revisi
8	Kemudahan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran	87,5	Sangat valid	Tidak revisi
9	Kemenarikan media pembelajaran IPS Terpadu	87,5	Sangat valid	Tidak revisi
10	Kesenangan belajar menggunakan media pembelajaran	90,17	Sangat valid	Tidak revisi
$\sum x$		970		
$\sum xi$		1120		
Rata-rata (%)		86,60 (Baik)		

b. Data Kualitatif

Berdasarkan hasil penilaian angket siswa terhadap media pembelajaran Autoplay akan dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Pertanyaan bahwa siswa merasa lebih mudah dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran Autoplay memperoleh hasil presentase sebesar 84,82. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Autoplay telah memenuhi kriteria layak.
- 2) Pertanyaan bahwa media pembelajaran Autoplay meningkatkan semangat dalam belajar memperoleh hasil presentase sebesar 85,71%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay masuk dalam kriteria layak dan menarik.
- 3) Pertanyaan bahwa media pembelajaran Autoplay memberikan kemudahan dalam memahami materi memperoleh hasil presentase sebesar 84,82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay termasuk dalam kriteria layak.
- 4) Pertanyaan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai memperoleh hasil presentase sebesar 84,82%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria layak.
- 5) Pertanyaan bahwa ilustrasi gambar/ video dalam media pembelajaran sangat jelas dan menarik memperoleh hasil

presentase sebesar 82,14%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay telah memenuhi kriteria layak dan menarik.

- 6) Pertanyaan bahwa siswa suka dengan tampilan dari media pembelajaran Autoplay memperoleh hasil presentasi sebesar 88,39%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay masuk dalam kriteria layak.
- 7) Pertanyaan bahwa media pembelajaran Autoplay mudah dipahami memperoleh hasil presentase sebesar 90,17%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay masuk dalam kriteria menarik.
- 8) Pertanyaan bahwa media pembelajaran Autoplay menarik memperoleh hasil presentase sebesar 87,7%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay masuk dalam kriteria layak dan menarik.
- 9) Pertanyaan bahwa media pembelajaran Autoplya menarik untuk pembelajaran memperoleh hasil presentasi sebesar 87,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay memenuhi kriteria layak dan menarik.
- 10) Pertanyaan bahwa siswa senang dengan adanya media pembelajaran Autoplay memperoleh hasil presentase 90,17%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Autoplay memenuhi kriteria layak.

C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang

Berikut adalah hasil dari penilaian pre test dan post test dari siswa kelas VII C sebagai kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan media pembelajaran Autoplay. Sedangkan kelas VII B adalah kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan fasilitas yang sudah ada.

1. Analisis Data

Tabel 4.5

Nilai Pre Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	28	30	60	41,42
Eksperimen	28	30	50	37,14

Tabel 4.6

Nilai Post Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maksimal	Rata-rata
Kontrol	28	70	90	71,5
Eksperimen	28	80	100	89,64

Berdasarkan tabel diatas kelas kelas kontrol memiliki nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 60 dengan rata-rata sebesar 41,42.

Sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 50 dengan rata-rata 37,14. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang dipilih telah memenuhi kriteria sebagai kelas kontrol dan eksperimen karena memiliki rata-rata pengetahuan awal yang hampir setara.

Data dari nilai post test menunjukkan bahwa adanya perubahan kemampuan setelah diberikan perlakuan yakni siswa kelas kontrol melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan Buku Paket yang telah disediakan, sedangkan kelas eksperimen melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Autoplay dengan materi yang sama “Kondisi Alam Indonesia”. Dengan diberikannya post test bertujuan untuk mengetahui perbedaan dari hasil dua kelas yang menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

2. Uji T

Hasil perhitungan analisis data post-test bahwa t_{hitung} dan t_{tabel} $8.303237 > 2.051$ maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *autoplay*. Kemudian dari rata-rata nilai pre-test diketahui x_2 lebih besar dari x_1 ($72,5 > 89,64$).

Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar (*post-test*) yang signifikan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay*. Dalam hal ini media pembelajaran *autoplay* lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi Kondisi Alam Indonesia, dibandingkan dengan proses pembelajaran pada tema yang sama dengan media ajar konvensional (LKS). Dengan begitu media pembelajaran *autoplay* ini sudah mampu membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran serta berperan penting dalam mendorong keefektifitasan kegiatan pembelajaran.

BAB V PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Media merupakan sesuatu yang bisa menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.²⁷

Pengembangan media Autoplay berdasarkan dari analisis kebutuhan pada kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang. Dimana fasilitas untuk pembelajaran cukup memadai seperti proyektor yang disediakan namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru mata pelajaran IPS.

Media pembelajaran Autoplay yang dikembangkan peneliti merupakan produk software yang didalamnya terdapat satu materi yakni Kondisi Alam Indonesia. Dalam media Autoplay terdapat materi, gambar, video, serta quiz untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami materi yang telah disampaikan.

Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas

²⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 171

eksperimen. Keefektifan penggunaan media pembelajaran ini dapat dilihat dari hasil perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bisa diketahui melalui hasil post-test dan pre-test yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen terhadap siswa kelas kontrol.

Pada pengembangan media Autoplay masih terdapat beberapa kelemahan dari peneliti sehingga referensi untuk media Autoplay yang digunakan belum cukup banyak untuk media pengembangan yang lebih baik lagi. Selain referensi yang terbatas, dalam media ini juga terdapat keterbatasan dalam pengembangannya. Autoplay baru sebatas pada materi kondisi alam Indonesia sehingga perlu adanya pengembangan lagi dengan materi-materi lain supaya media Autoplay bisa berkembang lebih luas.

Walter Mc Kenzie mengemukakan bahwa media memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.²⁸ Media visual itu sendiri membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca.²⁹

Media pembelajaran sendiri mempunyai 4 fungsi, yaitu menarik perhatian dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam

²⁸ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011), hlm. 32

²⁹ Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.17

artian membaca teks yang bergambar, adanya gambar-gambar dan video dapat memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Oleh karena itu media pembelajaran yang menarik diperlukan dalam proses belajar mengajar.³⁰

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Autoplay yang dibuat sesuai dengan karakteristik kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sesuai dengan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall yang telah di modifikasi peneliti, maka proses pengembangan media pembelajaran Autoplay melalui 7 tahap, yaitu: Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal, Perencanaan, Pengembangan Format Produk Awal, Uji Coba Awal, Revisi Produk, Uji Coba Lapangan, Revisi Produk, Uji Lapangan, Revisi Produk Akhir.

³⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Mandiri, 2012), hlm 29

2. Kelayakan media pembelajaran Autoplay dapat diketahui dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada 28 siswa dengan memperoleh hasil presentase sebesar 86,60%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay pada mata pelajaran IPS sudah mencapai kriteria layak dan valid.
3. Perbedaan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas setelah diberi perlakuan, baik pada kelas kontrol ataupun kelas eksperimen.

C. Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran Autoplay adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran ini disusun sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, sehingga diharapkan dapat menggunakannya secara mandiri.
- b. Media pembelajaran Autoplay pada pelajaran IPS ini bukanlah satu-satunya sumber belajar siswa, hendaknya guru membimbing siswa untuk membaca buku-buku atau sumber belajar lain yang relevan dengan materi yang akan dipelajari, sehingga dapat menambah pengetahuan lebih banyak lagi.
- c. Media pembelajaran Autoplay ini diharapkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VII pada tahun ajaran berikutnya.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- a. Media pembelajaran Autoplay ini perlu ditingkatkan menjadi e-learning sehingga lebih memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.
- b. Media pembelajaran Autoplay ini hanya bisa digunakan pada komputer, sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut supaya bisa digunakan di smartphone.
- c. Produk pengembangan media pembelajaran Autoplay ini sudah dilakukan beberapa kali revisi sesuai dengan kritik dan saran validator ahli isi/materi. Ahli desain media. Ahli pembelajaran IPS dan siswa. Selanjutnya untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran Autoplay ini hendaknya direvisi lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang lebih baik.
- d. Produk pengembangan media Autoplay ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan lain sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- AH. Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- Haqiqi, Abdur Rozaq. 2016. *Pengaruh Determinasi Diri terhadap Kedisiplinan Mahasiswa Tahun Pertama dalam Mengikuti Kegiatan di Mabna Ibnu Sina Pusat Ma'had Al-Jami'ah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kumandar. 2006. *Langkah Muda Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persaja
- Musfiqon. 2011. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Mandiri
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Setiawan, Iwan. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Pelajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Turmudi. 2008. *Metode Statistika*. Malang: UIN Press.



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 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 467 /Un.03.1/TL.00.1/07/2018 18 Juli 2018
 Sifat : Periting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP Muhammadiyah 06 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 : Atik Nashihatun
 NIM : 14130075
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2018/2019
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang
 Lama Penelitian : Juli 2018 sampai dengan September 2018 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN 2
Surat Bukti Penelitian





PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH DAU
 Majelis Pendidikan Dasar Dan Menengah Muhammadiyah
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG
STATUS : TERAKREDITASI "A"
 NSS : 204051808141 ; NDS : E18082006 ; NPSN : 20517347
 Jl. Margobasuki 48 Jetis Dau - Malang. Telp.(0341) 460972

SURAT KETERANGAN

Nomor : III.A/5.a/149/VIII/2018

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMP Muhammadiyah 06 Dau - Malang, menerangkan bahwa :

Nama : Atik Nashihatun
 NIM : 14130075
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Telah melakukan Penelitian pada tanggal 17 Juli - 7 Agustus 2018 di SMP Muhammadiyah 06 Dau dalam rangka untuk memenuhi tugas akhir (skripsi) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP muhammadiyah 06 Dau Malang"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 7 Agustus 2018
 Kepala Sekolah



Junari, S.Ag

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 SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Atik Nashihatn
 NIM : 14130075
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Dosen Pembimbing : Dr. Wahidmurni, M.Pd., Ak.
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	Ttd
1	06-07-2018	Revisi bab I,II,III	
2	13-07-2018	Validasi angket	
3	03-09-2018	Revisi bab IV	
4	10-09-2018	Bab IV,V	
5	17-09-2018	Tambah teori pada bab V	
6	03-10-2018	Bab I,II,III,IV,V	
7	09-10-2018	Revisi abstrak dan komponen	
8	12-10-2018	ACC untuk sidang	

Malang, 12 Oktober 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan P.IPS

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



LAMPIRAN 4
Lembar Angket Validasi Ahli Materi/Isi

CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN DAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG

Nama Lengkap : NINJA PANJU PURWITA, M.pd
 NIP : -
 Tempat/Tanggal lahir : MADIUN, 11 FEBRUARI 1987
 Alamat Rumah : VILA BUKIT SENGAUNG BLOK AE NO.3

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun
	S1 PENDIDIKAN GEOGRAFI	UM	LULUS 2009
	S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI	UM	LULUS 2012

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
	UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	DOSEN P. IPS	2013 - sekarang

Karya Tulis

No	Judul	Jenis	Tahun
	Pengemb. Media Berbasis Software ArcGIS utk Meningkatkan Motivasi Bljr Mhs P IPS pd Materi Peta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	R & D	2016

Pengembangan Media Flipbook dengan Integrasi Islam-Sains utk Meningkatkan Motivasi Bljr Mhs Pond. IPS pd materi Terbentuknya Alam Semesta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang R & D 2017

INSTRUMEN VALIDASI MATERI UNTUK AHLI MATERI

B. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi “Kondisi Alam Indonesia”. dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon untuk kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli materi. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan social. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama : NINJA PANJU PURWITA, M.Pd

NIP : -

Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Pendidikan : S2 PENDIDIKAN GEOGRAFI UM

Alamat : VILA BUKIT SENKALING Blok AE NO.3

E. Petunjuk Pengisian Angket

- ❖ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- ❖ Isilah dengan tanda *check* pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- ❖ Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi
- ❖ Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Bagus
 - 2 = Kurang Bagus
 - 3 = Bagus
 - 4 = Sangat Bagus

F. Aspek Isi/ Materi

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media Autoplay			✓	
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Media Autoplay mudah digunakan dalam mengajar IPS				✓
4	Materi yang disajikan jelas dan dapat mudah dipahami				✓
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video				✓
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi			✓	
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran Autoplay jelas dan mudah dipahami			✓	
8	Efektifitas penggunaan media pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan minat belajar siswa				✓
9	Media pembelajaran Autoplay membuat siswa aktif dalam pembelajaran				✓
10	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII			✓	
Jumlah					

G. Kritik dan Saran

1. Sumber gambar, bagan, grafik atau data-data jangan lupa dicantumkan.
2. Lanjutkan penulisan skripsi dengan baik dan semoga sukses

H. Kesimpulan

Media pembelajaran Autoplay Media Studio ini:

- o Layak diuji coba tanpa revisi
- o Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran

LAMPIRAN 5
Lembar Angket Validasi Ahli Desain Media



CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN DAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH
06 DAU MALANG

Nama Lengkap : Ahmad Makki Hasan
NIP : -
Tempat/Tanggal lahir : Makkah, 19/03/1984
Alamat Rumah : Singosari - Kab. Malang

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun
	S1	UIN Malang	2002
	S2	"	2007
	S3	"	2017

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
	SMAN 1 Malang	Guru	2006
	PKPBA UIN Malang	Dosen	2009
	UIN Malang	Dosen	2010

Karya Tulis

No	Judul	Jenis	Tahun
	SS Permainan B.A	Buku	2009
	Estetika Alhaji Anwar Ali	"	2012
	Language Teacher Training	"	2015

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi "Kondisi Alam Indonesia", dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon untuk kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli media.

Nama : Ahmad Makti Hasan
NIP : -
Instansi : UW Malang
Pendidikan : S3
Alamat : Singosari - Kab. Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- ❖ Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- ❖ Isilah dengan tanda *check* pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada
- ❖ Tujuan dari lembar validasi ini adalah untuk mengevaluasi aspek isi/materi
- ❖ Penilaian diberikan dengan rentang sebagai berikut:
 - 1 = Tidak Bagus
 - 2 = Kurang Bagus
 - 3 = Bagus
 - 4 = Sangat Bagus

B. Aspek Isi/ Materi

NO	PERTANYAAN	KETERANGAN			
		1	2	3	4
1	Tampilan pada pembukaan awal Autoplay			✓	
2	Kesesuaian warna dan background pada tiap halaman			✓	
3	Kejelasan tulisan pada materi				✓
4	Kesesuaian gambar dengan tulisan			✓	
5	Penyajian gambar dan video menarik				✓
6	Gambar dan video sesuai dengan materi yang disajikan				✓
7	Efektifitas penggunaan media pembelajaran Autoplay dalam meningkatkan minat belajar siswa			✓	
8	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan karakteristik kelas VII			✓	
9	Media pembelajaran Autoplay mampu menarik dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran				✓
10	Kemudahan penggunaan media Autoplay dalam pembelajaran IPS			✓	
Jumlah					

C. Kritik dan Saran

D. Kesimpulan

Media pembelajaran Autoplay Media Studio ini:

- ☑ Layak diuji coba tanpa revisi
- Layak diuji coba dengan revisi sesuai dengan kritik dan saran

LAMPIRAN 6
Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran IPS



CURRICULUM VITAE VALIDATOR AHLI DESAIN DAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH
06 DAU MALANG

Nama Lengkap : Sujati SPd.
NIP : -
Tempat/Tanggal lahir : Malang 2-9-1977.
Alamat Rumah : Jl Trunoyo no 12 Regoso.

Riwayat Pendidikan Formal

No	Tingkat Pendidikan	Instansi Pendidikan	Tahun
1	SD	Sekolah SDN Gunrejo 1	1990
2	SMP / MTs	MTs Al II Malang	1993
3	MA	MAN T Malang	1996
4	SI	Universitas Malang	2001

Riwayat Pengalaman Mengajar/Pelatihan

No	Lembaga	Jabatan	Tahun
1	SMP Muhammadiyah 06 Dau	Guru	2001 - 2008
2	Pelatihan Sertifikasi guru	Guru	2012

Karya Tulis

No	Judul	Jenis	Tahun
-			

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU BIDANG STUDI IPS TERPADU KELAS
VIII SMP MUHAMMADIYAH 04 DAU MALANG

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi "keunggulan lokasi dan kehidupan masyarakat Indonesia" dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* di SMP Muhammadiyah 04 Dau Malang, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media ajar yang telah diproduksi sebagai salah satu bahan pembelajaran. Untuk maksud di atas, peneliti mohon untuk kesediaan Bapak/Ibu agar mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan media ajar ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan disiplin ilmu pengetahuan sosial. Hasil dari pengukuran angket akan digunakan untuk penyempurnaan media ajar agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi.

Nama : Sujiati S.Pd.
NIP : -
Instansi : SMP Muhammadiyah 04 Dau
Pendidikan : -
Alamat : Jl. Trunojoyo no 12 Rejoso

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan
2. Berilah tanda (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu anggap paling tepat
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

1. Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini?
 a. Sangat sesuai
 b. Cukup sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
2. Apakah media ini memudahkan dalam mengajar?
 a. Sangat memudahkan
 b. Cukup memudahkan
 c. Kurang memudahkan
 d. Tidak memudahkan
3. Apakah isi media ini sesuai dengan KI/KD Kurikulum 2013?
 a. Sangat sesuai
 b. Cukup sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
4. Bagaimanakah kesesuaian antara gambar dan materi?
 a. Sangat sesuai
 b. Cukup sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
5. Apakah contoh-contoh dalam media ajar membantu siswa/siswi memahami materi?
 a. Sangat membantu
 b. Cukup membantu
 c. Kurang membantu
 d. Tidak membantu
6. Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?
 a. Sangat sesuai
 b. Cukup sesuai
 c. Kurang sesuai
 d. Tidak sesuai
7. Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?
 a. Sangat jelas
 b. Cukup jelas
 c. Kurang jelas
 d. Tidak jelas

8. Apakah contoh-contoh gambar/video penguat mampu mempermudah dalam memahami materi?
- a. Sangat mampu
 - b. Cukup mampu
 - c. Kurang mampu
 - d. Tidak mampu
9. Bagaimanakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?
- a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai
10. Bagaimana kejelasan tugas dan evaluasi?
- a. Sangat sesuai
 - b. Cukup sesuai
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai

D. Kritik dan Saran



LAMPIRAN 7
Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Hasil Uji Coba Lapangan Kelas Kecil

No	Kriteria	Responden	$\sum x$	$\sum xi$	P(%)
1	Apakah media ajar ini dapat memudahkan adik dalam belajar IPS Terpadu	4,4,3,4,4,3,3,4,1,3,4,4,4,3,3	51	60	85,00
2	Apakah dengan menggunakan media ajar ini dapat memberi semangat adik dalam belajar IPS Terpadu	3,4,3,4,4,4,3,4,4,2,4,3,4,3,4	53	60	88,33
3	Apakah adik mudah memahami bahan pelajaran yang ada di dalam media ajar IPS Terpadu ini	1,3,3,3,4,3,3,4,4,4,4,3,2,3,4	48	60	80,00
4	Menurut adik, bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini	4,4,4,4,4,4,4,4,1,4,4,2,2,2,4	51	60	85,00
5	Apakah ilustrasi gambar/video dalam media ajar dapat memperjelas materi	3,4,4,4,3,2,4,3,3,4,4,4,3,2,2	49	60	81,6
6	Bagaimana tampilan dari media ajar IPS Terpadu ini, apakah adik menyukai tampilannya	3,3,4,4,3,4,2,4,4,4,2,4,4,1,3	49	60	81,6
7	Apakah media pembelajaran ini memudahkan dalam memahami materi IPS Terpadu	4,4,4,3,3,4,4,1,4,4,3,4,4,2,4	52	60	86,6
8	Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar ini mudah dipahami	4,3,4,4,4,4,2,4,4,2,4,3,1,4,4	51	60	85,00
9	Bagaimana kesan adik terhadap media pembelajaran IPS Terpadu ini	3,4,4,4,3,4,4,4,4,2,1,2,2,3	48	60	80,00
10	Setelah menggunakan media ajar ini apakah kalian merasa senang belajar IPS Terpadu	3,4,4,4,4,4,4,4,3,4,4,4,1,3	54	60	90,00



LAMPIRAN 8
RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : VII I (tujuh)/Ganjil
 Materi Pokok : Manusia, Tempat dan Lingkungan
 Sub Materi Pokok : Kondisi Alam Indonesia
 Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (Pertemuan ke 1)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifikasi sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyajika secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	KOMPENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.	3.3 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk	3.3.1 Menjelaskan kondisi alam indonesia 3.3.2 Menyebutkan macam-

	muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.	macam keadaan fisik wilayah dan contohnya 3.3.3 Menjelaskan jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia 3.3.4 Menyebutkan pembagian wilayah flora dan fauna di Indonesia
4.3	Menjelaskan hasil analisis tentang kondisi alam Indonesia dengan ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, social, budaya dan pendidikan.	4.3.5 Mengamati kondisi fisik wilayah indonesia 4.3.6 Mengidentifikasi flora dan fauna di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah kegiatan belajar mengajar selesai diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan pengertian kondisi fisik wilayah indonesia
2. Menyebutkan macam-macam keadaan fisik wilayah dan contohnya
3. Menjelaskan jenis-jenis flora dan fauna
4. Menjelaskan pembagian flora dan fauna di indonesia beserta contohnya

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler:
 - a) Kondisi geologi indonesia
 - b) Bentuk muka bumi
 - c) Kondisi iklim Indonesia

- d) Persebaran flora di Indonesia
 - e) Persebaran fauna di Indonesia
2. Materi Pembelajaran Pengayaan:
- a) Kondisi geologi indonesia
 - b) Bentuk muka bumi
 - c) Kondisi iklim Indonesia
 - d) Persebaran flora di Indonesia
 - e) Persebaran fauna di Indonesia

3. Materi Pembelajaran Remedial
- a) Kondisi geologi indonesia
 - b) Bentuk muka bumi
 - c) Kondisi iklim Indonesia
 - d) Persebaran flora di Indonesia
 - e) Persebaran fauna di Indonesia

E. Pendekatan dan Model Pembelajaran (METODE PEMBELAJARAN)

- 1. Pendekatan : Saintifik
- 2. MODEL : PBL. DISCOVERY LEARNING

F. Media dan Sumber Belajar

- 1. Media :
 - a) Papan tulis
 - b) Media Pembelajaran Autoplay
- 2. Sumber Belajar :
 - a) Buku siswa kelas VII
 - b) Buku referesi pendamping siswa
 - c) Sumber lain yang relevan

G. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi salam dan berdoa sebelum memulai pembelajaran 2. Guru mengondisikan kelas 3. Guru memberi motivasi kepada peserta didik 4. Menginformasikan sumber belajar seperti buku, ensiklopedi, artikel koran, dan sumber belajar lainnya. 5. Menggali pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang kondisi alam indonesia 	10 menit
Inti		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk mengamati materi yang disajikan 2. Guru menjelaskan materi yang berhubungan dengan kondisi alam indonesia 3. Peserta didik diminta mengidentifikasi informasi yang telah didapat. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan tentang 	60 menit

		<p>gambar tersebut.</p> <p>4. Guru menghubungkan gambar dengan materi yang dipelajari pada pertemuan tersebut</p> <p>5. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap siswa</p>	
Penutup		<p>1. Melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan</p> <p>2. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya</p>	10 menit

H. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

- 1) Tes Tertulis
 - a) Pilihan ganda
 - b) Uraian/esai

2) Tes Lisan

- a) Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa

b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara
 - a) Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok

- b) Menyimak tayangan tentang materi pokok
 - 2) Portofolio/unjuk kerja
 - 3) Produk
2. Pembelajaran Remedial dan Unjuk Kerja
- a. Remedial
 - 1) Memberikan ulasan materi ulang secara terpisah dan diakhiri dengan tanya jawab dan pemberian tugas matakuliah
 - b. Pengayaan
 - 1) Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar
 - 2) Pengayaan dilakukan dengan pemberian teks yang mencakup perluasan materi dengan problem based learning kemudian siswa diminta untuk menganalisis materi dan mencari solusi atas pernyataannya.

Mengetahui,

Guru IPS kelas VII
Praktikan

Mahasiswa

Sujiati, S.Pd
NIP

Atik Nashihat
NIM. 14130075



LAMPIRAN 9
Hasil Pre-test



SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GANJIL)
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2018/2019

46

Mata Pelajaran: IPS

Nama: Suswanto

Hari/Tanggal : Rabu 25 Juli 2018

Kelas : 7B Smp

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

1. Fauna Indonesia dikelompokkan menjadi 3 corak yang berbeda, kecuali
 - a. Fauna bagian barat
 - b. Fauna bagian tengah
 - c. Fauna bagian timur
 - d. Fauna bagian selatan
2. Contoh fauna Indonesia bagian barat adalah . . .
 - a. Gajah, banteng, harimau
 - b. Gajah, landak irian, cendrawasih
 - c. Banteng, nuri, babi rusa
 - d. Banteng, komodo, nuri
3. Akibat lempeng yang saling bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran sampai permukaan bumi disebut . . .
 - a. Tsunami
 - b. Gunung meletus
 - c. Gempa bumi
 - d. Angin muson
4. Dalam peta symbol warna hijau menunjukkan . . .
 - a. Dataran rendah
 - b. Daerah perbukitan
 - c. Pegunungan
 - d. Dataran tinggi
5. Gempa yang terjadi karena adanya aktivitas kegunungpian disebut . . .
 - a. Gempa
 - b. Gempa bumi
 - c. Gempa tektonik
 - d. Gempa vulkanik
6. Berbagai jenis flora di Indonesia dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, kecuali
 - a. furnitur
 - b. hiasan
 - c. Bahan bangunan
 - d. Bahan makanan
7. Salah satu kelompok yang termasuk dalam persebaran flora bagian timur adalah . . .
 - a. Papua
 - b. Kalimantan
 - c. Jawa
 - d. Bali
8. Gunung berapi yang terdapat di pulau bali adalah . . .
 - a. Gunung agung
 - b. Gunung semeru
 - c. Gunung Krakatau
 - d. Gunung Bromo
9. Pada saat musim hujan akan mengganggu aktivitas dari . . .
 - a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai
 - d. pengusaha

10. fauna Indonesia bagian timur atau tipe australian mencakup beberapa wilayah, yaitu . . .
- a. jawa dan bali
 - b. papua dan Halmahera
 - c. Kalimantan dan sumatera
 - d. Sulawesi dan maluku





SOAL PRE-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GANJIL)
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2018/2019

30

Mata Pelajaran: IPS

Nama: Heru prawono

Hari/Tanggal: 27 Jumat, 2018

Kelas: 7c

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

1. Fauna Indonesia dikelompokkan menjadi 3 corak yang berbeda, *kecuali*
 - a. Fauna bagian barat
 - b. Fauna bagian tengah
 - c. Fauna bagian timur
 - d. Fauna bagian selatan
2. Contoh fauna Indonesia bagian bagian barat adalah ...
 - a. Gajah, banteng, harimau
 - b. Gajah, landak irian, cendrawasih
 - c. Banteng, nuri, babi rusa
 - d. Banteng, komodo, nuri
3. Akibat lempeng yang saling bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran sampai permukaan bumi disebut ...
 - a. Tsunami
 - b. Gunung meletus
 - c. Gempa bumi
 - d. Angin muson
4. Dalam peta symbol warna hijau menunjukkan ...
 - a. Dataran rendah
 - b. Daerah perbukitan
 - c. Pegunungan
 - d. Dataran tinggi
5. Gempa yang terjadi karena adanya aktivitas kegunungpian disebut ...
 - a. Gempa
 - b. Gempa bumi
 - c. Gempa tektonik
 - d. Gempa vulkanik
6. Berbagai jenis flora di Indonesia dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia, kecuali
 - a. furnitur
 - b. hiasan
 - c. Bahan bangunan
 - d. Bahan makanan
7. Salah satu kelompok yang termasuk dalam persebaran flora bagian timur adalah ...
 - a. Papua
 - b. Kalimantan
 - c. Jawa
 - d. Bali
8. Gunung berapi yang terdapat di pulau bali adalah ...
 - a. Gunung agung
 - b. Gunung semeru
 - c. Gunung krakatau
 - d. Gunung bromo
9. Pada saat musim hujan akan mengganggu aktivitas dari ...
 - a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai
 - d. pengusaha

10. fauna Indonesia bagian timur atau tipe australian mencakup beberapa wilayah, yaitu
- a. jawa dan bali
 - b. papua dan Halmahera
 - c. Kalimantan dan sumatera
 - d. Sulawesi dan maluku





LAMPIRAN 10
Hasil Post-test



SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GANJIL)
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2018/2019

80

Mata Pelajaran: IPS

Nama: Maudy Dewi Wulan dari

Hari/Tanggal : Rabu, 29 Juli - 2019

Kelas : VII B

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

1. Angin yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara antara samudera dan benua disebut . . .
 - a. Angin muson
 - b. Angin laut
 - c. Angin topan
 - d. Angina sepoi-sepoi
2. Berikut ini adalah ciri-ciri gunung berapi yang aktif, *kecuali*
 - a. Semburan gas
 - b. Kerikil dan batu
 - c. Asap
 - d. Lontaran material dalam gunung
3. Bentuk muka bumi Indonesia dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, *kecuali*
 - a. Dataran rendah
 - b. Pegunungan
 - c. Perairan
 - d. bukit
4. Keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh 3 jenis iklim yaitu . . .
 - a. Iklim sedang, tropis, laut
 - b. Iklim musim, darat, laut
 - c. Iklim musim, hujan, laut
 - d. Iklim musim, tropis, laut
5. Yang termasuk ciri-ciri gunung berapi adalah . . .
 - a. Adanya kawah dan rekahan
 - b. Bentangan sawah disekitar gunung
 - c. Banyaknya pohon cemara
 - d. Cuaca yang panas
6. Fauna Indonesia dikelompokkan menjadi 3 corak yang berbeda, *kecuali*
 - a. Fauna bagian barat
 - b. Fauna bagian tengah
 - c. Fauna bagian timur
 - d. Fauna bagian selatan
7. Contoh fauna Indonesia bagian bagian barat adalah . . .
 - a. Gajah, banteng, harimau
 - b. Gajah, landak irian, cendrawasih
 - c. Banteng, nuri, babi rusa
 - d. Banteng, komodo, nuri
8. Akibat lempeng yang saling bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran sampai permukaan bumi disebut . . .
 - a. Tsunami
 - b. Gunung meletus
 - c. Gempa bumi
 - d. Angin muson
9. Dalam peta symbol warna hijau menunjukkan . . .
 - a. Dataran rendah
 - b. Daerah perbukitan
 - c. Pegunungan

- d. Dataran tinggi
10. Pada saat musim hujan akan mengganggu aktivitas dari . . .
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai
 - d. pengusaha





SOAL POST-TEST ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII (GANJIL)
SMP MUHAMMADIYAH 06 DAU MALANG
Tahun Pelajaran 2018/2019

90

Mata Pelajaran: IPS

Nama: Ahan al Faruq

Hari/Tanggal : Jumat

Kelas: VII (c)

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

1. Angin yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara antara samudera dan benua disebut . . .
 - a. Angin muson
 - b. Angin laut
 - c. Angin topan
 - d. Angina sepoi-sepoi
2. Berikut ini adalah ciri-ciri gunung berapi yang aktif, *kecuali*
 - a. Semburan gas
 - b. Kerikil dan batu
 - c. Asap
 - d. Lontaran material dalam gunung
3. Bentuk muka bumi Indonesia dapat dibedakan menjadi beberapa bentuk, *kecuali*
 - a. Dataran rendah
 - b. Pegunungan
 - c. Perairan
 - d. bukit
4. Keadaan iklim di Indonesia dipengaruhi oleh 3 jenis iklim yaitu . . .
 - a. Iklim sedang, tropis, laut
 - b. Iklim musim, darat, laut
 - c. Iklim musim, hujan, laut
 - d. Iklim musim, tropis, laut
5. Yang termasuk ciri-ciri gunung berapi adalah . . .
 - a. Adanya kawah dan rekahan
 - b. Bentangan sawah disekitar gunung
 - c. Banyaknya pohon cemara
 - d. Cuaca yang panas
6. Fauna Indonesia dikelompokkan menjadi 3 corak yang berbeda, *kecuali*
 - a. Fauna bagian barat
 - b. Fauna bagian tengah
 - c. Fauna bagian timur
 - d. Fauna bagian selatan
7. Contoh fauna Indonesia bagian bagian barat adalah . . .
 - a. Gajah, banteng, harimau
 - b. Gajah, landak irian, cendrawasih
 - c. Banteng, nuri, babi rusa
 - d. Banteng, komodo, nuri
8. Akibat lempeng yang saling bertumbukkan kemudian menghasilkan getaran sampai permukaan bumi disebut . . .
 - a. Tsunami
 - b. Gunung meletus
 - c. Gempa bumi
 - d. Angin muson
9. Dalam peta symbol warna hijau menunjukkan . . .
 - a. Dataran rendah
 - b. Daerah perbukitan
 - c. Pegunungan

- d. Dataran tinggi
10. Pada saat musim hujan akan mengganggu aktivitas dari ...
- a. Petani
 - b. Nelayan
 - c. Pegawai
 - d. pengusaha



LAMPIRAN 12
Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Daftar nilai kelas kontrol (7B)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Ahmad Zaki Afrizal	50	80
2	Ainin Risdyia Putri W.	40	70
3	Azizah Imroatus S.	40	80
4	Dimas Refanda	50	80
5	Dini Irmasari	30	60
6	Egik Audiyanti	40	70
7	Elsa Devi Susanti	40	80
8	Ike Ameliasari	50	70
9	Julia Faroh Diva	40	70
10	Farel Putra Permana	30	80
11	Firdha Dhea A.	60	90
12	Lidia	50	80
13	Lukas Mahendra S.	40	60
14	Lusi Anna	40	70
15	Maudy Dewi W.	50	80
16	M. Hafidz H.B.M.	30	60
17	Mohammad I.Y.	40	70
18	M. Ragil	50	70
19	Najwa Shafira	50	80
20	Narendra B.W.	40	70
21	Nur Aini Fatonah	40	70
22	Okky Oktaviano R.	30	70
23	Rizal	40	80
24	Suswanto	40	60
25	Usman	40	70
26	Wahyu Nugroho	30	70
27	Zahra	30	60
28	Zulia Aulia Ruhani	50	80
Rata-rata		41,42	72,5

Daftar nilai kelas eksperimen (7C)

No	Nama	Pre Test	Post Test
1	Aham Al-Faruq	50	90
2	Agustin Nur Syaroh	40	80
3	Alif Fasandy Romadhona	40	90
4	Alka M.P.	30	90
5	Aulia Fauziyah	40	90
6	Bagus Putra R.	30	80
7	Dhea Syakilla Meicinta	40	100
8	Elviana Putri M.	40	90
9	Elvy Dwi R.	50	100
10	Farel Audy	30	90
11	Felina Kurnia R.	30	90
12	Heru Prawono	30	80
13	Indri Novia Putri	40	90
14	Kevin Dwi K.	40	80
15	Laudya Chintya Putri	30	80
16	Lira Neylani	30	100
17	Maulana	30	90
18	M. Bagus Rizky	30	80
19	M. Haqi Nazili	40	90
20	Muhammad Irham Hanafi	40	90
21	Mutiara Wijayanti	40	80
22	Riva Agustia Putri	40	90
23	Reza Abdilah	50	100
24	Roby	30	100
25	Ryan Dharma	40	100
26	Salwa Nazarotul W.	40	90
27	Vania Firdi A.	30	80
28	Wibowo Iksan	40	100
Rata-rata		37,14	89,64

LAMPIRAN 13
Hasil Perhitungan Uji T



Langkah 1 : Menentukan H_0 dan H_1

H_0 = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran autoplay

H_1 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran autoplay.

Langkah 2 : Menentukan Kriteria Uji-t

- Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} maka non signifikan 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)

$$\bar{X}_1 = \frac{\sum}{n_1}$$

$$= \frac{2030}{28} = 72.5$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok kontrol

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

n_1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

$$\bar{X}_2 = \frac{\sum}{n_2}$$

n_2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

$$= \frac{2510}{28} = 89.64$$

\sum_1 : Jumlah rata-rata kelompok kontrol
 \sum_2 : Jumlah rata-rata kelompok eksperimen

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

$$S_1 = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{x})^2}{n_1 - 1}}$$

Keterangan :

$$= \sqrt{\frac{1725}{27}}$$

S_1 : Standar deviasi kelompok kontrol

$$= \sqrt{63.88889}$$

S_2 : Standar deviasi kelompok eksperimen

$$S_1 = 7.99$$

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok kontrol

$$S_2 = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{x})^2}{n_1 - 1}}$$

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

$$= \sqrt{\frac{1496.429}{27}}$$

n_1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

$$= \sqrt{55.42329}$$

n_2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

$$= 7.44$$

c. Varians kelompok kontrol (S_1^2) dan kelompok eksperimen (S_2^2)

$$S_1^2 = \frac{\sum(X - \bar{x})^2}{n_1 - 1}$$

Keterangan:

$$= \frac{1725}{27}$$

S_1^2 : Varians kelompok kontrol

$$= 63.88889$$

S_2^2 : Varians kelompok eksperimen

$$S_2^2 = \frac{\sum(X - \bar{x})^2}{n_2 - 1}$$

x : Nilai responden

$$= \frac{1496.429}{27}$$

$$= 55.42329$$

\bar{X}_1 : rata-rata nilai kelompok kontrol

\bar{X}_2 : rata-rata nilai kelompok eksperimen

n_1 : Jumlah siswa kelompok kontrol

n_2 : Jumlah siswa kelompok eksperimen

Nilai rata-rata, standar deviasi, variansi

Nilai	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
Rata-rata	72.5	89.64
Varians	63.88889	55.42329
Standar Deviasi	7.99	7.44
Jumlah Siswa	28	28
Nilai tertinggi yang mungkin dicapai = 100	90	100
Nilai terendah yang mungkin dicapai = 0	60	80

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil nilai siswa kelas kontrol nilai rata-rata 72.5 varians 63.88889. Sedangkan hasil nilai siswa untuk kelas eksperimen nilai rata-rata 89.64 varians 55.42329.

Langkah 4 : Mencari T_{hitung} dengan rumus

Uji t dilakukan setelah mengetahui keragaman kedua data. Setelah dilakukan penghitung data sebagai berikut:

$$\text{diket : } \bar{X}_1 = 72.5 \quad n_1 = 28 \quad S_1^2 = 63.88889$$

$$\bar{X}_2 = 89.64 \quad n_2 = 28 \quad S_2^2 = 55.42329$$

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

$$\begin{aligned}
 S^2_{gab} &= \frac{(27)63.88889 + (27)55.42329}{54} \\
 &= \frac{1725 + 1496.429}{54} \\
 &= 59.65609
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{|\bar{x}_1 - \bar{x}_2|}{\sqrt{\frac{S^2_{gab}}{n_1} + \frac{S^2_{gab}}{n_2}}} \\
 &= \frac{|72.5 - 89.64|}{\sqrt{\frac{59.65609}{28} + \frac{59.65609}{28}}} \\
 &= \frac{|-17.14|}{\sqrt{4.261149}} \\
 &= \frac{|-17.14|}{2.064255} \\
 &= 8.303237
 \end{aligned}$$

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

Taraf signifikan ($\alpha = 0.05$)

dk = $n_1 - 1 = 28 - 1 = 27$, sehingga diperoleh data tabel ke -27 dengan

demikian maka $T_{tabel} = 2.051$

Langkah 6 : Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

Hasil t_{hitung} dan t_{tabel} $8.303237 \geq 2.051$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa “media pembelajaran Autoplay dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang” hasil

belajar siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.



LAMPIRAN 14
Dokumentasi





Post-test Kelas Kontrol (VII B)



Kelas Eksperimen (VII C)



Pre-test Kelas Eksperimen (VII C)



Guru IPS kelas VII SMP Muhammadiyah 06 Dau

BIODATA MAHASISWA

Nama : Atik Nashihatin
NIM : 14130075
Tanggal Lahir : Lamongan, 21 Juli 1995
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : FITK
Alamat : Paciran, Lamongan
No Tlp : 085706368754
Email : atik.nashiha@gmail.com

