

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VII**

SKRIPSI

Oleh :

ANNISA RAHAYU RIZKIYADI

NIM : 14130013



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

November, 2019

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VII**

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 :

ANNISA RAHAYU RIZKIYADI

NIM : 14130013



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

November, 2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY*
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) 01
SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh:

Annisa Rahayu Rizkiyadi

14130013

Telah diperiksa dan disetujui oleh:
Dosen Pembimbing

Agus Mukti Wibowo, M.Pd

NIP. 197807072008011021

Malang, 14 November 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VII**

SKRIPSI

Disusun oleh :

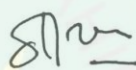
Annisa Rahayu Rizkiyadi (14130013)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 November 2019 dan dinyatakan
LULUS

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

Tanda Tangan

Ketua Sidang
Aniek Rahmaniah, M.Si
NIP. 19720320 200901 2 004

: 


Sekretaris Sidang
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

: 


Pembimbing
Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 19780707 200801 1 021

: 

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

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan Bismillah dan Alhamdulillah,

Terima kasih Yaa Allah SWT, Tuhan yang membuat saya bisa menyelesaikan skripsi saya dengan semua mukjizat-Nya yang membuat segalanya berharga bagi saya, sumber kekuatan hati dan akal, menggelorakan semangat dalam diri yang sudah lelah terlalu lama. Shalawat dan salam juga selalu diberikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai paragon terbaik yang membebaskan kita dari periode jahiliyyah ke terang benderang.

Saya persembahkan skripsi ini untuk:

Ayahanda Jasyadi terkasih dan tersayang, sosok pria yang menjadi teladan bagi anak-anaknya, sosok yang memperjuangkan hidup anak-anaknya agar selalu hidup bahagia, sosok yang senantiasa memotivasi dan mendukung anaknya saat terjatuh dan terpuruk.

Ibunda Fitri Sofyawati yang terkasih, tersayang dan tercinta, sosok wanita yang selama ini menjadi panutan hidup anak-anaknya, sosok wanita yang tegar dan berhati paling lembut, seorang ibu yang selalu mendukung dan selalu menghembuskan nafas doa nya teruntuk buah hatinya tidak lebih supaya menjadi anak yang shalih-shalihah.

Adik-adikku tersayang Sekar Nurshadrina Rizkiyadi dan Putri Adani Rizkiyadi merupakan penyemangat kecilku yang selalu mendorongku agar terus maju dan tidak menyerah, agar dapat membahagiakan kalian nantinya.

Teman-teman seperjuangan Pendidikan IPS 2014 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, khususnya kelas C yang sudah menemaniku sedari maba hingga kita

satu-satu saling meninggalkan. Teman-teman seperjuangan seperantauan IKPMR-Malang yang sudah banyak mengajarkan arti kekeluargaan, tempat berpayung dengan dan atas nama daerah Melayu, Riau.

Orang-orang yang sudah pernah singgah hingga menetap dan pergi. Yang menguatkan dan menjatuhkan. Terima kasih, tanpa orang-orang seperti kalian aku rapuh. Terima kasih, telah memberikan banyak kekuatan.

Almamater ku tercinta Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

**Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras
(untuk urusan yang lain).**

(Q.S Al-Insyirah: 5-7)

Sumber : Al-Quran dan Terjemahannya (Kementerian Agama RI)

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Malang, November 2019

Lampiran : 2 (dua) eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalaamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Annisa Rahayu Rizkiyadi
NIM : 14130013
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Singosari.

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

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,

Agus Mukti Wibowo, M.Pd
NIP. 197807072008011021

SURAT PERNYATAAN

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

Malang, 14 November 2019
Pembuat pernyataan,

Annisa Rahayu Rizkiyadi
NIM. 14130013

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga hari kebangkitan.

Skripsi ini merupakan salah satu tugas yang wajib ditempuh oleh mahasiswa, sebagai tugas akhir studi di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Skripsi ini disusun dengan bekal keterbatasan pengetahuan peneliti, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, penulis berterima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Jasyadi dan Ibu Fitri Sofyawati yang telah memberikan kasih dan sayangnya dengan maksimal kepada saya demi kebaikan saya. Serta adik-adik saya Sekar Nursadrina Rizkiyadi dan Putri Adani Rizkiyadi yang senantiasa memberikan semangat.
2. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5. Dr. H. Abdul Basith, M.Si selaku dosen wali, sekaligus Agus Mukti Wibowo, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, yang telah banyak memberikan ilmu kepada peneliti sejak di bangku kuliah.
7. Sahabat-sahabat Wiwik, Pur, Kak Ibna, Mbak Rita-Rini, seluruh teman-teman IPS C, dan seluruh teman-teman IKPMR-Malang yang selalu mensupport satu sama lain, serta teman-teman seperjuangan 2014 yang selalu memberikan motivasi dalam perjuangan penulisan skripsi.
8. Keluarga besar SMP Negeri 01 Singosari yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian untuk menyusun skripsi ini. Ibu Kanti Yusefa, S,Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Singosari.
9. Keluarga besar yang ada di Riau dan Lampung, yang senantiasa memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu jugadengan penulisan skripsi ini, yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Karya ini penulis suguhkan kepada segenap pembaca, dengan harapan adanya saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi perbaikan. Semoga karya ini berguna, dan bermanfaat masalah di dunia dan akhirat. Amin

Malang, November 2019

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	=	sh	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	th	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
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KALAM PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Keterbatasan	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan	7

G. Spesifikasi Produk	8
H. Originalitas Penelitian.....	8
I. Defenisi Operasional.....	12
J. Sistematika Pembahasan.....	14

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori	15
1. Pengembangan	15
a. Pengertian Pengembangan.....	15
2. Media Pembelajaran	16
a. Pengertian Media Pembelajaran	16
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	17
c. Macam-Macam Media.....	19
d. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media.....	21
e. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media	22
3. Autoplay.....	29
a. Pengertian Autoplay	29
b. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Autoplay Media Studio 8.....	30

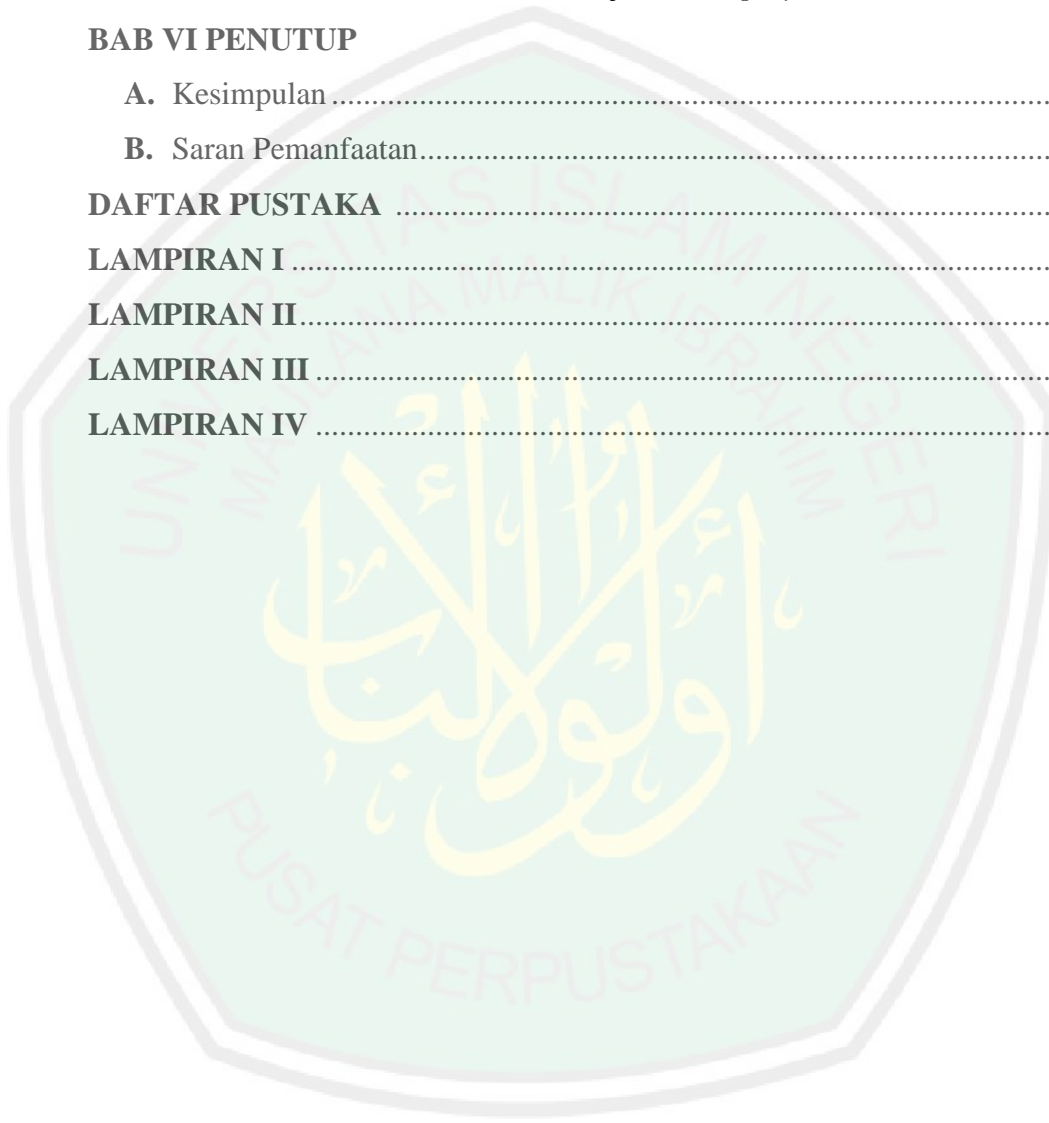
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	47
B. Model Pengembangan.....	47
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Uji Coba.....	53

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba.....	62
1. Model Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia	62
2. Deskripsi Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	66
3. Hasil Validasi Produk	73
B. Daya Tarik Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> pada Mata Pelajaran IPS Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk Kelas VII SMP/MTs.....	85

C. Efektifitas Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> pada Mata Pelajaran IPS Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk Kelas VII SMP/MTs.....	87
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	
A. Analisis Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	93
B. Analisis Daya Tarik Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	104
C. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	110
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	114
B. Saran Pemanfaatan.....	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN I	120
LAMPIRAN II	124
LAMPIRAN III	137
LAMPIRAN IV	153



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Originalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 Skala Linkert.....	58
Tabel 3.1 Kriteria Kelayakan Produk	59
Tabel 3.3 Daya Tarik Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	59
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran, Siswa	73
Tabel 4.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	74
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi yang Direvisi untuk Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	75
Tabel 4.4 Validasi Materi	76
Tabel 4.5 Revisi Ahli Validasi Design Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	79
Tabel 4.6 Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.7 Validasi Guru Mata Pelajaran.....	83
Tabel 4.8 Responden Uji Coba Lapangan	85
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test kelas VII	87
Tabel 4.10 Tabel Analisis Desriptif.....	89
Tabel 4.11 Tabel Kolmogrov Smirnov dan Probabilitas	91
Tabel 4.12 Tabel Pengujian Beda Hasil.....	92
Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase	99
Tabel 5.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran, siswa.....	99
Tabel 5.3 Aspek Daya Tarik	100
Tabel 5.4 Hasil Penilaian Uji Coba <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	46
Gambar 3.1 Bagan Model Desain Pengembangan ADDIE.....	48
Gambar 3.1 Design Validasi.....	51
Gambar 4.1 Cover.....	67
Gambar 4.2 Halaman Kata Pengantar	68
Gambar 4.3 Halaman Menu.....	68
Gambar 4.4 Halaman Indikator	69
Gambar 4.5 Halaman Materi	70
Gambar 4.6 Halaman Menu Soal/ Quiz.....	71
Gambar 4.7 Halaman Author.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Izin Penelitian	121
Surat Rekomendasi Penelitian Dinas Pendidikan.....	122
Surat Telah Melakukan Penelitian.....	123

Lampiran II

Rencana Perangkat Pembelajaran.....	125
Soal Pre-Test.....	131
Soal Post-Test.....	133
Hasil Uji t Pre-Test dan Post-Test.....	137

Lampiran III

Angket Validasi Ahli Media.....	141
Angket Validasi Ahli Materi	144
Angket Validasi Guru Mata Pelajaran.....	147
Angket Penilaian Siswa.....	150
Hasil Perhitungan Angket Siswa	152

Lampiran IV

Bukti Konsultasi Pembimbing.....154

Dokumentasi Penelitian.....155

Biodata.....156



ABSTRAK

Rizkiyadi, Annisa Rahayu. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII.* SKRIPSI, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial , Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi : Agus Mukti Wibowo, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran autoplay pada mata pelajaran IPS dalam materi kelangkaan dan kebutuhan manusia merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Karena, berdasarkan observasi di SMP Negeri 01 Singosari guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku-buku seperti LKS dan Buku paket yang materinya sangat terbatas. Analisis Kebutuhan untuk siswa kelas VII menunjukkan bahwa ada masalah yang terjadi di kelas, yaitu siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, akibatnya siswa tidak memahami isi materi, selain itu hal ini mempengaruhi nilai siswa yang cenderung mengalami penurunan. Penelitian ini memberikan alternatif untuk mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mencapai pemahaman materi.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui analisis kebutuhan dan mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran autoplay pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia; 2) mengetahui daya tarik dan efektifitas penggunaan media pembelajaran autoplay materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate). Instrumen penelitian adalah angket dan teknik pengumpulan data adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Data dianalisis dengan perhitungan statistik menggunakan t-test , mendeskripsikan data dan menarik kesimpulan.

Hasil pengembangan media pembelajaran *autoplay* memiliki tingkat kelayakan dengan hasil dari validasi isi mencapai tingkat kevalidan 90,58%, validasi ahli desain media pembelajaran mencapai tingkat 90,43% dan validasi guru mata pelajaran mencapai 96%. Hasil rata-rata uji post-test lebih tinggi dari pada hasil uji pre-test yaitu $88,54 > 77,9$. Pada perhitungan uji t di dapat kan hasil $|t_{hitung}| (5.706)$ dan $t_{tabel} (2.042)$ sehingga $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan terhadap media pembelajaran *autoplay* yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa sehingga media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran materi kelangkaan dan kebutuhan manusia karena media pembelajaran di desain sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Autoplay, Meningkatkan Pemahaman*

ABSTRACT

Rizkiyadi, Annisa Rahayu. (2019). *Autoplay Learning Media Development to Improve Learning Comprehension in Social Studies Subjects in Class VII.* UNDERGRADUATE THESIS, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Islamic State University of Malang. Perceptor: Agus Mukti Wibowo, M.Pd

The development of autoplay learning media on social studies subjects in the scarcity and human needs material is one of the tools used to help improve student understanding in learning. Because, based on observations at SMP Negeri 01 Singosari, teachers only use teaching materials in the form of books such as worksheets and textbooks, which have very limited material. Requirement analysis for grade VII students shows that there are problems that occur in class, namely students have low learning motivation. As a result students do not understand the contents of the material, besides this matter affects the students score that tend to decrease. This research provides an alternative to develop teaching materials to increase student motivation so that students are able to reach understanding of the material.

This study aims to: 1) determine the needs analysis and describe the process of developing autoplay learning media on material scarcity and human needs; 2) determine the attractiveness and effectiveness of the use of learning media autoplay in scarcity and human needs material to improve student understanding.

The method used in this research is Research and Development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate). The research instrument was a questionnaire while the data collection techniques were observation, documentation, and testing. Data were analyzed by statistical calculations using t-tests, describing data, and then conclusions were drawn.

The results of the autoplay learning media development have a level of eligibility with the content validation results reaching 90.58% validity level, learning media design expert validation reaching 90.43% level and subject teacher validation reaching 96%. The average post-test results were higher than the pre-test results, which were $88.54 > 77.9$. In the calculation of the t test can get the results $|t\text{-count}| (5,706)$ and $t\text{-table} (2,042)$ so that $|t\text{-count}| > t\text{-table}$ which means that there are significant differences in the developed autoplay learning media. This indicates that the developed product can improve student understanding so that developed learning media are suitable for use in learning activities in material scarcity and human needs because learning media is designed according to the needs and characteristics of students.

Keywords : *Learning Media, Autoplay, Comprehension Improvement*

ملخص البحث

رزقيادي, النساء راهايو. (2019). *القراءة التلقائية لتنمية وسائط التعلم لتحسين فهم التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية في الفصل السابع*. بحث جامعي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالنج. المشرف: أغوس موكتي وبياوا الماجستر.

يعد تطوير وسائط التعلم التشغيلي تلقائياً في موضوعات الدراسات الاجتماعية في ندره المواد والاحتياجات البشرية أحد الأدوات المستخدمة للمساعدة في تحسين فهم الطلاب للتعلم. لأنه ، استناداً إلى الملاحظات في SMP Negeri 01 Singosari ، لا يستخدم المعلمون سوى المواد التعليمية في شكل كتب مثل أوراق العمل والكتب المدرسية ، والتي تحتوي على مواد محدودة للغاية. يوضح تحليل المتطلبات لطلاب الصف السابع أن هناك مشكلات تحدث في الفصل ، أي الطلاب لديهم حافز تعليمي منخفض. نتيجة لذلك ، لا يفهم الطلاب محتويات المادة ، إلى جانب هذا الأمر يؤثر على درجة الطلاب التي تميل إلى الانخفاض. يوفر هذا البحث بديلاً لتطوير المواد التعليمية لزيادة تحفيز الطلاب حتى يتمكن الطلاب من الوصول إلى فهم المادة.

تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تحديد تحليل الاحتياجات ووصف عملية تطوير وسائل تشغيل القراءة التلقائية على الندره المادية والاحتياجات البشرية ؛ (2) تحديد جاذبية وفعالية استخدام وسائل الإعلام التشغيل التلقائي في الندره والاحتياجات البشرية للمادية لتحسين فهم الطلاب.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كانت أداة البحث عبارة عن استبيان بينما تمت ملاحظة تقنيات جمع البيانات وتوثيقها واختبارها. تم تحليل البيانات عن طريق الحسابات الإحصائية باستخدام t-tests ، ووصف البيانات، ثم تم استخلاص النتائج.

تتمتع نتائج تطوير وسائط تعلم القراءة التلقائية بمستوى من الأهلية حيث تصل نتائج التحقق من صحة المحتوى إلى 90.58% من مستوى الصلاحية ، وصلاحية خبير تصميم وسائل الإعلام التعليمية تصل إلى مستوى 90.43% ، ومعدل التحقق من صحة مدرس المادة إلى 96%. كانت متوسط نتائج ما بعد الاختبار أعلى من نتائج ما قبل الاختبار ، والتي كانت $88.54 < 77.9$. في حساب t-tests يمكن الحصول على النتائج |t-count| (5,706) و t-table (2,042) بحيث |t-count| > t-table مما يعني أن هناك اختلافات كبيرة في وسائط التعلم التشغيل التلقائي المتقدمة. يشير هذا إلى أن المنتج المتقدم يمكن أن يحسن فهم الطالب بحيث تكون وسائط التعلم المتقدمة مناسبة للاستخدام في أنشطة التعلم في ندره المواد واحتياجات الإنسان لأن وسائط التعلم مصممة وفقاً لاحتياجات وخصائص الطلاب.

الكلمات الرئيسية: تعلم الوسائط, القراءة التلقائية, تحسين فهم

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pendidikan sosial merupakan sebuah studi, kajian, analisis masalah sosial di masyarakat dengan mengamati berbagai aspek kehidupan.¹ Program pendidikan ilmu pengetahuan sosial memiliki konsep-konsep interaksi, saling ketergantungan, kesinambungan dan perubahan, keragaman/ kesamaan/ perbedaan, konflik dan konsesus, pola (*patron*), tempat, kekuasaan (*power*), nilai kepercayaan, keadilan dan pemerataan, kelangkaan (*scarcity*), kekhususan, budaya (*culture*), dan nasionalisme.² Program Pendidikan Ilmu Sosial berbeda dengan dengan disiplin ilmu lain yang yang bersifat monolitik. Program ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Menurut pendapat di atas terdapat satu cabang dalam program ilmu pendidikan sosial yaitu ekonomi.³

Pembelajaran IPS Ekonomi sering di anggap menghafal dan berhitung sehingga hal ini menjadi awal ketidak tertarikan, keengganan untuk membaca, kebosanan siswa pada pelajaran tersebut. Pembelajaran ini merupakan mata pelajaran yang sarat dengan materi sehingga siswa dituntut memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disajikan guru. Dengan pembelajaran yang bermakna akan memberi siswa pengalaman belajar yang mengesankan karena siswa dibiasakan memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya sendiri dan bergelut dengan ide-ide. Pembelajaran ekonomi juga merupakan cara untuk membentuk nilai-nilai perilaku ekonomi, mandiri, termasuk

¹ Ischak. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), Pg. 36

² Direktorat Tenaga Pendidik Dirjen PMPTK Depdiknas. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengathuan Sosial*. (Jakarta.2008), hlm.12

³ Sapriya, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsep dan Pembelajaran* (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 7

dengan mempelajari materi Kelangkaan dan kebutuhan manusia, para siswa akan lebih menghargai dan melestarikan sumber daya yang ada.

Pertumbuhan siswa pada usia SMP adalah masa remaja, dimana masa tersebut merupakan masa transisi dari anak-anak menuju ke orang dewasa. Pada masa remaja, siswa mengalami kemajuan signifikan dalam hidupnya. Berbagai perkembangan yang dialami pada masa remaja diantaranya, perkembangan fisik, perkembangan kognitif serta perkembangan sosio emosional. Semua perkembangan ini memiliki pengaruh pada diri mereka sendiri. Sebagai contoh, perubahan fisik pada masa ini akan mempengaruhi kondisi mental mereka. Peristiwa-peristiwa yang terjadi pada tahap ini sangat mempengaruhi perkembangan kepribadian seseorang pada masa remaja. Menurut Piaget anak-anak SMP, yaitu usia 11-15 tahun berada pada periode formal operasional. Pada tahap ini operasi mental pada anak tidak lagi terjadi pada objek konkret, tapi juga dapat diaplikasikan pada kalimat verbal atau logika, yang tidak hanya menjangkau kenyataan melainkan juga kemungkinan, tidak hanya menjangkau masa kini tetapi juga masa depan.

Pada usia tersebut, perkembangan sosial siswa banyak dipengaruhi oleh lingkungan sekolah. Menurut teori perkembangan sosial, siswa SMP dalam bentuk formatif identitas dan peran kebingungan. Pada tahap ini para siswa berada pada tahap mencari jati dirinya, mulai ingin terlihat memegang peran sosial di masyarakat namun belum mampu mengatur dan memisahkan tugas dalam peran yang berbeda. Guru dapat menerapkan teori pembangunan sosial ini dengan memberikan teladan atau teladan yang baik.⁴ Kualitas guru juga sangat diperlukan untuk membantu perkembangan sosial remaja. Guru harus bisa membuat suatu pelajaran menarik minat pesertadidik, sebab sering peserta menganggap suatu pelajaran itu tidak bermanfaat. Tugas guru tidak hanya mengajar, tetapi juga

⁴ Sugiman, dkk. *Kelompok Kompetensi A, Karakteristik Siswa SMP dan Bilangan* (Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm.11

mendidik. Artinya, selain menyampaikan pelajaran untuk mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, seorang guru juga harus mampu membina para peserta didik menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.

Fokus dari teori Piaget pada pendidikan anak adalah masalah kognitif atau intelektual. Di mana perkembangan intelektual erat kaitannya dengan belajar, sehingga perkembangan intelektual ini dapat dijadikan landasan untuk memahami belajar. Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya pengalaman dan sifatnya relatif tetap. Konsep dasar teori Piaget tentang terjadinya pembelajaran meliputi: skema, asimilasi, akomodasi, dan keseimbangan. Skema adalah struktur kognitif yang digunakan oleh manusia untuk mengadaptasi diri terhadap lingkungan dan menata lingkungan ini secara intelektual. Adaptasi tersebut terdiri atas proses yang saling mengisi antara asimilasi dan akomodasi. Selanjutnya, asimilasi itu merupakan suatu proses kognitif, dengan asimilasi seseorang mengintegrasikan bahan-bahan persepsi atau stimulus ke dalam skema yang ada atau tingkah laku yang ada. Sementara itu, akomodasi dapat diartikan sebagai penciptaan skema baru atau perubahan skema lama. Asimilasi dan akomodasi terjadi sama-sama saling mengisi pada setiap individu yang menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Analisis Kebutuhan untuk siswa kelas VII menunjukkan bahwa ada masalah yang terjadi di kelas yaitu siswa memiliki motivasi belajar yang rendah akibatnya siswa tidak memahami isi materi dan mempengaruhi nilai siswa yang mengalami penurunan. Penelitian ini memberikan alternatif untuk mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mencapai pemahaman materi. Berdasarkan observasi di SMP Negeri 01 Singosari, guru hanya menggunakan bahan ajar atau buku-buku seperti LKS dan Buku paket yang sangat terbatas. Buku yang di tersedia di sekolah sebagai bahan ajar kurang menarik, karena berupa teori, sedikit gambar, dan banyak sekali tulisan

yang nanti akibatnya berdampak pada pemahaman siswa dan juga akhirnya berdampak pada nilai atau hasil belajar peserta didik sendiri. Rendahnya pemahaman belajar siswa dalam mata pelajaran IPS merupakan masalah bagi guru, dalam hal ini guru diharapkan mampu menciptakan terobosan media baru agar siswa lebih faham dalam pembelajaran IPS.

Salah satu media yang dapat membantu siswa paham atau mengerti adalah media pembelajaran *Autoplay*. *Autoplay* adalah merupakan sebuah perangkat lunak visual yang berfungsi untuk membuat perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan berbagai tipe media, misalnya gambar, suara, video, teks dan flash kedalam media presentasi yang dibuat. *Autoplay* tentunya merupakan aplikasi gratis dan bisa langsung dapat download di internet, selain itu *Autoplay* dapat langsung di buat secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis setelah membuat suatu pekerjaan. Untuk membuatnya dapat mengeklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya, selanjutnya di dalam *autoplay* fitur-fiturnya lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami). Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan adanya pengembangan tentang “**Media Pembelajaran *Autoplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan proses pengembangan *Autoplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Singosari?

2. Bagaimana daya tarik dan efektifitas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Singosari?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasar rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan dan mendeskripsikan proses pengembangan *Autoplay* dalam meningkatkan pemahaman belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Singosari.
2. Untuk mengetahui daya tarik dan keefektifitas menggunakan media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Singosari .

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan ini berguna untuk mengembangkan ilmu pengetahuan kreatifitas guru, dimana guru harus mampu mengembangkan media dalam bentuk audio, visual maupun audio-visual maupun media berbasis multimedia dalam proses pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini bermanfaat sebagai sarana untuk menambah pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan

pengembangan *Autoplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian dan pengembangan ini, guru diharapkan dapat memberikan inovasi-inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dengan memanfaatkan *Autoplay* di kelas.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini, peserta didik yang kurang bersemangat belajar pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi semangat dan faham dengan mata pelajaran tersebut.

d. Bagi Lembaga

Dengan adanya penelitian dan pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan informasi terhadap perkembangan dunia pendidikan bahwa pendidik harus dapat memberikan bimbingan kepada siswa agar dapat berkembang dan membuat siswa paham dalam belajar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* ini di susun sekreatif mungkin, sehingga menarik perhatian siswa siswi atau peserta didik untuk mengikuti pelajaran.
- b. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Peserta didik sebagai subyek penelitian dapat mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar yang telah dikembangkan.
- d. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* dapat digunakan untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan materi yang sama pada periode selanjutnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Adapun keterbatasan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* terbatas pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* terbatas pada mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial (IPS).

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh pengembang dalam mengembangkan produk, maka ruang lingkup pengembangan dibatasi pada:

- 1. Produk di kembangkan hanya pada materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.
- 2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada *Autoplay*.
- 3. Objek pengembangan produk media pembelajaran *Autoplay* hanya terbatas pada siswa kelas VII.
- 4. Penilaian kevalidan pada produk media pembelajarn *Autoplay* ini dilakukan oleh validator ahli, yaitu diantara validator ahli media , validatr ahli materi, dan gur mata peajaran IPS di SMP N 01 Singosari.
- 5. Penilaian kevalidan pada media pembelajaran *web offline* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas VII

6.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay* sesuai dengan materi, secara rinci maka spesifikasinya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* mengembangkan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.
2. Media pembelajaran berbentuk *Autoplay*.
3. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* mencakup:
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Indikator
 - d. Peta konsep
 - e. Materi
 - f. Video
 - g. Evaluasi
 - h. Author
4. Media Pembelajaran di design sangat menarik untuk siswa.

H. Originalitas Penelitian

Penelitian terdahulu atau originalitas penelitian diambil dari pengertian bahwa karya yang dihasilkan tidak pernah ditulis oleh orang lain secara tertulis. Berikut paparan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan judul ini:

1. Penelitian M. Bahtiar Rizqi, Skripsi, pada tahun 2015 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Kelas V SD/MI di*

SDI Al-Faqih Baran Suko Anyar Pakis Malang”.⁵ Penelitian yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Dick and Carey. Selain itu juga, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa terutama pada materi Penjajahan Belanda.

2. Penelitian Muhammad Anwar, Skripsi, pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar*.⁶ Penelitian yang dikembangkan menggunakan model Dick and Carey, selain itu juga hasil dari penelitian tersebut bahwa penggunaan media pembelajaran Autoplay berbasis video animasi ini dapat membantu meningkatkan keefektifan, kemenarikan dan kemudahan belajar serta meningkatkan perolehan belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS.
3. Penelitian Abdurrohman Nugroho, Skripsi, pada tahun 2017 dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VI MTsN Denanyar Kabupaten Jombang*.⁷ Penelitian yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media autoplay yaitu 75,9% dan sesudah menggunakan media autoplay 94,06%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini efektif diterapkan dalam pembelajaran.

⁵ M. Bahtiar Rizqi, *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Suko Anyar Pakis Malan*, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.

⁶ Muhammad Anwar, *Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Ponggok 1 Blitar*, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.

⁷ Abdurrohman Nugroho, *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VI MTsN Denanyar Kabupaten Jombang*, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

Tabel 1.1 Tabel Originalitas Penelitian

NO.	Nama peneliti, Judul, Bentuk (Skripsi/ Thesis/ Jurnal, dll), Penerbit, Tahun Terbitan	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1.	M. Bahtiar Rizqi, Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator Pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Kelas V SD/MI di SDI Al-Faqih Baran Suko Anyar Pakis Malan, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015.	1. Menggunakan <i>Autoplay</i> .	1. Materi yang di bahas tentang penjajahan belanda. 2. Subyek penelitiannya adalah siswa SD kelas V. 3. Penelitian dilakukan di SDI Al-Faqih Baran Suko Anyar Pakis Malang.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Kelangkaan dan kebutuhan manusia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari
2.	Muhammad Anwar, Skripsi, pada tahun 2014 dengan judul	1. Menggunakan <i>autoplay</i> .	1. Produk yang dikembangkan berupa	Pengembangan Media Pembelajaran

	<p>Pengembangan Media Autoplay Berbasis Video Animasi Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongkok 1 Blitar, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014</p>		<p>media pembelajaran autoplay berbasis video animasi.</p> <p>2. Materi yang dibahas tentang kenampakan alam dan sosial budaya.</p> <p>3. Subyek penelitiannya adalah siswa SD kelas IV.</p> <p>4. Penelitian dilakukan di SDN Pongkok 1 Blitar.</p>	<p><i>Autoplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Kelangkaan dan kebutuhan manusia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari</p>
3.	<p>Abdurrohman Nugroho, Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata</p>	<p>1. Menggunakan <i>Autoplay</i>.</p> <p>2. Menggunakan <i>Quiz Creator</i></p>	<p>1. Melihat Pengaruh Penggunaan</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman</p>

	Pelajaran IPS Terpadu Kelas VI MTsN Denanyar Kabupaten Jombang, Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.	sebagai evaluasi.		Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Kelangkaan dan kebutuhan manusia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari
--	---	----------------------	--	---

I. Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefenisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral karyawan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan/ jabatan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan artinya proses, cara, perbuatan mengembangkan . Dengan demikian konsep pengembangan adalah rancangan mengembangkan sesuatu yang sudah ada dalam rangka meningkatkan kualitas lebih maju.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. Autoplay

Autoplay Media Studio merupakan sebuah perangkat lunak visual yang berfungsi untuk membuat perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan berbagai tipe media, misalnya gambar, suara, video, teks dan flash kedalam media presentasi yang dibuat.

4. Pemahaman Belajar

Pada hakikatnya, bahwa pemahaman merupakan salah satu bentuk pernyataan dari hasil belajar. Pemahaman ini terbentuk akibat dari proses belajar yang baik dan benar. Pemahaman siswa akan dapat berkembang bila proses pembelajaran berlangsung dengan efektif dan efisien.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dan terintegrasi dari pelajaran sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi dan sebagainya.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan proposal ini adalah sebagai berikut:

Bab Pertama, merupakan BAB pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB Kedua, merupakan BAB kajian pustaka yang berisi tentang landasa teori dan kerangka berfikir.

BAB Ketiga, merupakan BAB metode penelitian yang berisikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data).

BAB Keempat, merupakan BAB hasil dari pengembangan yang berisikan penyajian data uji coba, serta daya Tarik dan efektifitas pengembangan media pembelajaran *autoplay*.

BAB Kelima, merupakan BAB akhir yang berisikan kesimpulan dan saran peneliti dari hasil pengembangan media pembelajarn melalui *Autoplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Pengembangan

Perlahan Pengembangan, memiliki pengertian sangat umum, berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan pertumbuhan secara bertahap. Pengembangan memiliki arti yang lebih luas jika istilah ini digunakan dalam konteks menghasilkan produk pembelajaran. Tujuan dari penelitian pengembangan adalah ingin menilai perubahna-perubahn yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall dalam buku Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan karya Punaji Setyosari adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan di kembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Penelitian pengembangan menurut (Seels & Richey, 1994) pada buku dan pengarang yang sama di defenisikan bahwa “penelitian pengembangan sebagaimana di bedakan dengan pengembangan pembelajaran yang sederhana, di defenisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-

program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal”.⁸

Jadi menurut pengertian di atas, pengembangan adalah suatu proses guna menghasilkan suatu produk menjadi lebih berguna dan lebih bermanfaat sehingga dapat meningkatkan daya guna serta memudahkan pemakainya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau pengantara. Dalam bahasa Arab media adalah (و سائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁹ Pendapat tentang media yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (1972) dalam bukunya Azhar Arsyad yang berjudul media pembelajaran mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain itu, menurut Fleming dalam buku yang sama mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.¹⁰

Pendapat lain dikemukakan oleh AECT (Association for Education and Communication Technology) dalam bukunya mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Dalam buku yang sama pun, pendapat NEA (Educations Association) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi,

⁸ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kecana, 2010), hlm. 195

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Asma Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), Cet.3, hl.

¹⁰ Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003). hlm.3

dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹¹

Dari defenisi-defenisi tersebut dapat ditarik kesimpulannya bahwa pengertian media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Sedangkan media pembelajaran adalah alat yang membantu dalam kegiatan atau proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin untuk guru dan tidak mampu melakukannya.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti *fotografi, video tape, audio tape, disket computer, compact disk dan film*. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan video atau video kamera dengan mudah dan dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, mediamemungkinkan suatu

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana “*Media pembelajaran*”, (Bandung: CV WACANA PRIMA, cetakan pertama 2007 dan cetakan kedua 2008), hlm. 5

rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengena waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong, kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekama video. Misalnya, proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulative dari media.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah bear siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suau wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, disket computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diingnkan kapan saja.

Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, maka ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di

suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah di rekam akan terjamin sama atau hamper sama dengan aslinya.¹²

c. Macam-Macam Media

Media yang telah dikenal saat ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Adapun macam-macam dari media tersebut, yaitu sebagai berikut:

1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:

a) *Media Auditif*

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan daam pendengaran.

b) *Media Visual*

Mediavisual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

c) *Media Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan

¹² Cecep Kustandi & Bmbang Sutjipto, *op.cit.*, hlm 13-15

yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:

a) *Media Dengan Daya Liput Luas Dan Serentak*

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: radio dan televisi.

b) *Media Dengan Daya Liput Yang Terbatas Oleh Ruang Dan Tempat*

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

c) *Media Untuk Pengajaran Individual*

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:

a) *Media Sederhana*

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) *Media Kompleks*

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta harganya mahal, sulit pembuatannya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.¹³

d. Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Menurut Drs. Sudirman N dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah yang berjudul strategi belajar mengajar bahwasanya ada beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang menurutnya dibagi kedalam *tiga kategori*, yaitu sebagai berikut:

1) Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media itu untuk pembelajaran (siswa belajar), untuk informasi yang bersifat umum, ataupun untuk sekedar hiburan saja mengisi waktu kosong.

2) Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

3) Alternatif Pilihan

Menurut Dr. Nana Sudjana dalam buku yang sama, dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Adapun prinsip-prinsip yang dimaksud adalah sebagai berikut:

¹³ Drs. Syaiful Bahri Djamarah, M.Ag dan Drs. Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010) hlm.124-126

- a) Menentukan jenis media dengan tepat; artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat; artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan/kemampuan anak didik.
- c) Menyajikan media dengan tepat; artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran haruslah disesuaikan dengan tujuan, bahan metode, waktu, dan sarana yang ada.
- d) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan. Tentu tidak setiap saat atau selama proses belajar mengajar terus-menerus memperlihatkan atau menjelaskan sesuatu dengan media pengajaran.¹⁴

e. Dasar Pertimbangan Pemilihan dan Penggunaan Media

Agar media pengajaran yang dipilih itu tepat, disamping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa faktor dan kriteria yang perlu diperhatikan sebagaimana diuraikan berikut:

- 1) Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam Memilih media pengajaran:
 - a) Objektivitas

Unsur objektivitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, berdasarkan hasil penelitian atau percobaan, suatu media pengajaran

¹⁴ *Ibid* hlm.126-128

menunjukkan keefektifan dan efisiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya. Untuk menghindari pengaruh unsur objektivitas guru, alangkah baiknya apabila dalam memilih media pengajaran itu guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat, dan/atau melibatkan siswa.

b) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat; bahkan mungkin hanya membawa beban, baik bagi anak didik maupun bagi guru disamping akan membuang waktu-waktu, tenaga dan biaya. Terkecuali jika program itu hanya dimaksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, daripada anak didik bermain-main tidak karuan.

c) Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik, baik dari segi bahasa, simbol-simbol yang digunakan, cara dan kecepatan penyajiannya, ataupun waktu penggunaannya.

d) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan.

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi:

- i) Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, ventilasinya.
- ii) Situasi serta kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, pemahaman, dan kegiatannya. Anak didik yang sudah melakukan praktik yang berat, seperti praktik olahraga, biasanya kegiatannya belajarnya menurun.

e) Kualitas teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat. Barangkali ada rekaman atau audionya atau gambar-gambar atau alat-alat bantu yang kurang jelas atau kurang lengkap, sehingga perlu penyempurnaan sebelum digunakan. Suara atau gambar yang kurang jelas bukan saja tidak menarik, tetapi juga dapat mengganggu jalannya proses belajar mengajar.

f) Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan

perubahan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin. Ada media yang dipandang sangat efektif untuk mencapai suatu tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun di penggunaannya. Demikian pula sebaliknya, ada media yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya. Memang sangat sulit untuk mempertahankan keduanya (efektif dan efisien) secara bersamaan, tetapi di dalam memilih media pengajaran guru sedapat mungkin menekan jarak di antara keduanya.

2) Kriteria pemilihan media pengajaran

Apabila akan menggunakan media pengajaran dengan cara memanfaatkan media yang telah ada, guru dapat menjadikan kriteria berikut sebagai dasar acuan:

- a) Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar?
- b) Apakah materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik?
- c) Apabila media itu sebagai sumber pengajaran yang pokok, apakah isinya relevan dengan kurikulum yang berlaku?
- d) Apakah materi yang disajikan otentik dan aktual, ataukah informasi yang sudah lama diketahui massa dan atau peristiwa yang telah lama terjadi?
- e) Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada sesuatu hal yang masih diragukan?

- f) Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang logis?
- g) Apakah pandangannya objektif dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap anak didik?
- h) Apakah narasi, gambar, efek, warna, dan sebagainya, memenuhi syarat standar kualitas teknis?
- i) Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berpikir anak didik.
- j) Apakah sudah diuji kesahihannya (*validitas*)?

Untuk jenis media rancangan (yang dibuat sendiri), pertanyaan yang dijadikan sebagai acuan di antaranya sebagai berikut:

- a) Apakah materi yang akan disampaikan itu untuk tujuan pengajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan?
- b) Apakah media yang dirancang itu untuk keperluan pembelajaran atau alat bantu pengajaran (peraga)?
- c) Apakah dalam pengajarannya akan menggunakan strategi kognitif, afektif, atau psikomotorik?
- d) Apakah materi pelajaran yang akan disampaikan itu masih sangat asing bagi anak didik?
- e) Apakah perlu rangsangan gerak seperti untuk pengajaran bahasa?
- f) Apakah perlu rangsangan seperti pengajaran seni atau olahraga?
- g) Apakah perlu rangsangan warna?

Setelah tujuh pertanyaan tersebut terjawab, maka guru dapat mengajukan alternatif media yang akan dirancang. Alternatif tersebut

mungkin jenis media audio, media visual, atau media audiovisual. Selanjutnya ajukan lagi pertanyaan sebagai acuan berikutnya.

- a) Apakah bahan dasarnya tersedia atau mudah diperoleh?
- b) Apakah alat pembuatannya tersedia?
- c) Apakah pembuatannya tidak terlalu rumit?
- d) Apakah menghadapi kesulitan, apakah ada orang-orang yang dapat dimintai bantuannya?
- e) Apakah mudah dalam penggunaannya dan atau tidak membahayakan seperti meledak, menimbulkan kebakaran, dan sebagainya?
- f) Apakah tersedia dana untuk pembuatannya?

Setelah pertanyaan-pertanyaan tersebut terjawab, akhirnya guru akan dapat menentukan media mana yang dianggap cocok untuk diproduksi. Apabila ternyata tidak ada satu media pun yang dapat diproduksi (dirancang), maka guru harus mencari sumber pengajaran lainnya, misalnya menggunakan narasumber (*resource person*).

Selain kriteria pemilihan media pengajaran sebagaimana disebutkan di atas, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991) juga mengemukakan rumusannya. Menurut mereka, dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih mungkin digunakannya media pengajaran.

- b) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c) Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya mudah dibuat oleh guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tetapi dapat menggunakannya dalam pelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa SD kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan

alur hubungan suatu konsep atau prinsipnya haya bisa dilakukan bagi siswa yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.¹⁵

3. Autoplay

a. Pengertian Autoplay

Autoplay Media Studio merupakan sebuah perangkat lunak visual yang berfungsi untuk membuat perangkat lunak multimedia yang mengintegrasikan berbagai tipe media, misalnya gambar, suara, video, teks dan flash kedalam media presentasi yang dibuat. Perangkat lunak Autoplay Media Studio 8 dapat dikembangkan untuk:

- 1) Pengembangan aplikasi multimedia
- 2) Presentasi marketing interaktif
- 3) Aplikasi Computer Based Learning (CBL)
- 4) Sistem Autoplay/Autorun Menu CD-ROM
- 5) CD Bussines Card
- 6) Menu software installer¹⁶

Bahan pelajaran dan setiap proyek multimedia dan termasuk juga system deteksi bahasa untuk aplikasi multibahasa. Autoplay digunakan oleh perusahaan besar seperti 3Com, Intel, Lucent, Motorola, Nero dan lain-lainnya. Untuk kreasi dapat menggunakan berbagai jenis file, dari Flash ke MPG, AVI, termasuk bidang, kotak, objek tombol, paragraf teks. Jelas program terbaik untuk *autoruns* anda sempurna.

Dan software ini dapat membantu pekerjaan yang biasanya dilakukan berminggu-minggu untuk membangun menggunakan alat pengembangan perangkat lunak seperti (C, C ++, Java, Visual Basic) kini dapat dibuat dalam waktu singkat. Dan dengan script dan bentuk

¹⁵ *Ibid* hlm.128-133

¹⁶ Modul pelatihan Autoplay oleh kuswari hernawati jurusan pendidikan matematika FMIPA UNY, Diakses pada tanggal 6 Mei 2018 pukul 14.00 wib.

yang sederhana. Fitur aplikasi multimedia interaktif ini lengkap dengan interaksi web, konektivitas database, pemutaran video dan masih banyak lagi.

Serta software ini membantu para guru dalam mengajar dan menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia kepada siswa, yang dilengkapi dengan midnight coders and open sourcers, ini ideal untuk membuat aplikasi yang didistribusikan sebagai freeware, domain publik atau open-source. Dan cocok pula untuk pengguna pelajar yang ingin belajar teknik-teknik pemrograman profesional RAD (rapid application development) / pengembangan Aplikasi cepat dengan sistem pengembangan perangkat lunak.¹⁷

b. Kelebihan dan Kelemahan Aplikasi Autoplay Media Studio 8

1) Kelebihan

- a) Aplikasi gratis dan bisa langsung download di internet.
- b) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
- c) Fitur yang lebih mudah dimerngerti dari aplikasi lain (mudah di pahami).
- d) Dapat memproduksi button sendiri dari gambar/icon berformat png yang kita miliki.

2) Kelemahan

- a) Minimnya template yang disediakan

¹⁷ Ibrahim, Taufik. 2013. Autoplay Media Studio8 [online]. <https://taufikibrahim.wordpress.com/infoftwareuntukpendidikan/presentasiperangkum-materi/autoplay-media-studio-8/>. Di akses Pada Tanggal 7 Mei 2018, 19.03WIB.

- b) Tampilan Slide yang membosankan dan kurang menarik.
- c) Terkadang crash atau eror¹⁸
- d) Minimya button yang disediakan
- e) Ukuran layar bawaan yang kecil saat di preview, sehingga tidak dapat di perbesar.

4. Pemahaman Belajar

a. Pengertian Pemahaman

Kata paham menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata paham yang diartikan sebagai tahu benar atau mengerti benar.¹⁹ Sedangkan menurut Bloom, pengertian dari pemahaman adalah dimana seseorang memiliki kemampuan untuk memahami sesuatu atau mengerti setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, yang dimaksud dengan memahami adalah mengetahui sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sudut pandang yang berbeda.²⁰

Seorang peserta didik dapat dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan dengan komposisi kata-kata mereka sendiri tentang apa yang telah dibaca atau didengar. Jadi, pemahaman dapat diartikan sebagai proses, perbuatan, cara untuk mengerti benar atau tahu benar. Seseorang dapat dikatakan paham tentang sesuatu apabila orang tersebut sudah mengerti benar mengenai hal tersebut.

¹⁸ Munir Arber. 2014. Tentang Autoplay Media Studio.
<http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html> Diakses tanggal 7 Mei 2018 pukul 8.57 WIB.

¹⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

²⁰ Dr. Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1996), hlm.50

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman sekaligus keberhasilan belajar siswa ditinjau dari segi kemampuan pendidikan adalah sebagai berikut:

1) Tujuan

Tujuan adalah pedoman sekaligus sebagai sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Perumusan tujuan akan mempengaruhi kegiatan pengajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Dalam hal ini tujuan yang dimaksud adalah pembuatan Tujuan Intruksional Khusus (TIK) oleh guru yang berpedoman pada Tujuan Intruksional Umum (TIU). Tujuan Intruksional Khusus (TIK) ini dinilai sangat penting dalam proses belajar mengajar, dengan alasan²¹:

- a) Membatasi tugas dan menghilangkan segala keaburan dan kesulitan di dalam pembelajaran.
- b) Menjamin dilaksanakannya proses pengukuran dan penilaian yang tepat dalam menetapkan kualitas dan efektifitas pengalaman belajar siswa.
- c) Dapat membantu guru dalam menentukan strategi yang optimal untuk keberhasilan belajar.
- d) Berfungsi sebagai rangkuman pelajaran yang akan diberikan sekaligus pedoman awal dalam belajar.

²¹ Ivor K Davies. *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali, 1991), hlm.96

2) Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan pada peserta didik disekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Di dalam satu kelas peserta didik satu berbeda dengan lainnya, untuk itu setiap individu berbeda pula keberhasilan belajarnya.

Dalam keadaan yang demikian ini seorang guru dituntut untuk memberikan suatu pendekatan atau belajar yang sesuai dengan keadaan eserta didik, sehingga semua peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.²²

3) Peserta didik

Peserta didik adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah untuk belajar bersama guru dan teman sebayanya. Mereka memiliki latar belakang yang berbeda, bakat, minat dan potensi yang berbeda pula. Sehingga dalam satu kelas pasti terdiri dari peserta didik yang bervariasi karakteristik dan kepribadiannya.

Hal ini berakibat pada berbeda pula cara penyerapan materi atau tingkat pemahaman setiap peserta didik. Dengan demikian dapat diketahui bahwa peserta didik adalah unsur manusiawi yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar sekaligus hasil belajar atau pemahaman peserta didik²³.

²² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaini. Strategi Belajar Mengajar (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1996), hlm. 126

²³ *Ibid*, hlm.129

4) Kegiatan pengajaran

Kegiatan pengajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pengajaran ini merujuk pada proses pembelajaran yang diciptakan guru dan sangat dipengaruhi oleh bagaimana keterampilan guru dalam mengolah kelas. Komponen-komponen tersebut meliputi; pemilihan strategi pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, pembawaan guru, dan sarana prasarana pendukung. Kesemuanya itu akan sangat menentukan kualitas belajar siswa. Dimana hal-hal tersebut jika dipilih dan digunakan secara tepat, maka akan menciptakan suasana belajar yang PAKEMI (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif Menyenangkan dan Inovatif).

5) Suasana evaluasi

Keadaan kelas yang tenang, aman dan disiplin juga berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik pada materi (soal) ujian yang sedang mereka kerjakan. Hal itu berkaitan dengan konsentrasi dan kenyamanan siswa. Mempengaruhi bagaimana siswa memahami soal berarti pula mempengaruhi jawaban yang diberikan siswa. Jika hasil belajar siswa tinggi, maka tingkat keberhasilan proses belajar mengajar akan tinggi pula.

6) Bahan dan alat evaluasi

Bahan dan alat evaluasi adalah salah satu komponen yang terdapat dalam kurikulum yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa. Alat evaluasi meliputi cara-cara dalam menyajikan bahan evaluasi, misalnya dengan memberikan butir soal bentuk benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple-choice),

menjodohkan (matching), melengkapi (completion), dan essay. Dalam penggunaannya, guru tidak harus memilih hanya satu alat evaluasi tetapi bisa menggabungkan lebih dari satu alat evaluasi.

Penguasaan secara penuh (pemahaman) siswa tergantung pula pada bahan evaluasi atau soal yang di berikan guru kepada siswa. Jika siswa telah mampu mengerjakan atau menjawab bahan evaluasi dengan baik, maka siswa dapat dikatakan paham terhadap materi yang telah diberikan.

Faktor lain yang mempengaruhi pemahaman atau keberhasilan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (dari diri sendiri)
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologi) meliputi: keadaan panca indera yang sehat tidak mengalami cacat (gangguan) tubuh, sakit atau perkembangan yang tidak sempurna.
 - b) Faktor psikologis, meliputi: keintelektualan (kecerdasan), minat, bakat, dan potensi prestasi yang di miliki.
 - c) Faktor pematangan fisik atau psikis.
- 2) Faktor eksternal (dari luar diri)
 - a) Faktor social meliputi: lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan kelompok, dan lingkungan masyarakat.
 - b) Faktor budaya meliputi: adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik meliputi: fasilitas rumah dan sekolah.
 - d) Faktor lingkungan spiritual (keagamaan).

c. Langkah-Langkah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa

Setelah diketahui faktor apa saja yang dapat mempegaruhi pemahaman, maka dapat diketahui pula bahwa pemahaman dapat dirubah.

Berikut merupakan langkah-langkah untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar:

1) Memperbaiki proses pengajaran

Langkah ini merupakan langkah awal dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Proses mengajar meliputi: bagaimana memperbaiki tujuan pengajaran, bahan ajar, strategi, metode belajar, dan media pembelajaran serta evaluasi pengadaaan. Evaluasi ini nanti bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa atau peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Evaluasi berupa tes formatif, sumatif, dan submatif.²⁴

2) Adanya Kegiatan Bimbingan Belajar

Kegiatan bimbingan belajar mengajar diberikan kepada peserta didik untuk membantu peserta didik tersebut agar dapat mencapai tingkat perkembangan dan kebahagiaan yang lebih optimal. Adapun tujuan dari kegiatan bimbingan belajar adalah²⁵:

- a) Mencarikan cara-cara belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.
- b) Menunjukkan cara-cara mempelajari dan menggunakan buku pelajaran.
- c) Memberikan informasi dan memilih bidang studi sesuai dengan bakat, minat, kecerdasan, cita-cita dan kondisi fisik atau kesehatannya.
- d) Membuat tugas sekolah dan mempersiapkan diri dalam ulangan atau ujian.

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Pt Rineka Cipta, 1996) hlm. 129

²⁵ Abu Ahmadi dan Widodo Supriono. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm. 105

e) Menunjukkan cara-cara mengatasi kesulitan belajar.

3) Menumbuhkan Waktu Belajar

Bakat dalam bidang studi tertentu ditentukan oleh tingkat belajar siswa sesuai waktu yang tersedia dalam tingkat tertentu. Maksudnya disini bahwa waktu yang tepat untuk mempelajari suatu hal adalah ketika seseorang mudah mengerti hal-hal tersebut dengan cepat dan tepat.

4) Memberikan Umpan Balik (*Feedback*) dalam Belajar

Umpan balik adalah memberikan respon terhadap tindakan yang dihasilkan dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus sering memberikan umpan balik sebagai konsolidasi pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan penjelasan kepada siswa atau peserta didik tentang hal-hal yang masih bingung dan belum di mengerti mengenai materi yang tercakup didalam pelajaran. Juga dapat menjadi tolak ukur guru dalam menyampaikan materi.²⁶

5) Keterampilan Mengadakan Variasi

Keterampilan mengadakan variasi dalam pembelajaran adalah suatu kegiatan dalam proses interaksi belajar mengajar yang menyenangkan. Ditunjukan untuk mengatasi kebosanan siswa pada strategi pembelajaran yang monoton. Sehingga dalam situasi mengajar siswa senantiasa aktif dan berfokus pada materi pelajaran yang disampaikan. Keterampilan dalam mengadakan variasi ini meliputi²⁷:

a) Variasi dalam cara mengajar guru

²⁶ Mustaqim dan Abdul Wahid. *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm.117

²⁷ M. Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm.87

- b) Variasi dalam penggunaan strategi belajar dan metode pembelajaran
- c) Variasi pola interaksi guru dan siswa

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Rumusan tentang pengertian IPS telah banyak dikemukakan oleh para ahli IPS atau social studies. Di sekolah-sekolah Amerika pengajaran IPS dikenal dengan social studies. Jadi, istilah IPS merupakan terjemahan social studies. Dengan demikian IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”. Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁸

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia.²⁹ Dalam dokumen kurikulum 1975 IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Depdiknas dalam “Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22, 23, dan 24 Tahun 2006” (2008:162) disebutkan bahwa Ilmu

²⁸ Nadir, dkk., Ilmu Pengetahuan Sosial 1, Ed.1, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009), hlm.9

²⁹ Dr. Sapriya, M.Ed, dkk., *Konsep Dasar IPS*, Cet.1, (Bandung: UPI Press, 2006), hlm.3

Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai pada jenjang SMP/MTs/SMPLB. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.³⁰

Berdasarkan dari berbagai pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki kajian yang sangat kompleks tentang kehidupan manusia dan lingkungannya beserta aspek-aspek kehidupan manusia itu sendiri. Oleh karena itu peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan menguasai Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bekal hidupnya kelak.

b. Tujuan 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.³¹ Menurut pendapat lain mengemukakan bahwa tujuan IPS yaitu untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan kemampuan, minat, bakat dan lingkungannya, serta berbagai bekal peserta didik untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.³²

³⁰ Lihat Departemen Pendidikan Nasional, 2003.

³¹ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Prestasi Pustaka, 2010), hlm.176

³² Etin Solihatin dan Raharjo. *Coopertive Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm.15

Berdasarkan berbagai pendapat tentang tujuan ilmu pengetahuan sosial di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS antara lain adalah agar peserta didik memiliki kepedulian dan kesadaran nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial, serta membuat keputusan yang tepat untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

c. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, yakni dijelaskan bahwa pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, 16 dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.³³ Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Struktur kurikulum SMP/MTs meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama tiga tahun mulai kelas VII sampai dengan Kelas IX. Adapun struktur kurikulum disusun berdasarkan standar kompetensi lulusan dan standar kompetensi mata pelajaran dengan ketentuan sebagai berikut³⁴:

³³ Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), hlm.183

³⁴ Mulyasa E. *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2005), hlm.52-53

- 1) kurikulum SMP/MTS memuat 10 mata pelajaran, muatan local, dan pengembangan diri. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan visi khas dan potensi daerah.
- 2) substansi mata pelajaran IPA dan IPS pada SMP/MTs merupakan “IPA Terpadu” dan “IPS Terpadu”.
- 3) jam pembelajaran untuk setiap mata pelajaran dialokasikan sebagaimana tertera dalam struktur kurikulum.
- 4) alokasi waktu satu jam pembelajaran adalah 40 menit.
- 5) minggu efektif dalam satu tahun pelajaran (dua semester) adalah 34-38 minggu.

d. Ayat Al-Quran Tentang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Penjelasan Q.S Al-Maidah, ayat 67 berikut merupakan penyampaian pendidikan yang disampaikan oleh Allah SWT kepada para malaikat dan diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan demikian pembelajaran social adala salah satu tempat mempelajari ilmu yang disampaikan melalui lingkungan atau dalam pembelajaran didalam kelas. Berikut di bawah ini firman Allah SWT mengenai pembelajaran social.

* يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ ۗ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ ۗ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ

Tuhanmu. Dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu

dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir (Al-Maidah:67)³⁵

Pembelajaran IPS lebih memfokuskan pada ranah pendidikan dari pada transfer konsep dari pengalaman yang disampaikan oleh pendidik. Pembelajaran IPS pada siswa diharapkan memperoleh pemahaman dan pengetahuan terhadap konsep dan melatih siswa dalam hal meliputi sikap, nilai, moral dan keterampilan yang telah ada pada jati diri siswa.

6. Kelangkaan dan kebutuhan manusia

a) Kelangkaan sebagai Permasalahan Ekonomi Manusia

Kelangkaan ini merupakan masalah ekonomi manusia. Masalah ekonomi muncul karena adanya kebutuhan manusia yang terbatas, sedangkan alat pemuas kebutuhan yang berupa barang dan jasa terbatas adanya. Ketidakseimbangan antara kebutuhan dan ketersediaan alat pemuas kebutuhan itu disebut kelangkaan. Untuk mengatasi masalah kelangkaan maka perlu belajar ilmu ekonomi. Ekonomi berasal dari bahasa Yunani *Oikonomia* yang berarti rumah tangga. *Oikonomia* merupakan kata majemuk yang terdiri dari dua kata 'oikos dan nomos.' *Oikos* artinya rumah tangga, dan *nomos* artinya aturan, Jadi arti kata ekonomi berarti aturan rumah tangga atau ilmu yang mengatur rumah tangga. Ilmu ekonomi termasuk kelompok ilmu sosial.

b) Kebutuhan Manusia

Kebutuhan adalah suatu keinginan terhadap suatu barang atau jasa yang menuntut adanya pemenuhan, apabila tidak dipenuhi maka akan mempengaruhi kehidupan. Contoh, bagi mereka yang lapar menuntut untuk

³⁵ Al-Qur'an, Surat Al-Maidah, ayat 67

dipenuhi makan, begitu juga mereka yang haus harus segera minum. Apabila kebutuhan ini tidak dipenuhi maka akan berakibat pada kelangsungan hidup orang tersebut. Untuk mengetahui lebih jelas tentang kebutuhan manusia sebaiknya kita perlu mengetahui macam-macam kebutuhan. Berikut jenis macam-macam kebutuhan :

- (1) Macam-Macam Kebutuhan Menurut Intensitasnya atau Tingkatannya
 - (a) Kebutuhan primer atau kebutuhan pokok
 - (b) Kebutuhan sekunder (tambahan)
 - (c) Kebutuhan Tersier atau kebutuhan barang mewah
- (2) Macam-Macam Kebutuhan Menurut Sifat
 - (a) Kebutuhan Jasmani.
 - (b) Kebutuhan Rohani
- (3) Macam-Macam Kebutuhan Menurut Waktu Penggunaannya
 - (a) Kebutuhan sekarang
 - (b) Kebutuhan masa yang akan datang
- (4) Menurut Subjek
 - (a) Kebutuhan Individual
 - (b) Kebutuhan kelompok atau kolektif

Setelah kita mengetahui macam-macam dari kebutuhan tersebut, kita juga harus mengetahui bagaimana dan apa saja alat pemenuh kebutuhan manusia. Berikut merupakan alat pemenuh kebutuhan manusia, yaitu:

- (1) Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Kelangkaannya atau Cara Memperolehnya
 - (a) Barang ekonomis.
 - (b) Barang bebas.
- (2) Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Hubungannya dengan Barang Lain
 - (a) Barang Substitusi.
 - (b) Barang komplementer.

(3) Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Tujuan Penggunaannya

- (a) Barang Produksi (Barang Modal).
- (b) Barang konsumsi.

(4) Alat Pemenuhan Kebutuhan menurut Proses Pembuatannya.

- (a) Barang mentah.
- (b) Barang setengah jadi.
- (c) Barang jadi.

c) Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi

(1) Tindakan ekonomi adalah Segala kegiatan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya disebut dengan atau perbuatan ekonomis. Tujuan dari tindakan ekonomis adalah untuk mengendalikan agar pengeluaran tidak melebihi pendapatan. aktivitas yang berbeda dengan alasan yang berbeda pula.

(2) Motif adalah Kekuatan yang ada dalam diri manusia untuk melakukan tindakan atau kegiatan. Dalam tindakan ekonomis yang dilakukan manusia, motif tersebut berasal dari diri sendiri dan berasal dari luar diri manusia atau pengaruh dari orang lain.

- 1) Motif untuk Memenuhi Kebutuhan
- 2) Motif Berbuat Sosial
- 3) Motif untuk Mendapatkan Penghargaan
- 4) Motif untuk Memperoleh Kekuasaan

(3) Pengertian prinsip ekonomi pada umumnya.

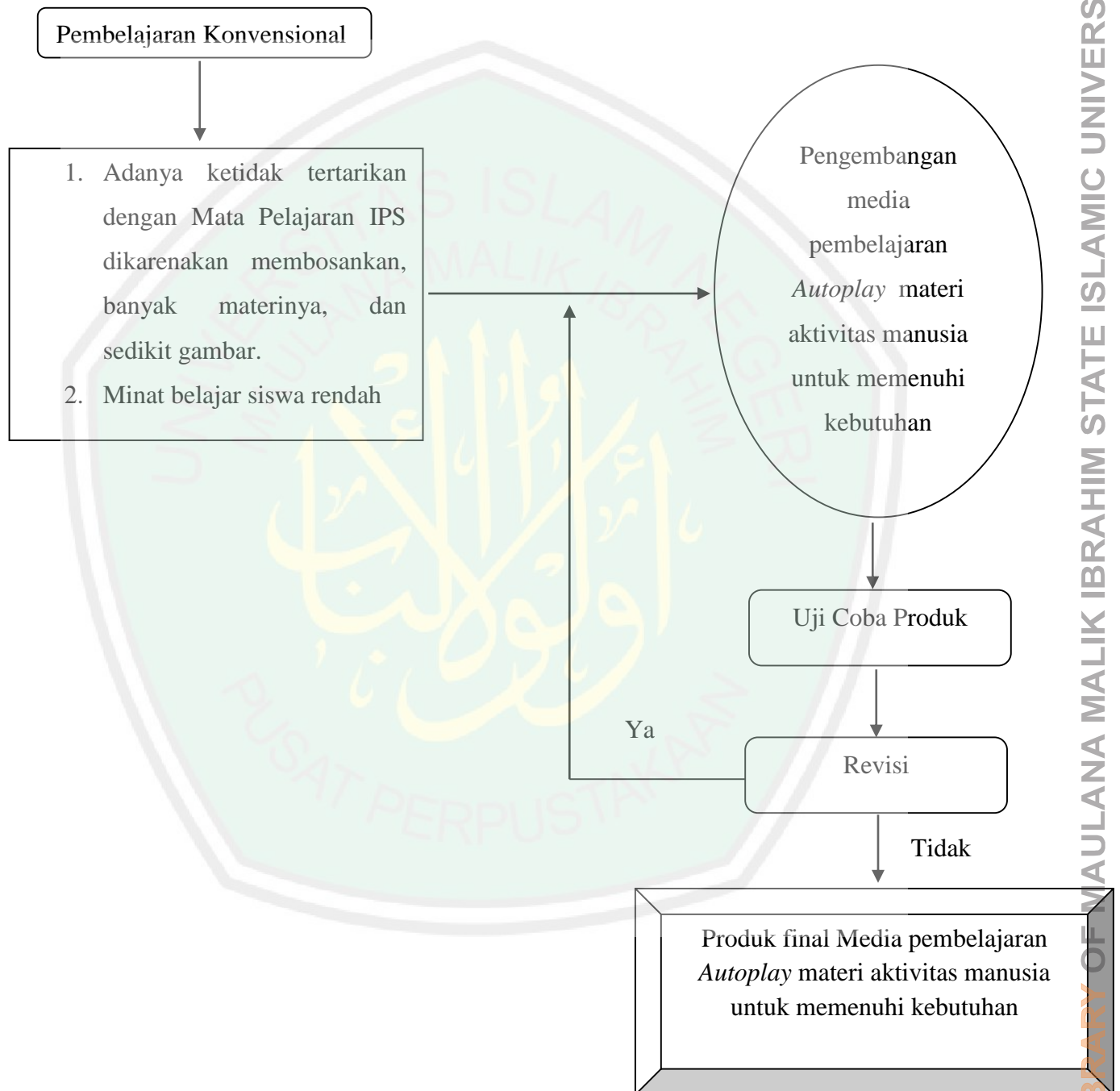
- 1) Prinsip ekonomi adalah usaha untuk mendapatkan hasil tertentu dengan pengorbanan yang sekecil mungkin.
- 2) Prinsip ekonomi adalah dengan pengorbanan yang kita keluarkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan diharapkan.
- 3) Prinsip ekonomi adalah berusaha dengan alat yang tersedia untuk memperoleh hasil yang maksimal.

- 4) Prinsip ekonomi adalah dasar berpikir manusia yang digunakan untuk melakukan tindakan ekonomi.



B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

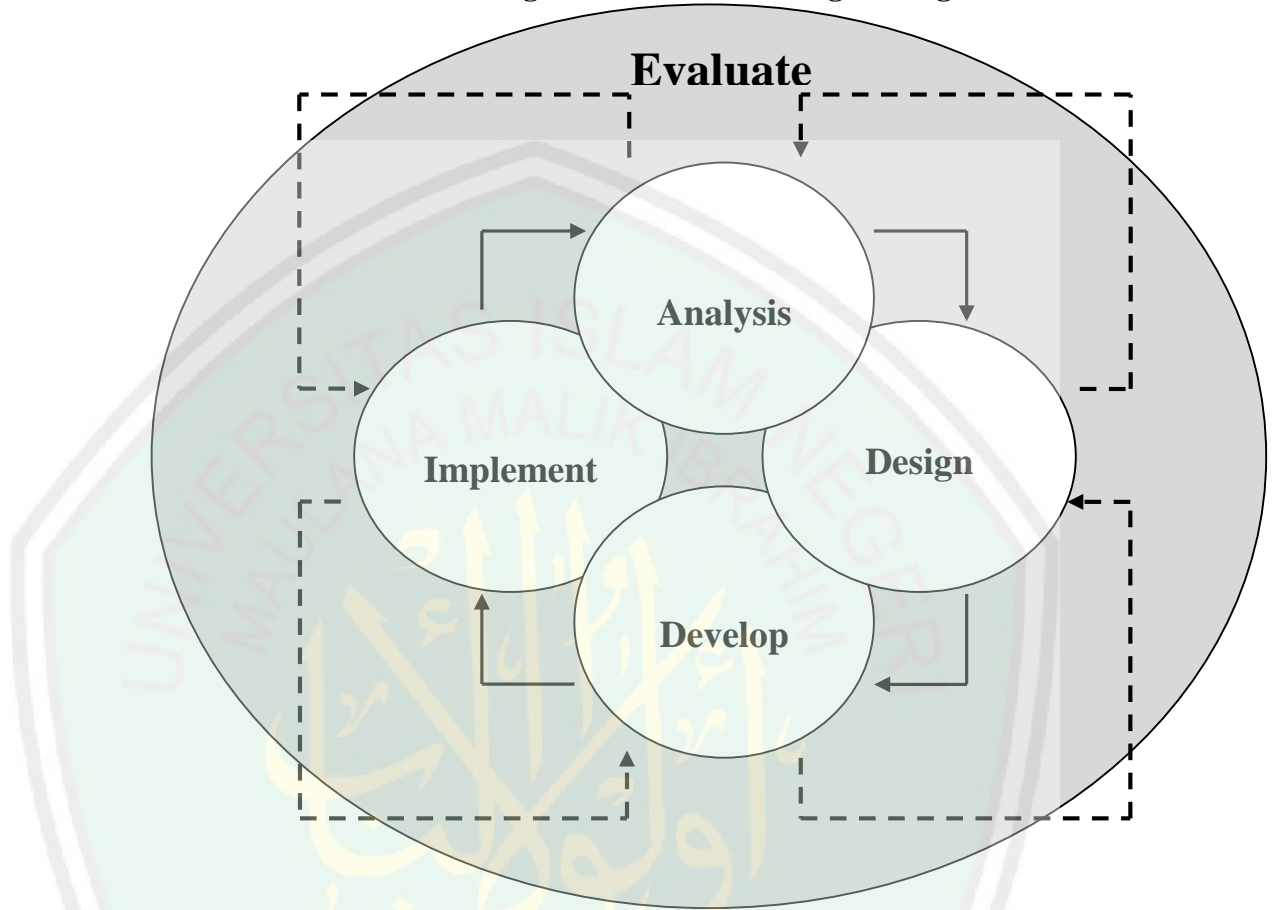
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)*. Maksud dari penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah rangkaian sebuah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.³⁶ Penelitian ini dapat membantu guru menjadi lebih kreatif untuk membuat berbagai macam media baik cetak maupun non cetak. Pada penelitian ini, pengembang akan mengembangkan produk *Autoplay* sebagai media pembelajaran untuk mengukur keefektifan produk dan meningkatkan pemahaman belajar siswa.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran oleh karena itu pada penelitian ini mengikuti model pengembangan yang diadaptasi dari model desain instruksional ADDIE , yaitu yang meliputi tahap: Analisis (*Analysis*) - Desain (*Design*) - Pengembangan (*Develop*) - Implementasi (*Implement*)- Evaluasi (*Evaluate*).

³⁶ Trianto, *Pegantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembang & Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 206

Gambar 3.1. Bagan Model Desain Pengembangan ADDIE³⁷



Penelitian pengembangan adalah langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyelesaikan produk yang ada untuk di pertanggung jawabkan. Menurut Sugiono, definisi penelitian dan pengembangan metode penelitian yang digunakan adalah untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut.

Peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis, dan mendukung kinerja program itu sendiri. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis, yang artinya dari tahapan pertama

³⁷ Abdul Gafur. Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran. (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), hlm.39

hingga tahapan terakhir atau kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahapan atau langkah dalam pengembangan ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain pengembangan yang lain. Sifatnya yang terstruktur dan sederhana maka model desain pengembangan ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti/pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan berbeda dengan model pengembangan dalam memaparkan komponen rancangan produk yang dikembangkan.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *autoplay* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama (SMP) ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Pada model pengembangan ini terdapat 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama merupakan tahap analisis kebutuhan siswa. Berdasarkan pengamatan di SMP N 01 Singosari di kelas VII dan wawancara dengan guru IPS, beliau menyatakan bahwa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran yang diolah memiliki kurangnya motivasi belajar siswa, terutama kurangnya buku bacaan dan media yang lebih menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat menghambat proses belajar mengajar yang telah dilakukan dan berdampak pada nilai yang dimiliki siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan penilaian siswa dan menganalisa masalah materi ajar dan pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut wawancara dengan siswa, bahan ajar yang digunakan siswa adalah buku paket dan LKS pada setiap pertemuan. Berdasarkan analisis diatas

diperlukan bahwa pengembangan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa bahan ajar berbasis *Autoplay*.

2. Desain (*Design*)

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari banyak paragraf, sedikit gambar dan kurang berwarna yang terkandung dalam materi cetak pada umumnya, menjadi media bahan ajar yang menarik menurut KI dan KD dan dikembangkan dengan *Autoplay* berisi tentang integrasi materi IPS (ekonomi, sosial, geografi dan budaya) untuk menarik perhatian siswa, memotivasi belajar siswa, dan melatih pemahaman siswa. Peneliti mendesain semua konten media pembelajaran seperti rangka media pembelajaran, cover, pemilihan warna, mind mapping, desain konten utama, video dan evaluasi. Pada bagian ini peneliti harus berkonsultasi dengan dosen ahli media pembelajaran tentang desain dan isi materi dengan dosen ahli Ilmu Sosial.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pengembang sudah mulai melakukan pembuatan dan perangkaian halaman *Autoplay* yang telah dirancang sebelumnya. Selain itu pengembangan media pembelajaran *Autoplay* menerima saran dari validasi materi, validasi design, dan guru mata pelajaran IPS SMP N 01 Singosari. Validasi adalah proses kegiatan untuk menilai apakah produk tersebut sudah layak untuk diuji cobakan kepada subjek penelitian di lapangan.

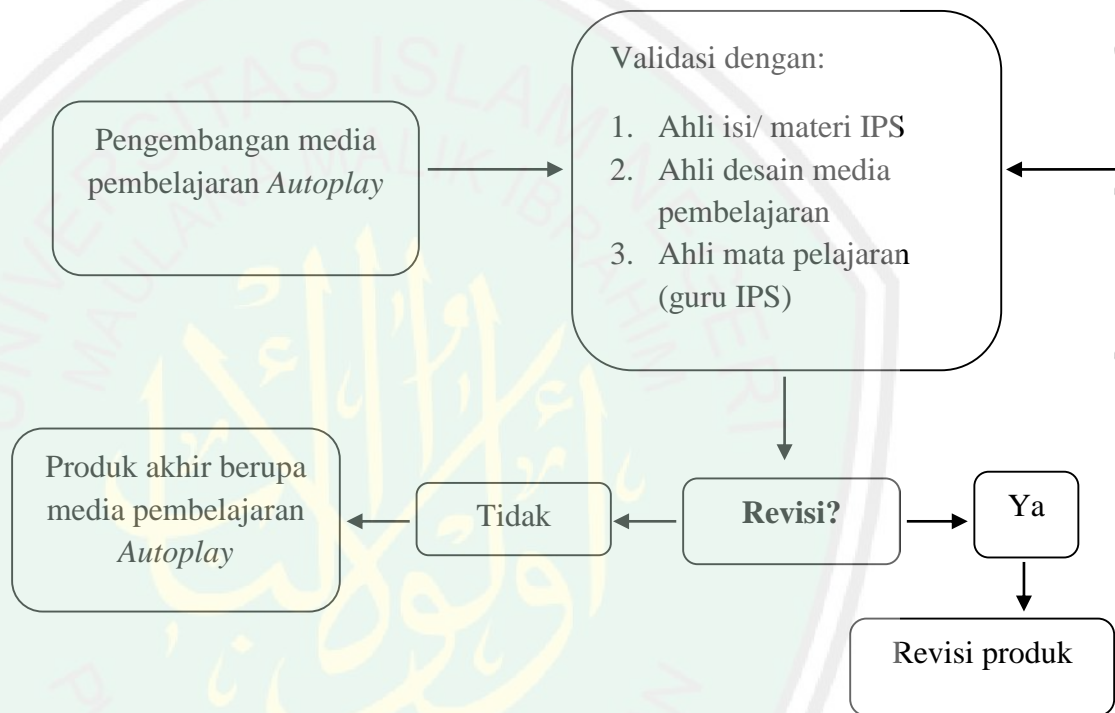
Dengan adanya validasi ini di harapkan produk akhir media pembelajaran berbasis *Autoplay* yang dikembangkan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Agar validasi tercapai dengan baik, perlu ketepatan dalam pemilihan design validasi dan subjek validasi. Berikut penjelasannya.

a) Design Validasi

Validasi ini bertujuan untuk memperoleh data secara lengkap demi perbaikan atau kesempurnaan suatu produk yang dikembangkan

atau yang akan dibuat oleh peneliti. Selain itu juga untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak diujicobakan pada siswa kelas VII, validasi dilakukan melalui evaluasi ahli media, evaluasi ahli isi, dan validasi guru mata pelajaran.

Gambar 3.2 Design Validasi



b) Subyek Validasi

pada tahap ini melibatkan 3 subyek validator yaitu ahli isi/materi, ahli desain, dan guru mata pelajaran IPS. Validasi pertama dilakukan oleh ahli isi, kemudian dilanjutkan dengan ahli media lalu guru mata pelajaran IPS. Adapun kriteria atau kualifikasi masing-masing subyek validator adalah sebagai berikut:

(1) Ahli isi (materi) IPS

Adapun kriteria penetapan validator isi (materi) IPS sebagai berikut:

- (a) Dosen ekonomi dan sosial yang berkompeten di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial
- (b) Memiliki latar belakang minimal S2
- (c) Mengetahui kurikulum sosial SMP/MTs.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam validasi ahli materi mata pelajaran IPS ini adalah sebagai berikut:

- Mendatangi ahli isi (materi) IPS
- Menjelaskan proses pengembangan yang dilakukan
- Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
- Melalui instrumen angket ahli isi dimohon untuk memberikan pendapat dan komentar mengenai isi dari hasilproduk yang telah dikembangkan dari aspek isi atau materi sajian.

(2) Ahli desain media pembelajaran/ produk

Adapun kriteria penetapan validator desain media pembelajaran *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- (a) Sarjana Teknik Informatika.
- (b) Berkompeten di bidang Teknik Informatika.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam validasi ahli media ini adalah sebagai berikut:

- Mendatangi ahli media/produk
- Menjelaskan proses pengembangan yang dilakukan
- Memberikan hasil produk yang telah dikembangkan
- Melalui instrumen angket ahli isi dimohon untuk memberikan pendapat dan komentar mengenai isi dari hasilproduk yang telah dikembangkan dari aspek isi sajian.

(3) Ahli pembelajarn IPS SMP N 01 Singosari

Adapun kriteria pertimbangan ahli pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- (a) Guru tersebut mengajar mata pelajaran IPS menggunakan K13
- (b) Kesiadaan guru IPS sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

4. Implementasi (*Implement*)

Produk ini siap untuk diterapkan untuk siswa di kelas VII F yang berjumlah 31 siswa dan peneliti memiliki 80 menit untuk waktu pertemuan. 40 menit pertama, aktivitas kelas dilakukan tanpa bahan ajar dan setelah itu siswa melakukan pre-test. Selama 40 menit terakhir, materi pengajaran berdasarkan *Autoplay* yang digunakan untuk kegiatan kelas, setelah kegiatan selesai, siswa menyelesaikan penilaian post-test.

5. Evaluasi (*Evaluate*)

Setelah mengaplikasikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, peneliti memiliki nilai *pre-test* dan *post-test*. Pertama-tama peneliti tidak memberikan perlakuan pada proses pembelajaran, setelah itu peneliti memberikan perlakuan saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Autoplay*. Dari uji data, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasil tanpa media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

D. Uji Coba

Tujuan dari uji coba produk yang dikembangkan adalah untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi tentang validasi media dan

efektivitas produk. Untuk mendapatkan informasi dalam kegiatan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan menggunakan desain uji coba deskriptif. Desain uji coba deskriptif memungkinkan pengembang untuk memperoleh data kualitatif dan kuantitatif yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan produk bagi pengembang. Uji coba produk pengembangan ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data sebagai dasar menetapkan tingkat kelayakan, validitas, dan kemenarikan produk pengembangan yang dibuat sebelum di ujikan kepada peserta didik. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui tahapan uji media pembelajaran *Autoplay* oleh ahli desain, ahli materi khususnya yang berkaitan dengan materi kelangkaan dan kebutuhan manusia, serta guru mata pelajaran IPS kelas VII dan uji coba terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 01 Singosari.

Adapun perolehan hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk menilai dan menetapkan keefektifan media pembelajaran yang selanjutnya hasil *pre-test* dan *post-test* tadi dianalisis menggunakan uji-t dengan menggunakan SPSS 23.0.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *Autoplay* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini adalah siswa kelas VII F sekolah menengah pertama (SMP) 01 Singosari Tahun ajaran 2018/2019.

3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan R&D ini menggunakan jenis data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara serta diperoleh dari kritik dan saran yang terdapat di dalam angket, serta data kuantitatif yang diperoleh melalui angket penilaian produk yang dikembangkan serta diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh penelitian dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Berdasarkan definisi tersebut suatu instrumen berfungsi untuk menjaring data-data hasil penelitian. Instrumen juga diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk memperoleh sejumlah data yang diharapkan akan digunakan sebagai instrumen pengumpul data tersebut, adalah sebagai berikut:

a. Angket

Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui dan mengumpulkan data mengenai ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan isi media pembelajaran, dan kemenarikan media pembelajaran. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba dan selanjutnya dianalisis dan selanjutnya digunakan sebagai bahan revisi. Adapun angket yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian atau tanggapan ahli isi.
- 2) Angket penilaian atau tanggapan ahli media.
- 3) Angket penilaian atau tanggapan ahli pembelajaran.

4) Angket penilaian atau tanggapan siswa melalui uji coba lapangan.

Instrumen angket atau kuisioner digunakan untuk mengumpulkan data penelitian terdiri dari 2 jenis, yaitu:

- 1) Instrumen pengumpulan tipe kuantitatif dengan menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban: 1) Skor 1, jika sangat tidak jelas, tidak relevan, sangat tidak pantas, tidak dapat mengukur kemampuan, 2) Skor 2, jika kurang jelas, kurang relevan, kurang tepat, kurang mampu mengukur kemampuan, 3) Skor 3, jika cukup jelas, cukup relevan, cukup tepat, dapat mengukur kemampuan secara memadai, 4) Skor 4, jika jelas, relevan, sesuai, dapat mengukur kemampuan, 5) Skor 5, jika sangat jelas, sangat relevan, sangat tepat, dapat sangat mengukur kemampuan.
- 2) Instrumen pengumpulan data kualitatif adalah saran dan komentar dari validator. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk uji coba lapangan dalam bentuk tes adalah pre test dan post test. Tes digunakan untuk mengumpulkan data pada hasil yang menunjukkan perubahan dalam pemahaman materi sebelum dan sesudah tes.

b. Wawancara

Pedoman wawancara di buat sebagai panduan ketika melakukan wawancara kepada guru dan siswa yang memainkan peran penting dalam kelengkapan pengumpulan data untuk mengetahui respon dari pengembangan dan uji coba produk yang di buat, yaitu media pembelajaran *Autoplay* secara langsung. Pedoman wawancara berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menyangkut dengan fakta, wawasan, pendapat, persepsi, atau evaluasi dari responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.

c. Tes Pencapaian Hasil Belajar (*Achievement Test*)

Tes pencapaian hasil belajar digunakan untuk mengetahui data hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan keefektifan pengembangan media pembelajarn *Autoplay* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Tes atau soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan konsep yang sama, namun tingkat kesulitannya yang berbeda.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan dari tiga teknik analisis data, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Isi Pembelajaran

Analisis ini dilakukan dengan merumuskan tujuan pembelajaran yang telah distandarkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan untuk menyusun isi dari media pembelajaran yang dibuat untuk dikembangkan tersebut. Kemudian hasil dari analisis tersebut digunakan untuk pengembangan media pembelajaran *Autoplay*.

2. Analisis Kelayakan Produk

Pada tahap uji coba produk, data himpunannya menggunakan penilaian angket tertutup dan penilaian angket terbuka untuk memberikan kritik, saran serta perbaikan. Kemudian hasil dari analisis terseut digunaan sebagai revisi produk media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti memaparkan hasil pengembangan produk berupa media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia, menguji validitas dan

kelayak produk agar media pembelajaran tersebut dapat diimplementasikan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS. Untuk menentukan presentase tersebut dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total score jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total score jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Data 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, dan selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut:

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

Tabel 3.1 Skala Linkert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik

2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Kemudian penggunaan konservasi skala tingkat pencapaian digunakan untuk menentukan tingkat kevaliditasan, keefektifan dan kemarikan. Adapun kategori-kategori yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$0 < P < 25$	Sangat Tidak Layak	Revisi
$25 \leq P < 50$	Kurang Layak	Revisi
$50 \leq P < 75$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
$75 \leq P < 100$	Layak	Tidak Revisi
$P = 100$	Sangat Layak	Tidak Revisi

Jika jumlah score kelayakan produk minimal 75, maka media pembelajaran yang di kembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tabel 3.3 Daya Tarik Media Pembelajaran *Autoplay*

Presentase (%)	Kriteria Kemarikan
$0 < P < 25$	Sangat Tidak Menarik

$25 \leq P < 50$	Kurang Menarik
$50 \leq P < 75$	Cukup Menarik
$75 \leq P < 100$	Menarik
$P = 100$	Sangat Menarik

Jika jumlah score kemenarikan produk minimal 75, maka media pembelajaran yang dikembangkan memiliki daya Tarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Analisis Uji t

Untuk mengetahui efektifitas implementasi media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada uji coba lapangan peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Singosari diperlukan analisis uji t bantuan SPSS 23 dan hitungan manual menggunakan rumus.

Analisis data hasil tes yang dilakukan untuk mengukur tingkat perbandingan belajar siswa, dalam uji coba lapangan dilakukan menggunakan eksperimen membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai rancangan pengembangan satu kelompok dengan pre test - pasca tests (*One Group Pretest – Posttest Design*) karena rancangan ini memberikan test awal sebelum perlakuan.

Dalam uji coba lapangan, data di kumpulkan menggunakan test pemahaman siswa berupa pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman siswa. Teknik analisis akan menggunakan desain kelompok kontrol pre-test. Berikut penjelasan terkait dengan rancangan eksperimen

satu kelompok dengan *pre-test* hingga *post-test* (*One Group Pretest – Pascatest Design*).

$$\mathbf{O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2}$$

Keterangan:

O_1 : Pre-test diberikan sebelum menggunakan media

O_2 : Post-Test diberikan setelah menggunakan media

X : Pemberian dan penggunaan media *Autoplay*

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

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dengan siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dengan siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

Pengambilan keputusan:

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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba merupakan data yang di peroleh validator media pembelajaran *Autoplay* yang di kembangkan oleh peneliti. Data yang di peroleh dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data tersebut didapat dari tahapan validasi yakni validasi ahli berupa validasi media dan validasi materi/isi, serta validasi uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran *Autoplay* di peroleh dari hasil evaluasi yang di lakukan oleh 4 (empat) validator yang terdiri dari validator media, validator isi/materi, validator guru mata pelajaran IPS, dan validator siswa kelas VII F. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian skala linkert, sedangkan data kualitatif diperoleh dari penilaian tambahan atau kritik dan saran dari para validator.

1. Model Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Materi

Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

Media pembelajaran *Autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk kelas VII menggunakan model "ADDIE". Langkah-langkah proses pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementation dan Evaluate) ada 5 yaitu sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Dalam tahapan ini peneliti melakukan beberapa analisis, diantaranya yaitu analisi kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi.

1) Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran IPS dikelas VII SMP Negeri 01 Singosari dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam satu minggu dengan waktu 2x40 menit. Kurikulum yang digunakan di sekolah SMP Negeri 01 Singosari adalah kurikulum 2013. Berdasarkan kurikulum tersebut dapat dilihat kompetensi yang ingin dicapai. Dalam pelaksanaannya guru belum dapat sepenuhnya mengimplementasikan seluruh kompetensi, karena saat pembelajaran guru masih menggunakan model yang sederhana dan tidak memerlukan banyak media bantu. Serta menggunakan metode pembelajaran ceramah dan unjuk tugas.

2) Analisis Siswa

Jumlah siswa kelas VII F SMP Negeri 01 Singosari sebanyak 31 siswa. Berdasarkan pengamatan di SMPN 01 Singosari pada kelas VII F, disimpulkan bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa terlalu aktif dikelas, sehingga ketika guru menjelaskan materi siswa tidak memperhatikan karena sibuk sendiri-sendiri. Walau kelas terlihat tenang dan kondusif, sebenarnya siswa bosan dengan penjelasan yang memang dalam model pembelajaran ceramah guru yang lebih berperan aktif dibandingkan dengan siswa, sehingga secara tidak sadar siswa akan lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan siswa tidak faham dan mengantuk saat dikelas, sehingga mengakibatkan dan berpengaruh kepada nilai siswa.

SMP Negeri 01 Singosari merupakan sekolah yang memiliki sarana serta prasarana yang sudah cukup memadai

terutama untuk mendukung proses belajar seperti Buku Paket, Proyektor, Wifi, Laboratorium Komputer. Adanya berbagai fasilitas yang memadai tersebut yang sudah cukup untuk menunjang proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena pembelajaran di sekolah tersebut masih berpusat pada guru.

Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VII yakni Ibu Kanti Yusefa, S.Pd, M.Pd, Ia menyatakan bahwa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa, terutama kurangnya pengembangan media pembelajaran yang dapat menghambat proses belajar mengajar yang telah dimiliki, yang kemudian berdampak pada nilai yang didapat siswa. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tentang penilaian kebutuhan siswa dan menganalisis masalah siswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut wawancara dengan siswa, media pembelajaran yang digunakan guru-guru kepada siswa kebanyakan hanya berupa PPT (Powerpoint) dan video saja yang didapat dari internet pada setiap pertemuan.

3) Analisis Materi

Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu untuk mengetahui materi apa yang harus dikembangkan dalam media tersebut sehingga masalah yang ada didalam kelas dapat terselesaikan.

Berdasarkan analisis di atas perlu bahwa pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran *autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia.

b. *Design (Desain)*

Media Pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari banyak paragraph yang terkandung dalam bahan cetak pada umumnya, menjadi materi sederhana menurut KI dan KD dan dikembangkan dengan software Autoplay dan Quiz Creator untuk menarik perhatian siswa agar termotivasi untuk belajar dan melatih ingatan siswa. Peneliti mendesain semua komponen dalam media pembelajaran tersebut seperti cover, button, gambar pendukung, pemilihan warna, desain dan evaluasi. Tahap ini dilakukan oleh peneliti lebih dari 2 bulan. Pada bagian ini peneliti harus berkonsultasi dengan dosen media pembelajaran tentang desain dan isi materi dengan dosen ahli Ilmu Sosial.

c. *Development (Pengembangan)*

Pengembangan media pembelajaran menerima saran dari validasi materi, validasi desain dan guru mata pelajaran IPS SMPN 01 Singosari. Validasi adalah proses kegiatan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh validasi ahli dengan tahap pengembangan dari 11 April hingga 25 Mei 2019. Pada tahap ini peneliti menerima saran dari Bapak Abid Yusron, S.Kom sebagai validator ahli media, Bapak Drs. Muh. Yunus, M.Si sebagai validator ahli materi dan Ibu Kanti Yusefa M.Pd sebagai guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SMP Negeri 01 Singosari. Hasil evaluasi dan saran dari ahli validasi yang didapat, digunakan untuk meningkatkan dan merevisi media sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran.

d. *Implementation* (Implementasi)

Produk ini siap diterapkan untuk siswa di kelas VII F yang berjumlah 31 siswa dan peneliti memiliki 80 menit untuk waktu pertemuan. 40 menit pertama, aktivitas kelas dilakukan tanpa media pembelajaran dan setelah itu siswa melakukan pre-test. Selama 40 menit terakhir, media pembelajaran *Autoplay* digunakan untuk kegiatan kelas, setelah kegiatan selesai, siswa menyelesaikan penilaian post-test.

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Setelah menerapkan media pembelajaran di kelas, peneliti memiliki nilai pre-test dan post-test peserta didik. Pertama, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran tetapi menggunakan media pembelajaran *Autoplay*. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya tanpa media pembelajaran dan dengan media pembelajaran *Autoplay*.

2. Deskripsi Media Pembelajaran *Autoplay*

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data dan mendapatkannya, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan produk yang berupa media pembelajaran *Autoplay*, berikut produk awal yang disajikan:

a. Identitas Produk

Bentuk : Aplikasi Software *Autoplay* dan Quiz Creator
 Judul : Media Pembelajaran *Autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia; Untuk SMP/MTs Kelas VII Semester II
 Nama Penyusun : Annisa Rahayu Rizkiyadi

b. Tampilan Pembuka/ Cover

Halaman ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran *Autoplay* pada peserta didik. Pada bagian ini terdapat subtema “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia” dengan background bergambarkan peta Indonesia dan potensinya. Di tengah-tengah page/slide terdapat tombol/button berwarna pink yang berarti “open/play” untuk masuk ke page selanjutnya.

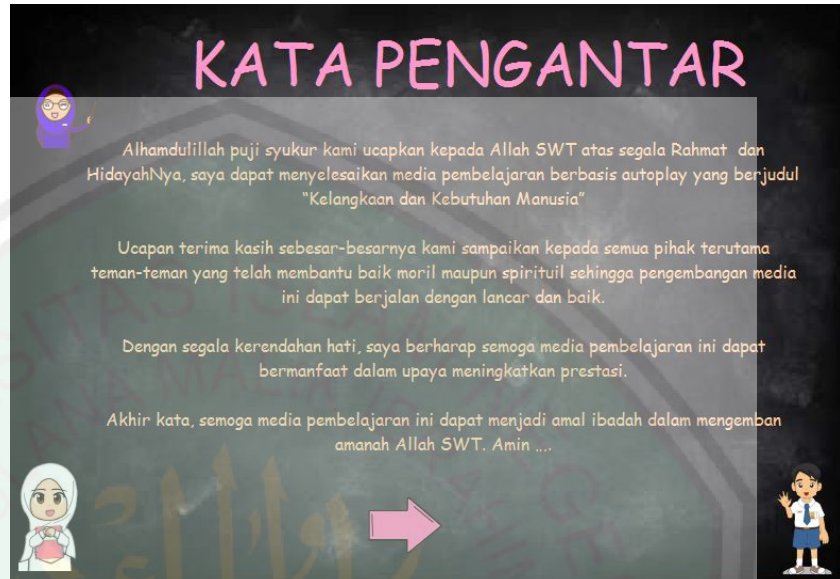
Gambar 4.1 Cover



c. Kata Pengantar

Setelah halaman cover, berikutnya terdapat halaman kata pengantar yang merupakan ucapan rasa syukur penulis atas terselesaikannya media pembelajaran berupa *autoplay* ini.

Gambar 4.2 Halaman Kata Pengantar



d. Tampilan Menu

Pada halaman menu ini, terdapat beberapa pilihan menu yang dapat di akses oleh user (pengguna) di antaranya adalah: KI/KD, Materi, Video, Quiz, dan Author. Selain itu, juga terdapat tombol-tombol navigasi berupa volume untuk mengeraskan dan mengecilkan volume music dan *back to home* yang berfungsi kembali ke halaman awal atau cover .

Gambar 4.3 Halaman Menu



e. Indikator

Pada halaman ini memaparkan beberapa Indikator yang harus di penuhi siswa dalam pebelajaran. Dari halaman indicator kehalam selanjutnya, hingga seterusnya akan terdapat menu di samping page, yang fungsinya untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media pembelaran *autoplay*.

Gambar 4.4 Halaman Indikator



f. Tampilan Materi

Pada halaman materi ini terdapat beberapa page atau halaman. Dimana pada halaman materi ini di dalam nya juga terdapat halaman atau page video yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari atau dibahas. Di dalam page atau halaman materi ini juga terdapat gambar-gambar animasi yang mendukung dan menunjang materi agar mudah di pahami oleh peserta didik.

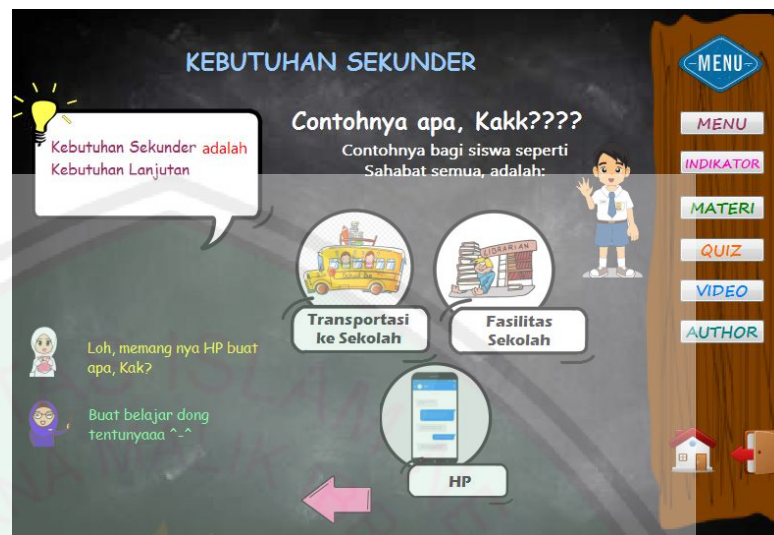
Gambar 4.5 Halaman Materi

The image displays three sequential screenshots of an educational application interface. The background features a large, faint watermark of the Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang logo.

Top Screenshot: 'MATERI KELANGKAAN??'
 The title 'MATERI' is in pink, and 'KELANGKAAN??' is in white. Below the title, it says 'Hai, Sahabat! Sebelum mengetahui lebih lanjut mengenai kelangkaan, mari kita simak video di bawah ini, yuukk...'. A large red play button is centered on a chalkboard background. A vertical menu on the right includes 'MENU', 'INDIKATOR', 'MATERI' (highlighted in green), 'QUIZ', 'VIDEO', and 'AUTHOR'. Navigation icons for home and back are at the bottom right.

Middle Screenshot: Definition and Dialogue
 A light blue box defines 'Kelangkaan' as 'Keadaan dimana Kebutuhan lebih tinggi daripada alat pemuas kebutuhannya.' A speech bubble explains that scarcity arises from high needs and desires. A character asks for clarification, and another explains it as 'Barang dan Jasa' (Goods and Services) that fulfill needs. The menu and navigation icons are consistent with the previous screen.

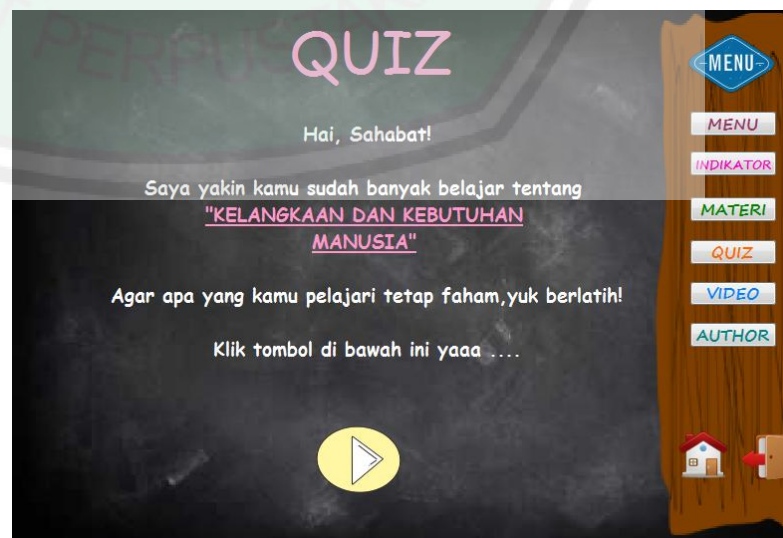
Bottom Screenshot: 'MACAM-MACAM KEBUTUHAN'
 A diagram titled 'MACAM-MACAM KEBUTUHAN' shows four categories: INTENSITAS, SIFAT, WAKTU PENGGUNAAN, and SUBJEK. Each category has associated sub-categories: INTENSITAS (PRIMER, SEKUNDER, TERSIER), SIFAT (JASMANI, ROHANI), WAKTU PENGGUNAAN (SEKARANG, AKAN DATANG), and SUBJEK (INDIVIDUAL, KELOMPOK). The menu and navigation icons are consistent with the previous screens.

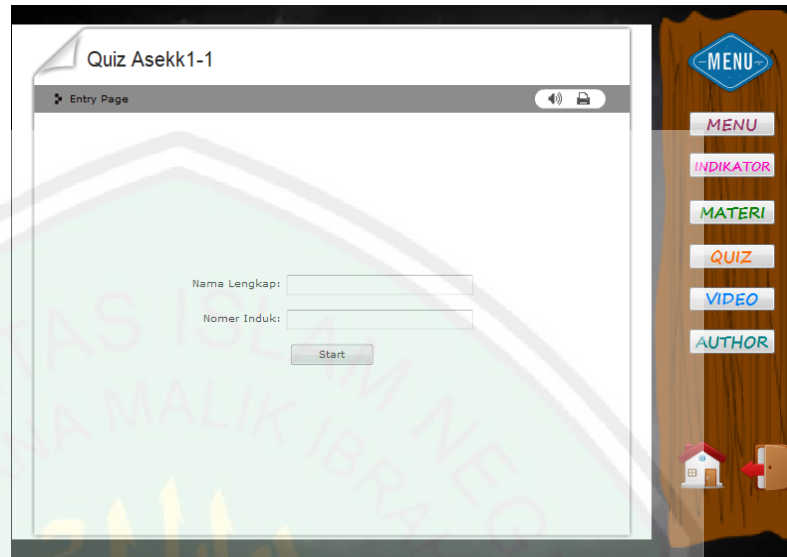


g. Tampilan Evaluasi

Pada halaman ini berisi latihan soal-soal. Pada halaman ini juga digunakan untuk mengetahui kemampuan dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada media pembelajaran *Autoplay*. Pada tampilan menu evaluasi yang dikerjakan oleh siswa menggunakan software *Wondershare Quiz Creator*.

Gambar 4.6 Halaman Menu Soal / Quiz





h. Tampilan Halaman Author

Pada halaman author ini merupakan halaman yang menunjukkan siapa creator dalam media pembelajaran *Autoplay* beserta biodata diri dan kata-kata motivasi penyemangat dari penulis untuk para pengguna media pembelajaran *Autoplay*.

Gambar 4.7 Halaman Author



3. Hasil Validasi Produk

Validasi data bahan ajar telah dilakukan dalam 3 tahap. Validasi produk dilakukan oleh validator pada konten materi, desain media, dan guru mata pelajaran. Kemudian merevisi produk berdasarkan penilaian dan saran dari dosen ahli.

Data yang di peroleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket dengan menggunakan skala Linkert, sedangkan kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberika oleh validator. Kriteria penilaian angket validator ahli, guru mata pelajaran, dan siswa adalah sebagai berikut:³⁸

Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran, Siwa

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

Hasil validasi dari beberapa ahli kemudian ditentukan tingkat kevoidan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran dengan menggunakan kualifikasi sebagai berikut:

³⁸ Penggunaan kata “Baik” bisa diganti dengan kata lain sesuai dengan konteks pertanyaan yang ada di dalam angket.

4.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$0 < P < 25$	Sangat Tidak Layak	Revisi
$25 \leq P < 50$	Kurang Layak	Revisi
$50 \leq P < 75$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
$75 \leq P < 100$	Layak	Tidak Revisi
$P = 100$	Sangat Layak	Tidak Revisi

a. Penyajian data hasil validasi ahli isi/materi

Validasi konten materi dilakukan oleh Bapak Muh. Yunus, M.Si sebagai Dosen Ilmu Pendidikan Sosial. Rancang bahan ajar ini untuk kelas VII yang berisi materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Keangkaan dan Kebutuhan Manusia. Peneliti melakukan bimbingan kepada dosen ahli sebanyak 1 kali, bimbingan tersebut, peneliti mendapat hasil untuk merevisi produk karena kurangnya memasukkan tujuan pembelajaran, merevis penggunaan bahasa yang tepat untuk siswakeselas VII, dan penggunaan petunjuk belajar yang tepat. Dalam validasi terakhir, dosen ahli materi mengatakan:

“ Media pembelajaran autoplay yang dibuat secara umum sudah bagus dan layak diuji coba, hanya saja perlu merevisi dengan beberapa poin seperti yang sudah saya sebutkan tadi, yaitu: memasukkan tujuan pembelajaran, penggunaan bahasa yang tepat dari kata “mengetahui” dapat diubah menjadi “belajar”, membuat perintah soalnya harus jelas,

mutu soalnya harus bervariasi (HOTS), dan buatlah petunjuk belajar yang jelas serta mudah dipahami.³⁹

Berdasarkan saran yang diberikan dari dosen ahli materi, berikut revisi sebelum mendapatkan validasi akhir untuk media pembelajaran Autoplay adalah.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi yang Direvisi Untuk Media Pembelajaran Autoplay

No.	Poin yang Harus diRevisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Masukkan tujuan pembelajaran		
2.	Penggunaan bahasa yang tepat; “Mengetahui” dapat di ubah menjadi “Belajar”		

³⁹ Wawancara dengan Bapak Drs. Muh Yunus, M.Si selaku validator media dan Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, pada 12 April 2019 di Rektorat It.4

Setelah merevisi produk sesuai saran, maka validasi terakhir di lakukan perolehan nilai kelayakan untuk media pembelajaran *autoplay* dari dosen ahli materi IPS adalah sebagai berikut:

Table 4.4 Validasi Materi

Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Ket
Kejelasan indikator pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Pemberian motivasi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kejelasan petunjuk belajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Sistematika Penyajian Materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian materi dengan KI/KD dan Indikator	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kemudahan memahami materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian gambar untuk memperkuat materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Pemberian contoh materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Pemberian penguatan untuk jawaban yang benar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Umpan balik bagi yang kurang benar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kejelasan petunjuk mengerjakan test	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kualitas tes dan kualitas penilaian	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian animasi atau video untuk memperkuat materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kejelasan penggunaan bahasa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah	77	85	90,58	Valid	Tidak Revisi

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator materi dengan menggunakan skala *linkert* adalah sebagai berikut:

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

$$= \frac{77}{85} \times 100\%$$

$$= \mathbf{90.58\%}$$

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total score jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total score jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan Tabel kriteria kelayakan tingkat kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 90,58% pada tingkat $75 \leq P < 100$. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

b. Penyajian data hasil validasi ahli media

Hasil validasi media/desain ini dilakukan oleh Bapak Abid Yusron, S.Kom selaku Dosen dan pranata Komputer di PTIPD UIN Maulana Maulana Malik Ibrahim Malang tentang pengembangan media pembelajaran *autoplay* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP N 01 Singosari. Peneliti melakukan validasi media sebanyak 2 kali dan kemudian beliau memberikan saran-saran, ada beberapa halaman yang harus di perbaiki:

“Media pembelajaran autoplay yang sampean buat ini secara umum sudah bagus, mungkin perlu diperkaya dengan tombol navigasi untuk kenyamanan pengguna. Misal: tombol ganti background, volume, dan bantuan, selain itu juga tadi ada beberapa tombol yang tidak bisa beroperasi sebaiknya di periksa dan di perbaiki kembali. Selanjutnya, dikarenakan sampean buat design kartun nya sendiri seperti yang sampean sajikan dalam media nya sampean, itupun masih cocok untuk tingkatan siswa SMP/MTs, designnya tidak terlalu childish lah, background nya pun sudah pas dengan design tulisan berwarna-warni dan gambar-gambar kartun yang sampean sajikan itu tadi, dan background yang di sajikan juga

konsisten. Kemudian, karena di samping page sudah terdapat table menu, sebaiknya tidak usah diberi menu lagi pada page ke dua, tapi di ganti saja dengan kata pengantar atau kata sambutan...⁴⁰”

Berdasarkan kritik dan saran revisi yang diberikan oleh ahli desain/media, berikut poin-poin yang harus di revisi.

Tabel 4.5 Revisi Ahli Validasi Design Media Pembelajaran *Autoplay*

No.	Poin yang Harus di Revisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Menambahkan halaman kata pengantar		

Setelah merevisi produk sesuai saran, maka validasi terakhir dilakukan perolehan nilai kelayakan untuk media pembelajaran *autoplay* dari dosen ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Validasi ahli media

Pernyataan	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Ket
A. Design					
Desain pendahuluan sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

⁴⁰ Wawancara dengan Bapak Abid Yusron, S.Kom selaku validator media dan Dosen di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, pada 22 April 2019 di ruang PTIPD rektorat lt.4

Keefektifan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Ketepatan gambar media dengan materi yang disajikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Gambar pada media memperjelas materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Proporsional tata letak gambar dan teks	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Proporsional tata letak teks	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kejelasan gambar untuk dilihat	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian video dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Keberadaan video membantu dalam penyampaian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (Background)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian warna dalam aplikasi (kontras)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kesesuaian warna sehingga dapat menambah motivasi siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Musik yang disajikan dapat mengurangi kebosanan dalam belajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

Music yang disajikan mendukung penyampaian materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Background yang dipilih sudah jelas	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
B. Aspek Pengoperasian Program					
Kebebasan memilih menu	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Keluwesannya menentukan menu yang akan dipelajari	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kemudahan memahami struktur navigasi dengan membaca petunjuk teknis	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Kemudahan pemilihan sub materi yang disajikan secara runtut	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Kemudahan perpindahan halaman	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Ketepatan reaksi tombol navigasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Konsistensi penempatan tombol navigasi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah	104	115	90,43	Valid	Tidak Revisi

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian validator media dengan menggunakan skala *linkert* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{104}{115} \times 100\% \\ &= 90.43\% \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total score jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total score jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan Tabel kriteria kelayakan tingkat Kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 90,43% pada tingkat $75 \leq P < 100$ dan jika di cocokkan dengan skala *linkert*, maka media pembelajaran yang di kembangkan layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

c. Validasi Guru Mata Pelajaran

Validasi selanjutnya diberikan oleh guru mata pelajaran IPS, yaitu Ibu Kanti Yusefa, S.Pd. Penilaian oleh guru mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

“... Saya sangat tertarik dengan media pembelajaran yang sampean kembangkan ini, Mbak. Desain media pembelajarannya juga sangat menarik, tapi sayang ya cuma 1 sub tema saja, hehehe. Nah, untuk sarannya, hanya pada RPP ini penguatan karakter (PPK) nya belum tampak Mbak, yang seharusnya penguatan karakter ini dimasukkan pada tujuan pembelajarannya dan dalam langkah-langkah pembelajarannya juga.⁴¹”

Pada tahapan ini peneliti mendapat masukan dan saran pada bagian rencana persiapan pembelajaran (RPP) karena tidak memberikan penguatan karakter (PPK) pada tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran. Untuk lebih jelasnya tentang hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Validasi Guru Mata Pelajaran

No.	Pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Ket
1.	Rumusan topic spesifik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Relevansi antara KD dengan indicator K13	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4.	Relevansi materi dengan KI	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Materi pada media pembelajarannya sesuai dengan KD	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

⁴¹ Wawancara dengan Ibu Yukanti Yusefa, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 01 Singosari, pada 1 Mei 2019 di SMP Negeri 01 Singosari.

6.	Sistematik uraian isi pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
9.	Tingkat kesukaran bahasa yang di gunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		48	50	96	Valid	Tidak Revisi

Prosentase tingkat pencapaian media pembelajaran pada penilaian guru mata pelajaran IPS dengan menggunakan skala *linkert* adalah sebagai berikut:

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

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total score jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total score jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan Tabel kriteria kelayakan tingkat Kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 96% pada tingkat $75 \leq P < 100$ dan media pembelajaran layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

B. Daya Tarik Media Pembelajaran *Autoplay* Pada Mata Pelajaran IPS

Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk Kelas VII SMP/MTs

Pada bagian ini, akan menjelaskan bagaimana daya tarik yang diukur berasal dari data yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran terhadap siswa atau peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Singosari berupa angket yang dilakukan pada tanggal 5 Mei 2019. Produk pengembangan yang dikembangkan berupa media pembelajaran *autoplay* pada mata pelajaran IPS materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk kelas VII SMP/MTs.

Data kuantitatif hasil uji coba lapangan dapat di lihat pada lampiran yang terlampir. Berikut merupakan responden uji coba lapangan:

Tabel 4.8 Responden Uji Coba Lapangan

No.	Nama	No.	Nama
1.	Abdel Rahman	17.	M. Zhulmi Danovanz. H
2.	Ahmad Hafidz	18.	Nasywa Desri M
3.	Ailsa Belinda Putri T	19.	Nur Aisah Wulandari
4.	Akmal Maulana F	20.	Parsa Rasheeda
5.	Alifyah Afinaina	21.	Rio Zefa Artasena
6.	Alisya Nayla Azzahra	22.	Risma Muslimah

7.	Alvin Henda Saputra	23.	Salsabila Wulan M
8.	Ariq Ahmad H	24.	Samuel Rahadi K
9.	Attala Rayya Gading	25.	Sausan Wafa W
10.	Brian Seratina D	26.	Sindy Aulia Putri Hendrawan
11.	Chelsia Agasta S	27.	Syafrie A Putra
12.	Dehan Avina A.A	28.	Syalfa Azahra W
13.	Dike Ramadhani Ekasari	29.	Thoyyirina A. T. Ayu
14.	Hana Santika N	30.	Viola Rosalin Idrus
15.	Jonathan Wira Saca	31.	Wahyu Anindya Mauliddina
16.	Kadek Renita Putri. C		

Uji coba pada bagian ini adalah untuk mengukur daya tarik siswa terhadap media pembelajaran *autoplay* sebagai media pembelajaran siswa yang diperoleh dari skor angket yang telah diisi oleh objek penelitian sebanyak 31 siswa. Disini hasil dari penggunaan media pembelajaran *autoplay* untuk mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII di SMP Negeri 01 Singosari, dalam angket tersebut peneliti memberi 12 pertanyaan untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa/ peserta didik menggunakan media pembelajaran *autoplay* saat pembelajaran mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Seperti yang terlihat di tabel 4.6, langkah berikutnya setelah data tersaji adalah menganalisis data. Analisis data yang dilakukan dengan cara menghitung persentase kevalidan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{1689}{1860} \times 100\% \\
 &= \mathbf{90.80\%}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P : Prosentase kelayakan

$\sum x$: Jumlah total score jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$: Jumlah total score jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan diatas, maka hasil uji coba lapangan mencapai **90,80%**. Jika di cocokkan dengan kriteria kemenarikan, maka menunjukkan bahwa hasil uji coba media *autoplay* pada mata pelajaran IPS materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk kelas VII SMP/MTs termasuk dalam kriteria **MENARIK**.

C. Efektifitas Media Pembelajaran *Autoplay* pada Mata Pelajaran IPS Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk Kelas VII SMP/MTs

Untuk mengetahui perbedaan dan perkembangan dalam pemahaman peserta didik, peneliti melakukan sebuah test *pre-test* dan *post-test*. Kedua test dilakukan di kelas VII F di SMP Negeri 01 Singosari. Data *pre-test* dan *post-test* di tersebut dianalisis dengan menggunakan sample t-test (Paired t-test) dan berikut penjelasan serta analisis datanya:

1. Hasil Pre-test Kelas VII SMP Negeri 01 Singosari

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test Kelas VII

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Abdel Rahman	70	90
2	Ahmad Hafidz	65	90
3	Ailsa Belinda Putri T	70	85
4	Akmal Maulana F	80	90
5	Alifiyah Afinaina	85	90
6	Alisya Nayla Azzahra	85	90

7	Alvin Henda Saputra	75	85
8	Ariq Ahmad H	85	80
9	Attala Rayya Gading	85	100
10	Brian Seratina D	85	85
11	Chelsia Agasta S	70	100
12	Dehan Avina A.A	65	85
13	Dike Ramadhani Ekasari	60	95
14	Hana Santika N	85	90
15	Jonathan Wira Saca	90	95
16	Kadek Renita Putri. C	85	90
17	M. Zhulmi Danovanz. H	80	95
18	Nasywa Desri M	95	100
19	Nur Aisah Wulandari	70	85
20	Parsa Rasheeda	65	85
21	Rio Zefa Artasena	80	100
22	Risma Muslimah	85	75
23	Salsabila Wulan M	90	95
24	Samuel Rahadi K	85	90
25	Sausan Wafa W	90	80
26	Sindy Aulia Putri Hendrawan	70	85
27	Syafrie A Putra	80	90
28	Syalfa Azahra W	80	80
29	Thoyyirina A. T. Ayu	70	85
30	Viola Rosalin Idrus	65	75
31	Wahyu Anindya Mauliddina	70	85

Data nilai *pre-test* merupakan pengetahuan awal peserta didik/siswa sebelum diberikan treatment atau pembelajaran. Tujuan diberikan *pre-test* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terhadap materi dan untuk mengetahui apakah pengetahuan yang mereka miliki setara.

Berikut ini merupakan analisis deskriptif untuk melihat gambaran umum meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata dan standart deviasi. Berikut merupakan tabel analisis deskriptif hasil belajar sebelum dan sesudah

menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):

Tabel 4.10 Tabel Analisis Deskriptif

Hasil Belajar	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
sebelum menggunakan <i>autoplay</i>	60.00	95.00	77.90	9.38
sesudah menggunakan <i>autoplay</i>	75.00	100.00	88.54	6.85

Pada tabel tersebut menginformasikan bahwa nilai minimum hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebesar 60, sedangkan nilai maksimum hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebesar 95. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebesar **77.90** dengan simpangan baku sebesar **9.38**.

Berikutnya nilai minimum hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 75, sedangkan nilai maksimum hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebesar 100. Rata-rata hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebesar 88.54 dengan simpangan baku sebesar 6.85.

a. Pengujian Ektifitas Data Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay* Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 01 Singosari

1) Pengujian Kenormalan Data Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay* Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 01 Singosari

Pengujian kenormalan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengetahui normal tidaknya data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengujian kenormalan data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan menggunakan *Kolmogorov-smirnov*, dengan kriteria apabila nilai probabilitas $> \text{level of significance}$ ($\alpha = 5\%$) maka data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *media pembelajaran autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dinyatakan normal. Hasil pengujian normalitas data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *media pembelajaran autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.11 Tabel Kolmogorov Smirnov dan Probabilitas

<i>Kolmogorov Smirnov</i>	0.132
Probabilitas	0.180

Berdasarkan tabel berikut dapat diketahui bahwa pengujian normalitas pada data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menghasilkan statistik *Kolmogorov-smirnov* sebesar 0.132 dengan probabilitas sebesar 0.180. Hal ini dapat diketahui bahwa pengujian data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menghasilkan probabilitas $>$ alpha (5%), sehingga data hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dinyatakan normal.

2) Pengujian Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN Singosari

Pengujian perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan menggunakan *Paired T Test* dengan hipotesis berikut ini:

H₀ : Tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

H₁ : Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kriteria pengujian menyebutkan apabila $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ atau probabilitas $<$ α (5%) maka **H₀ ditolak**, sehingga dapat dinyatakan

bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hasil pengujian perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diketahui melalui tabel berikut:

Tabel 4.12 Tabel Pengujian Beda Hasil

Hasil Belajar IPS	Rata-Rata	<i>T</i> hitung	Probabilitas
sebelum menggunakan autoplay	77.903	-5.706	0.000
sesudah menggunakan autoplay	88.548		

Berdasarkan hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas dapat diketahui bahwa statistik uji t yang dihasilkan sebesar -5.706 dengan probabilitas sebesar 0.000. Hal ini berarti $|t_{hitung}| (5.706) > t_{tabel} (2.042)$ dan probabilitas $(0.000) < \alpha (0.05)$.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Ditinjau dari rata-rata hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bernilai lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Analisis Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran *Autoplay*

Pengembangan media pembelajaran *autoplay* ini memungkinkan penyajian pembelajaran secara lengkap. Pada produk yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dimana di dalamnya selain terdapat materi, juga terdapat video, gambar, serta evaluasi pembelajaran yang layaknya seperti game. Produk yang dikembangkan dan dibuat oleh peneliti juga dapat digunakan dalam pembelajaran individu, karena *software* dapat dimiliki satu persatu dan dapat diinstal di laptop masing-masing siswa. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok dalam jumlah besar karena bisa di tayangkan dalam proyektor.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Jenis atau metode penelitian *Research and Development* atau yang disingkat sebagai R&D adalah rangkaian sebuah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.⁴² Hasil pengembangan media pembelajaran *autoplay* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII SMP/MTs dalam mencapai hasil yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pengembangan media pembelajaran *autoplay* terdiri dari 7 aspek, yaitu:

⁴² Trianto, *Pegantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembang & Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan* (Jakarta: Kencana, 2010) hlm. 206

1. Tampilan Pembuka

Halaman ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran *Autoplay* pada peserta didik. Pada bagian ini terdapat subtema “Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia”. Di tengah-tengah page/slide terdapat tombol/button berwarna pink yang berarti “open/play” untuk masuk ke page selanjutnya.

2. Kata Pengantar

Setelah halaman cover, berikutnya terdapat halaman kata pengantar yang merupakan ucapan rasa syukur atas terselesaikannya media pembelajaran berupa *autoplay* ini.

3. Tampilan Menu

Pada halaman menu ini, terdapat beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh user (pengguna) di antaranya adalah: KI/KD, Materi, Video, Quiz, dan Author. Selain itu, juga terdapat tombol-tombol navigasi berupa volume untuk mengeraskan dan mengecilkan volume music dan *back to home* yang berfungsi kembali ke halaman awal atau cover .

4. Indikator

Pada halaman ini memaparkan Indikator yang harus di penuhi siswa dalam pebelajaran.

5. Tampilan Materi

Pada halaman materi ini terdapat beberapa page atau halaman. Dimana pada halaman materi ini di dalam nya juga terdapat halaman atau page video yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari atau dibahas. Di dalam page atau halaman materi ini juga terdapat gambar-gambar animasi yang mendukung dan menunjang materi agar mudah di pahami oleh peserta didik.

6. Tampilan Evaluasi

Pada halaman ini berisi latihan soal-soal. Pada halaman ini juga digunakan untuk mengetahui kemampuan dan tingkat pemahaman siswa

terhadap materi yang telah dipelajari pada media pembelajaran *Autoplay*. Pada tampilan menu evaluasi yang dikerjakan oleh siswa menggunakan software *Wondershare Quiz Creator*.

7. Tampilan Halaman Author

Pada halaman ini menunjukkan siapa creator dalam media pembelajaran *Autoplay* beserta biodata diri dan kata-kata motivasi penyemangat.

Prosedur pengembangan media pembelajaran *autoplay* mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) kelas VII materi kelangkaan dan kebutuhan manusia ini adalah siswa kelas VII sekolah menengah pertama (SMP) ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Pada model pengembangan ini terdapat 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan ini peneliti melakukan beberapa analisis, diantaranya yaitu analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi. Adapun analisis kurikulum yang dilakukan adalah menganalisis proses pembelajaran IPS serta kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut yaitu di SMP Negeri 01 Singosari. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dan pembelajaran yang dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu. Dalam pelaksanaannya guru belum dapat sepenuhnya mengimplementasikan seluruh kompetensi, karena saat pembelajaran guru masih menggunakan model yang sederhana dan tidak memerlukan banyak media bantu. Serta menggunakan metode pembelajaran ceramah dan unjuk tugas.

Kemudian selanjutnya analisis siswa. Jumlah siswa kelas VII F SMP Negeri 01 Singosari sebanyak 31 siswa. Berdasarkan pengamatan di SMPN 01 Singosari pada kelas VII F, disimpulkan bahwa saat pembelajaran berlangsung siswa terlalu aktif dikelas, sehingga ketika guru menjelaskan materi siswa tidak memperhatikan karena sibuk sendiri-sendiri. Walau kelas terlihat tenang dan

kondusif, sebenarnya siswa bosan dengan penjelasan yang memang dalam model pembelajaran ceramah guru yang lebih berperan aktif dibandingkan dengan siswa, sehingga secara tidak sadar siswa akan lebih cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan siswa tidak faham dan mengantuk saat dikelas, sehingga mengakibatkan dan berpengaruh kepada nilai siswa.

SMP Negeri 01 Singosari merupakan sekolah yang memiliki sarana serta prasarana yang sudah cukup memadai terutama untuk mendukung proses belajar seperti Buku Paket, Proyektor, Wifi, Laboratorium Komputer. Adanya berbagai fasilitas yang memadai tersebut yang sudah cukup untuk menunjang proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru karena pembelajaran di sekolah tersebut masih berpusat pada guru. Hasil wawancara dengan guru IPS kelas VII yakni Ibu Kanti Yusefa, S.Pd, M.Pd, ia menyatakan bahwa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa, terutama kurangnya pengembangan media pembelajaran yang dapat menghambat proses belajar mengajar yang telah dimiliki, yang kemudian berdampak pada nilai yang didapat siswa. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tentang penilaian kebutuhan siswa dan menganalisis masalah siswa dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut wawancara dengan siswa, media pembelajaran yang digunakan guru-guru kepada siswa kebanyakan hanya berupa PPT (Powerpoint) dan video saja yang didapat dari internet pada setiap pertemuan.

Selanjutnya yaitu melakukan analisis materi. Tujuan dilakukannya analisis materi yaitu untuk mengetahui materi apa yang harus dikembangkan dalam media tersebut sehingga masalah yang ada didalam kelas dapat terselesaikan.

2) Desain (*Design*)

Pada tahap desain (*design*) peneliti mendesain semua komponen dalam media pembelajaran tersebut seperti cover, button, gambar pendukung,

pemilihan warna, background, desain dan evaluasi menggunakan software-software pendukung design. Setelah melakukan desain menggunakan software pendukung, peneliti masih harus memasukkan dan merancang komponen tersebut kedalam software atau aplikasi *Autoplay*, yang mana di dalam aplikasi *Autoplay* tadi masih terdapat didalamnya aplikasi pendukung tambahan seperti aplikasi *Quiz Creator*. Tahap ini dilakukan oleh peneliti lebih dari 2 bulan. Pada bagian ini peneliti harus berkonsultasi dengan dosen media pembelajaran tentang desain dan isi materi dengan dosen ahli Ilmu Sosial.

3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahapan ini, pengembang media pembelajaran menerima saran dari validasi materi, validasi desain dan guru mata pelajaran IPS SMPN 01 Singosari. Validasi adalah proses kegiatan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh validasi ahli dengan tahap pengembangan dari 11 April hingga 25 Mei 2019. Pada tahap ini peneliti menerima saran dari Bapak Abid Yusron, S.Kom sebagai validator ahli media, Bapak Drs. Muh. Yunus, M.Si sebagai validator ahli materi dan Ibu Kanti Yusefa M.Pd sebagai guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) di SMP Negeri 01 Singosari. Hasil evaluasi dan saran dari ahli validasi yang didapat, digunakan untuk meningkatkan dan merevisi media sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran.

4) Implementasi (*Implement*)

Produk ini siap diterapkan untuk siswa di kelas VII F yang berjumlah 31 siswa dan peneliti memiliki 80 menit untuk waktu pertemuan. 40 menit pertama, aktivitas kelas dilakukan tanpa media pembelajaran dan setelah itu siswa melakukan pre-test. Selama 40 menit terakhir, media pembelajaran *Autoplay* digunakan untuk kegiatan kelas, setelah kegiatan selesai, siswa menyelesaikan penilaian post-tes.

5) Evaluasi (*Evaluate*).

Setelah menerapkan media pembelajaran di kelas, peneliti memiliki nilai pre-test dan post-test peserta didik. Pertama, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran tetapi menggunakan media pembelajaran *Autoplay*. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya tanpa media pembelajaran dan dengan media pembelajaran *Autoplay*.

Produk pengembangan media pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan secara bertahap melalui validasi oleh ahli materi bahan ajar, ahli desain produk bahan ajar, guru mata pelajaran IPS kelas VII dan sasaran pengguna media pembelajaran produk pengembangan melalui uji coba lapangan di kelas VII SMP Negeri 01 Singosari Malang. Aspek yang diungkap untuk melakukan revisi meliputi unsur-unsur kelengkapan dan kelayakan komponen, ketetapan isi berdasarkan berbasis praktikum yang digunakan, keefektifan pembelajaran dan daya tarik media pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan dijadikan sebagai bahan penyempurnaan produk pengembangan sebelum diujicobakan kepada siswa.

Hasil yang diperoleh dari pengembangan media pembelajaran ini berupa aplikasi yang digunakan sebagai alat bantu guru untuk mengajar dikelas dan juga alat bantu untuk siswa dalam memahami pelajaran. Pengembangan media pembelajaran *autoplay* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia untuk kelas VII SMP/MTs dapat dilihat dari ciri khas media pembelajaran yang berbasis pada *autoplay* dan *quiz creator*. Aplikasi ini membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, untuk siswa membantu untuk lebih memahami pembelajaran dan untuk guru tentunya menambah referensi media pembelajaran pendukung dalam proses belajar mengajar.

Hasil validasi dari beberapa ahli yang kemudian ditentukan tingkat kevalidannya dalam pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase

Presentase (%)	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$0 < P < 25$	Sangat Tidak Layak	Revisi
$25 \leq P < 50$	Kurang Layak	Revisi
$50 \leq P < 75$	Cukup Layak	Sebagian Revisi
$75 \leq P < 100$	Layak	Tidak Revisi
$P = 100$	Sangat Layak	Tidak Revisi

Data validasi yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari hasil angket berdasarkan dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berasal dari kritik dan saran para validator. Penilaian angket validator ahli dan uji coba siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli, Guru Mata Pelajaran, Siswa

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk SMP/MTs kelas VII semester II ini telah divalidasi oleh diisi oleh Bapak Drs. Muh Yunus, M.Si selaku validator ahli materi/isi. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi sebagaimana dicantumkan pada bab IV persentase kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{77}{85} \times 100\% \\ &= \mathbf{90.58\%} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 90.58% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran *atoplay* tidak perlu adanya revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia layak digunakan sesuai dengan hasil validasi menurut validasi ahli materi/isi dari aspek dengan hasil 100% adalah motivasi, kesesuaian materi dengan KI/KD dan indicator, kemudahan pemahaman materi ketika menggunakan media *autoplay*, kesesuaian gambar dalam materi, pemberian contoh materi dalam media pembelajaran *autoplay*, kesempatan untuk siswa berlatih sendiri, pemberian penguatan untuk jawaban yang benar, penguatan bagi jawaban yang salah, kesesuaian animasi video dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran *autoplay*, kejelasan penggunaan bahasa. Selanjutnya aspek dengan hasil persentase sebesar 80% yakni terdapat aspek tentang indicator belajar yang tertera dalam media pembelajaran jelas, petunjuk belajar yang terdapat dalam media pembelajaran jelas, sistematika penyajian materi dalam media pembelajaran *autoplay*, kesesuaian materi dengan kemampuan siswa, pemberian latihan untuk pemahaman konsep, kejelasan petunjuk saat akan

mengerjakan test dalam media pembelajaran autoplay, kualitas tes dan kuitas penilaian.

Hasil yang didapat dari validator sesuai dengan komentar dari Bapak Drs. Muh Yunus, M.Si selaku validator ahli materi atau isi media pembelajaran *autoplay*, beliau berpendapat bahwa menurut beliau media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sudah baik dan sudah sesuai dengan kurikulum, hanya saja harus sedikit merubah dan menambahkan beberapa poin yaitu memasukkan tujuan pembelajaran, menggunakan bahasa yang tepat, membuat perintah soal dengan jelas, dan mutu soal yang dibuat harus bervariasi (HOTS). Penyajian dapat dilihat pada bab IV. Berdasarkan dari data yang ada ditambah dengan pernyataan validator ahli materi mengenai media pembelajaran *autoplay* yang peneliti kembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak, hanya saja harus sedikit menambahkan dan merubah sesuai dengan saran dari validator materi yang telah disebutkan.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk SMP/MTs kelas VII semester II ini telah divalidasi oleh diisi oleh Bapak Abid Yusron, S.Kom selaku validator ahli media. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi sebagaimana dicantumkan pada bab IV persentase kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{104}{115} \times 100\% \\
 &= \mathbf{90.43\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 90.43% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran *atoplay* tidak perlu adanya revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia layak digunakan sesuai dengan hasil validasi menurut validasi ahli media dari aspek dengan hasil persentase 100% yaitu aspek desain pendahuluan media pembelajaran yang selaras atau sesuai dengan materi didalamnya, ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas), ketepatan gambar pendukung dengan materi yang disajikan dalam media pembelajaran *autoplay*, kejelasan gambar untuk dilihat, kesesuaian video dengan materi, keberadaan video membantu dalam penyampaian materi, kesesuaian warna, background yang dipilih sudah jelas, kebebasan dalam mengoperasikan menu, keuwasan menentukan menu, kemudahan memahami struktur navigasi dengan membaca petunjuk teknis.

Selanjutnya aspek yang mendapat hasil persentase sebesar 80% adalah, keefektifan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas), gambar pada media pembelajaran *autoplay* memperjelas materi, proporsional tata letak gambar dan teks, komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (background), kesesuaian warna dalam aplikasi (kontras), music yang disajikan dalam media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dalam belajar, music yang disajikan dapat mendukung penyampaian materi, kemudahan pemilihan sub materi yang disajikan secara runtut, kemudahan perpindahan halaman, ketepatan reaksi tombol navigasi, dan konsistensi penempatan tombol navigasi.

Hasil yang didapat dari validator sesuai dengan komentar dari para validator. Menurut Bapak Abid Yusron, S.Kom selaku validator ahli media pembelajaran *autoplay*, beliau berpendapat bahwa media pembelajaran *autoplay* yang peneliti kembangkan sudah sangat bagus, hanya saja perlu diperkaya dengan tombol navigasi agar memudahkan user dalam menggunakan software, lalu mengganti menu utama menjadi page/halaman kata pengantar atau kata sambutan.

Kemudia, menurut beliau juga design yang peneliti kembangkan sangat cocok untuk siswa SMP, dilihat dari warna, tulisan, background, serta gambar pendukung. Beliau juga memberi saran agar teliti mengecek tombol navigasi sebelum diberikan kepada peserta didik dikarenakan ada beberapa tombol yang tidak berjaan sebagaimana mestinya. Penyajian dapat dilihat pada bab IV. Berdasarkan dari data yang ada ditambah dengan pernyataan validator ahli media mengenai media pembelajaran *autoplay* yang peneliti kembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak, hanya saja harus sedikit menambahkan dan merubah sesuai dengan saran dari validator materi yang telah disebutkan.

3. Analisis Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* materi kelangkaan dan kebutuhan manusia untuk SMP/MTs kelas VII semester II ini telah divalidasi oleh diisi oleh Ibu Kanti Yusefa, S.Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP N 01 Singosari. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi sebagaimana dicantumkan pada bab IV persentase kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\ &= \frac{48}{50} \times 100\% \\ &= 96\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil yang tertulis di atas, diperoleh persentase sebesar 96% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran *atoplay* tidak perlu adanya revisi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya media pembelajaran *autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia layak digunakan sesuai dengan hasil validasi menurut guru mata pelajaran IPS dengan aspek yang terdapat

dalam angket. Adapun aspek dengan hasil persentase 100% adalah aspek rumusan topic yang spesifik, kesesuaian materi pada media pembelajara, relevansi antara KD dengan indicator pada K13, relevansi materi dengan KI, materi pada mediapembelajaran sesuai dengan KD, ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema, dan instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa. Sedangkan aspek dengan hasil persentase 80% yaitu, sistematik uraian isi pembelajaran, dan materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.

Hasil yang didapat dari validator sesuai dengan komentar dari para validator. Menurut Ibu Kanti Yusefa, S,Pd, M.Pd selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS),beliau berpendapat bahwa beliau sangat tertarik dengan media pembelajaran *autoplay* yang peneliti kembangkan, beliau juga memberikan saran agar memberikan penguatan karakter pada RPP. Penyajian dapat dilihat pada bab IV. Berdasarkan dari data yang ada ditambah dengan pernyataan guru mata pelajaran IPS mengenai media pembelajaran *autoplay* yang peneliti kembangkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran layak, haya saja harus sedikit menambahkan dan merubah sesuai dengan saran dari validator materi yang telah disebutkan.

B. Analisis Daya Tarik Media Pembelajaran Autoplay

Pada paparan data yang terdapat di lampiran merupakan angket hasil tanggapan yang diisi oleh para sasaran subjek uji coba yakni siswa kelas VII F SMP Negeri 01 Singosari terhadap media pembelajaran *Autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Adapun penilaian hasil uji coba lapangan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Autoplay* dapat memudahkan dalam belajar, diperoleh penilaian sebesar 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran *autoplay* memudahkan siswa dalam

belajar karena dalam batas kualifikasi tingkat kemenarikan dan kelayakan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 91,6%.

2. Media pembelajaran *autoplay* dapat memberi semangat dalam belajar, memperoleh penilaian sebesar 87,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* dapat memberikan semangat kepada siswa saat belajar, karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 87,7%.
3. Media pembelajaran *Autoplay* mudah memahami materi pelajaran, mendapat persentase sebanyak 92,9%. Hal ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran dapat membuat siswa cepat memahami materi dikarenakan dengan adanya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap bahan pembelajaran.
4. Soal-soal yang ada di dalam media pembelajaran *Autoplay* mudah, mendapat hasil persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang terdapat di dalam media pembelajaran *Autoplay* bisa dipahami siswa dan siswa bisa mengerjakan soal tersebut mudah karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 89%.
5. Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran *Autoplay* mudah di baca, mendapat hasil persentase sebanyak 86,5%. Hal ini menunjukkan bahwa huruf dalam media pembelajaran *Autoplay* dapat dibaca dengan jelas dan tidak mengganggu siswa karena jenis huruf dan ukuran huruf sangat penting dalam sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang tulisannya dapat terbaca dengan jelas.

6. Jarang menemukan kata-kata yang sulit dalam media pembelajaran *Autoplay*, memperoleh persentase sebesar 88,4%. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada kata-kata yang sulit dipahami di dalam media pembelajaran *Autoplay* karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 88,4%.
7. Petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran *Autoplay* dangat mudah, memperoleh persentase sebesar 94,2%, dimana pada tabel batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase berupa $75 \leq P < 100$. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk belajar yang terdapat dalam media mudah dipahami oleh siswa, artinya petunjuk belajar yang terdapat dalam media pembelajaran jelas dan dapat dipahami.
8. Media pembelajaran *Autoplay* menarik, mendapat persentase sebesar 94,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* menarik untuk digunakan karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 94,8%.
9. Media pembelajaran *Autoplay* membantu kamu dalam memahami materi, memperoleh persentase sebesar 89,7%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa paham dengan materi tersebut ketika dibantu menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dikarenakan dengan adanya penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap bahan pembelajaran.
10. Media pembelajaran *Autoplay* dapat memudahkan siswa dalam belajar, memperoleh persentase sebesar 94,2%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dapat memudahkan siswa dalam belajar karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$,

sedangkan hasil yang diperoleh adalah 94,2%. Selain itu juga, tujuan dari adanya media pembelajaran adalah memudahkan siswa dalam belajar.

11. Petunjuk mengerjakan soal cukup jelas, memperoleh persentase sebesar 91,6%. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk-petunjuk mengerjakan soal di dalam media pembelajaran *Autoplay* sangat jelas dan siswa dapat memahaminya dikarenakan dilihat dari batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 91,6%.

12. Media pembelajaran *Autoplay* dapat memotivasi kamu untuk belajar, mendapat persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay*, siswa termotivasi untuk belajar karena dalam batas kualifikasi tingkat kelayakan dan kemenarikan berdasarkan persentase adalah $75 \leq P < 100$, sedangkan hasil yang diperoleh adalah 94,2%. Selain itu juga, manfaat dari adanya media pembelajaran adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat berfikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik, sehingga siswa mampu memahami materi dengan mudah.

Pada tabel yang terdapat di dalam lampiran, angket tanggapan yang diisi oleh subjek uji coba yaitu siswa kelas VII F yang berjumlah 31 siswa di SMP Negeri 01 Singosari, dapat dihitung secara keseluruhan persentase tingkat kemenarikan media pembelajaran *autoplay* yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \\
 &= \frac{1689}{1860} \times 100\% \\
 &= \mathbf{90.80\%}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka penilaian yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VII F mencapai persentase sebesar 90,80%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kemenarikan, persentase tingkat pencapaian 90,80% berada pada tingkat klasifikasi menarik dan layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia mata pelajaran IPS untuk kelas VII SMP/MTs sudah baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, berdasarkan hasil uji kemenarikan pada media pembelajaran *autoplay* yang terdapat di atas, Chelsia Agasta memberikan pernyataan:

“saya suka Kak belajar pakai aplikasi ini. Desainnya menarik, ada games nya, belajar jadi tidak membosankan, materipun jadi mudah dipahami”

Selain itu Rio Zefa juga memberikan pernyataan:

“Saya sangat berharap semua mata pelajaran menggunakan aplikasi ini terkhusus untuk maple IPS, karena biasanya belajar IPS bikin ngantuk, tapi karna pake aplikasi ini saya jadi semangat. Menurut saya desainnya bagus Kak, ada gambar, video, games juga, seru...”

Selanjutnya, seperti kita ketahui bahwa daya tarik media pembelajaran *autoplay* didapat dari perhitungan persentase angket yang diberikan kepada siswa mengenai media pembelajaran *autoplay* mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia. Adapun hasil dari persentase angket yang didapat berdasarkan perhitungan data, maka hasil uji coba lapangan mencapai **90,80%**. Daya tarik bahan dan media ajar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Keakuratan judul dengan isi materi.⁴³ Judul adalah nama yang digunakan untuk meringkas isi bahan ajar sehingga pembaca dapat lebih mudah mengetahui isi materi dan memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar mudah dipahami. Sejumlah hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor bawaan dan lingkungan mempengaruhi kecerdasan.⁴⁴ Keterampilan bahasa anak tentunya berbeda-beda sehingga pengembang harus menyajikan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
- 3) Penggunaan ilustrasi yang sesuai, konten luas dan konten materi yang disajikan secara koheren. Tampilan materi dalam bahan ajar bersifat interaktif sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri misalnya dengan menggunakan pertanyaan dan gambar yang menarik.⁴⁵

Tabel 5.3 Aspek Daya Tarik

No	Aspek Daya Tarik	Nomer Pertanyaan
1.	Desain	5, 8
2.	Motivasi	2, 12
3.	Memahami	1, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11

Menurut Mulyanto, kriteria media pembelajaran yang baik salah satunya adalah kemenarikan atau memiliki daya tarik, artinya media pembelajaran mampu menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna dan isinya⁴⁶. Berdasarkan data hasil angket di atas dan hasil wawancara dengan peserta didik, menyatakan bahwa media pembelajaran *autoplay* dinyatakan menarik.

⁴³ Zainal Arifin, 2011. *Konsep dan Model Pengembangan Kurikulum*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya hlm 4

⁴⁴ Desmita, 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung : PT Remaja

⁴⁵ Masnur Muslich, 2010. *Text Boxt Book Writing Dasar-dasar Pemahama, Penulisan dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media hlm 55

⁴⁶ Agus Mulyanto. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta hlm.3

Karena, manfaat dari media pembelajaran itu sendiri adalah pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa yang selanjutnya mempengaruhi pemahaman dan nilai siswa itu sendiri. Lalu, dengan adanya kemajuan teknologi pada zaman sekarang ini maka guru harus mengikuti kemajuan tersebut, guru harus dapat menggunakan media yang baik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

C. Analisis Efektifitas Media Pembelajaran *Autoplay*

Untuk mengetahui perbedaan dan perkembangan dalam pemahaman peserta didik, peneliti melakukan sebuah test *pre-test* dan *post-test* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*, yang mana melihat perbedaan efektifitas sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Kedua test dilakukan di kelas VII F di SMP Negeri 01 Singosari. Data *pre-test* dan *post-test* di tersebut dianalisis dengan menggunakan sample t-test (*Paired t-test*). Dari pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VII F pada uji coba lapangan akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5.4 Hasil Penilaian Uji Coba *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	Abdel Rahman	70	90
2	Ahmad Hafidz	65	90
3	Ailsa Belinda Putri T	70	85
4	Akmal Maulana F	80	90
5	Alifiyah Afinaina	85	90
6	Alisya Nayla Azzahra	85	90
7	Alvin Henda Saputra	75	85
8	Ariq Ahmad H	85	80
9	Attala Rayya Gading	85	100
10	Brian Seratina D	85	85
11	Chelsia Agasta S	70	100
12	Dehan Avina A.A	65	85
13	Dike Ramadhani Ekasari	60	95

14	Hana Santika N	85	90
15	Jonathan Wira Saca	90	95
16	Kadek Renita Putri. C	85	90
17	M. Zhulmi Danovanz. H	80	95
18	Nasywa Desri M	95	100
19	Nur Aisah Wulandari	70	85
20	Parsa Rasheeda	65	85
21	Rio Zefa Artasena	80	100
22	Risma Muslimah	85	75
23	Salsabila Wulan M	90	95
24	Samuel Rahadi K	85	90
25	Sausan Wafa W	90	80
26	Sindy Aulia Putri Hendrawan	70	85
27	Syafrie A Putra	80	90
28	Syalfa Azahra W	80	80
29	Thoyyirina A. T. Ayu	70	85
30	Viola Rosalin Idrus	65	75
31	Wahyu Anindya Mauliddina	70	85
Jumlah		2415	2745
Rata-Rata		77.90	88.54

Berdasarkan hasil pengujian yang tertera pada tabel di atas (tabel 5.4) dapat diketahui hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap siswa kelas VII F SMP Negeri 01 Singosari menunjukkan bahwa nilai *pre-test* 77,90 dan nilai *post-test* adalah 88,54 yang dilihat dari *mean post-test*, menunjukkan terdapat peningkatan 10,64. Kemudian diperkuat dengan hasil *t-test*. Pada statistik uji t, nilai yang dihasilkan sebesar -5.706 dengan probabilitas sebesar 0.000. Hal ini berarti $|t_{hitung}| (5.706) > t_{tabel} (2.042)$ dan probabilitas $(0.000) < \alpha (0.05)$, yang artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa ada beberapa perbedaan yang signifikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran *autoplay* untuk mata pelajaran IPS dan setelah menggunakan *autoplay* sebagai media pembelajaran IPS

terpadu di SMP Negeri 01 Singosari, hasilnya adalah valid dan media dapat meningkatkan motivasi siswa serta pemahaman siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian diatas terlihat bahwa efektifitas materi ajar dapat diukur dengan meningkatnya tingkat pemahaman siswa. Hal ini disebabkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *autoplay* dirancang berdasarkan karakteristik siswa/peserta didik, karena karakteristik tiap siswa di dalam kelas tentunya berbeda-beda. Oleh karena itu, media pembelajaran *autoplay* di rancang berdasarkan karakteristik siswa.
- 2) Media pembelajaran *autoplay* disusun dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa/peserta didik. Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sangat dibutuhkan dalam media pembelajaran karena jika media pembelajaran itu sendiri menggunakan bahasa yang sulit di pahami tidak akan mencapai tujuan sebuah media pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran *autoplay* di lengkapi dengan video yang mendukung. Selain materi, tentunya didalam media pembelajaran *autoplay* terdapat video pendukung agar siswa lebih paham mengenai materi pembelajarn yang sedang dipelajari sebagai bahan pengayaan.
- 4) Media pembelajaran *autoplay* disajikan dengan menggunakan gambar yang menarik, karena gambar pendukung sangat diperlukan agar materi tidak rancu dan mengambang, sehingga siswa pun paham akan materi tersebut.
- 5) Materi pengajaran *autoplay* juga dilengkapi dengan quiz-quiz latihan yang dapat digunakan siswa untuk menguji tingkat pemahaman, karena salah satu aspek media pembelajaran yang baik adalah aspek desain pembelajaran, dimana quiz-quiz latihan masuk dalam aspek desain pembelajaran tersebut.

Berdasarkan teori yang ada, ada empat macam pemahaman , yaitu: a) pemahaman berarti melihat hubungan yang belum nyata pada pandangan pertama

b) pemahaman berarti mampu menjelaskan atau mampu menggambarkan tentang berbagai aspek, tingkatan, sudut pandang c) pemahaman berarti mengembangkan kesadaran faktor-faktor yang penting d) mampu membuat ramalan perilaku yang masuk akal tingkah lakunya.⁴⁷ Pemahaman adalah hasil belajar, misalnya siswa dapat menjelaskan dengan komposisi kalimatnya sendiri tentang apa yang telah dibaca atau didengar, memberikan contoh lain dari apa yang telah diajarkan guru dan menggunakan instruksi aplikasi dalam kasus lain.⁴⁸

Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Berdasarkan paparan di atas terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *autoplay* terdapat perbedaan dari sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Dimana perbedaan itu mengarah kearah yang lebih positif yaitu lebih baik sehingga menjadikan pembelajaran tersebut lebih efektif karena terdapat pengaruh untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VII F di SMP Negeri 01 Singosari.

⁴⁷ Partowisastro, Koestoer. 1983. *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan*. (Jilid I). Jakarta: Erlangga

⁴⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Pt remaja rosdakarya, 1995) hlm 24

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Analisis Kebutuhan untuk siswa kelas VII menunjukkan bahwa ada masalah yang terjadi di kelas yaitu siswa memiliki motivasi belajar yang rendah akibatnya siswa tidak memahami isi materi dan mempengaruhi nilai siswa yang mengalami penurunan. Penelitian ini memberikan alternatif untuk mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu mencapai pemahaman materi.

Pengembangan media pembelajaran ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa *autoplay* dan di dalamnya terdapat quiz creator mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi kelangkaan dan kebutuhan manusia. Produk tersebut telah memenuhi komponen media pembelajaran yang baik. Hasil pengembangan ini dapat menambah keragaman media pembelajaran IPS kelas VII. Proses pengembangan bahan ajar ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi). Media pembelajaran divalidasi oleh beberapa ahli, termasuk: Hasil validasi oleh dosen ahli media menunjukkan bahwa kelayakan media pembelajaran *autoplay* mencapai 90,43%. Ini menunjukkan bahwa sumber ini layak digunakan dan tidak ada revisi. Dari hasil validasi terakhir oleh dosen ahli menunjukkan bahwa kelayakan materi pengajaran berbasis *Autoplay* ini mencapai 90,58%. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya ini layak digunakan dan tidak ada revisi. Hasil validasi oleh guru mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa bahan ajar layak menggunakan persentase 96%.

2. Daya Tarik media pembelajaran *autoplay*. Aspek daya tarik diukur dengan daya tarik yang diambil dari angket yang diisi oleh siswa kelas VII F dan hasil data kuantitatif 90,8% sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *autoplay* menarik dan membuat siswa termotivasi untuk

belajar karena mampu merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna dan isinya. Kita ketahui bahwa manfaat dari media pembelajaran itu sendiri adalah pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa yang selanjutnya mempengaruhi pemahaman dan nilai siswa itu sendiri.

3. Efektivitas media pembelajaran *autoplay* aspek keefektifan yang diukur dengan hasil Pre test dan Post-test yang diberikan kepada siswa kelas VII F SMP Negeri 01 Singosari menunjukkan bahwa nilai rata-rata Pre-Test adalah 77,90 dan nilai rata-rata post-test adalah 88,54 yang dapat dilihat bahwa siswa dapat memahami setelah dan sebelum diimplementasikan dengan media pembelajaran *autoplay* dan setelah diimplementasikan bahan ajar hasil nilai siswa meningkat dari sebelumnya. Maka media pembelajaran *autoplay* di SMP Negeri 01 Singosari karena terdapat perbedaan dari sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Selain itu, efektifitas dari media pembelajaran *autoplay* sendiri karena; dirancang berdasar karakteristik siswa, disusun dengan bahasa yang sederhana, terdapat gambar, terdapat video, serta terdapat quiz/latihan soal. Di mana perbedaan itu mengarah kearah yang lebih positif yaitu lebih baik sehingga menjadikan pembelajaran tersebut lebih efektif karena dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas VII F di SMP Negeri 01 Singosari.

B. Saran Pemanfaatan

1. Nasihat Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil uji materi sehingga optimalisasi pemanfaatan *Autoplay* sebagai berikut:

- a. Bagi guru semoga dapat menerapkan media pembelajaran *autoplay* untuk mendukung materi presentasi terutama untuk mata pelajaran sosial yang berhubungan dengan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Untuk membuat sekolah lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif dan juga melengkapi pembelajaran untuk memfasilitasi siswa dalam pengetahuan sains yang diperkaya dengan media pembelajaran interaktif
2. Saran untuk pengembangan produk
Untuk tujuan pengembangan lebih lanjut, kami merekomendasikan hal berikut:
 - a. Pengembangan produk ini terbatas pada subjek Ilmu Sosial terutama untuk kelas VII sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut pada materi dan kelas lainnya.
 - b. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *autoplay* dapat digunakan sebagai referensi oleh guru untuk mengembangkan bahan ajar berdasarkan kebutuhan siswa dan analisis pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2005. *Interaksi & Pemahaman Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Abdul Gafur. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Ahmadi, Abu, dkk. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arber, Munir. 2014. Tentang Autoplay Media Studio. <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>
- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful, dkk. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Davies, Ivor K. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali
- Direktorat Tenaga Pendidik Dirjen PMPTK Depdiknas. 2008. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengathuan Sosial*. Jakarta.
- Djamaran, Syaiful Bahri, dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- E, Mulyasa. 2005, *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Hartono, Hamzah. 2014. *Pengertian Website dan Fungsinya*. Tangerang: IlmuTI.org.
- Ischak. 2005. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Ivor. 1991. *Pengelolaan Belajar*. Jakarta: Rajawali.
- Mustaqim, dkk. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nadir, dkk., 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1, Ed.1*. Surabaya: Amanah Pustaka
- Partowisastro, Koestoer. *Dinamika dalam Psikologi Pendidikan*. (Jilid I). 1983. Jakarta: Erlangga
- Sanjaya, Wina. 2010 . *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriya, dkk. 2006. *Konsep Dasar IPS*, Cet.1. Bandung: UPI Press.
- Sapriya, *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Konsep dan Pembelajaran*. 2009. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudijono, Anas . 1996. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiman, dkk. 2016. *Kelompok Kompetensi A, Karakteristik Siswa SMP dan Bilangan* . Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Susilana, Rudi, dkk. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan* . Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Trianto. 2010. *Pegantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembang & Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan* . Jakarta: Kencana.
- Usma, Uzer. 1990. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yaumi,M dan Damopolii, Muljono. 2014. *Action Research Teori, Model dan Aplikasi*.
Jakarta: Kencana.



LAMPIRAN I



Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 691/Un.03.1/TL.00.1/03/2019
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : Izin Penelitian

14 Maret 2019

Kepada
Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten 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:

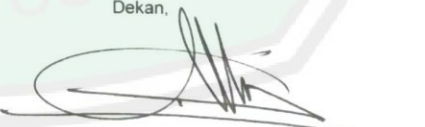
Nama : Annisa Rahayu Rizkiyadi
NIM : 14130013
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester-Tahun Akademik : Genap - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) 01 Singosari

Lama Penelitian : Maret 2019 sampai dengan Mei 2019

diberikan izin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 01 Singosari Malang. 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. Yth. Kepala SMP Negeri 01 Singosari Malang
3. Arsip

Surat Rekomendasi Penelitian Dinas Pendidikan Kabupaten Malang



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG DINAS PENDIDIKAN

Jalan Penarukan No. 1 Telpn (0341) 393935-37, Fax (0341) 393935
Email: dispendik@malangkab.go.id – Website <http://www.malangkab.go.id>
KEPANJEN 65163

Kepanjen, 5 April 2019

Nomor : 420/2895/35.07.101/2019
Sifat : Biasa
Lampiran :
Hal : Ijin penelitian

Kepada :
Yth. Sdr. Kepala SMP Negeri 1 Singosari
di Singosari

REKOMENDASI

Memperhatikan surat dari Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, No : 691/Un.03.1/TL.00.1/03/2019, tanggal 14 Maret 2019 tentang Ijin Penelitian, dengan ini Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang memberikan rekomendasi kepada:

Nama : ANNISA RAHAYU RIZKIYADI
NIM : 14130013
Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Waktu : Maret s.d. Mei 2019
Judul : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS VII SMP NEGERI 1 SINGOSARI"
Catatan : Selama melaksanakan kegiatan dimaksud tidak mengganggu proses belajar.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya dan menyampaikan laporan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang setelah melaksanakan penelitian.

A.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KABUPATEN MALANG
KEPALA BIDANG SMP,

Dra. PUJI HARIWATI, M.Pd.
Pembina Tingkat I
NIR. 19811009.198803.2.003

Tembusan Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Malang sebagai laporan
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Yang bersangkutan

Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN MALANG
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 SINGOSARI



NPSN : 20517469
Jalan Raya No. 1 Kecamatan Singosari Telp. (0341) 458059 Fax. (0341) 459959
Email smpn1_singosari@yahoo.com Website www.smpn1-sgs.sch.id
MALANG 65153

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 073/194/35.07.101.330.01/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Susilo Wardoyo, M.Si.
NIP : 19620927 198803 1 006
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : Annisa Rahayu Rizkiyadi
NIM : 14130013
Program Studi : S1 Pendidikan IPS
Universitas : Universitas Islam Negeri Malang

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan penyusunan skripsi yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII SMP Negeri 1 Singosari"* di SMP Negeri 1 Singosari pada bulan Maret – Mei 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di: Singosari
Pada : 04 November 2019
Kepala Sekolah



Drs. Susilo Wardoyo, M.Si.
NIP 19620927 198803 1 006

LAMPIRAN II



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Singosari
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/Semester : VII (Tujuh) / 2 (Dua)
 Materi Pokok : Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia
 Alokasi Waktu : 1 pertemuan (2 x 40 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- K1 Menghargai agama yang dianutnya .
- K2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong, satun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif
- K3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- K4 Mencoba mengolah dan menyaji dalam ranah kongkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No. KI	Kompetensi Dasar	Indikator
3	KD 3.3. Menganalisis konsep interaksi antara manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan politik yang menghasilkan berbagai kegiatan	3.3.1. Menjelaskan pengertian kelangkaan 3.3.2. Menjelaskan kebutuhan manusia macam-macam 3.3.3. Menjelaskan kebutuhan manusia macam-macam

	ekonomi dalam lingkup provinsi.	<p>3.3.4. Memberikan contoh dari macam-macam kebutuhan manusia</p> <p>3.3.5. Menjelaskan macam-macam alat pemenuhan kebutuhan.</p> <p>3.3.6. Memberikan contoh dari macam-macam kebutuhan manusia</p> <p>3.3.7. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia</p>
4	4.3. Menyajikan hasil analisis interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan politik yang menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi dalam lingkup provinsi.	<p>4.3.1. Mendiskusikani tentang Kelangkaan dan kebutuhan manusia</p> <p>4.3.2. Mempresentasikan hasil diskusi tentang kelangkaan dan kebutuhan manusia</p>

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan pengertian kelangkaan.
2. Menjelaskan pengertian kebutuhan manusia
3. Menjelaskan macam-macam kebutuhan manusia
4. Memberikan contoh dari macam-macam kebutuhan manusia
5. Menjelaskan macam-macam alat pemuas kebutuhan manusia
6. Memberikan contoh dari macam-macam alat pemuas kebutuhan manusia
7. Menjelaskan faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia

Fokus Penguatan Karakter: Religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas, kejujuran, dan hidup hemat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Materi reguler
 - a. Kelangkaan
 - b. Kebutuhan manusia
 - c. Macam-macam kebuthan manusia

- d. Macam-macam alat pemuas kebutuhan
 - e. Faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia
2. Materi Pengayaan
 - a. Kelangkaan
 - b. Kebutuhan manusia
 - c. Macam-macam kebutuhan manusia
 - d. Macam-macam alat pemuas kebutuhan
 - e. Faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia
 3. Materi remedial
 - a. Macam-macam kebutuhan manusia beserta contoh
 - b. Macam-macam alat pemuas kebutuhan beserta contoh
 - c. Faktor yang mempengaruhi kebutuhan manusia
- E. METODE PEMBELAJARAN**
1. Metode : Kooperatif Learning
 2. Model Pembelajaran : Jigsaw
- F. MEDIA PEMBELAJARAN**
1. Autoplay dan Quiz Creator
 2. LCD Proyektor dan komputer serta tayangan slide power point yang telah disiapkan.
- G. SUMBER BELAJAR**
1. Iwan dkk, 2016. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
 2. Iwan dkk, 2016. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII. Jakarta. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- H. LANGKAH –LANGKAH PEMBELAJARAN**

Pertemuan ke-1 (2 x 40 menit)

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<p>Orientasi guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberi salam dan berdo'a sebelum memulai pembelajaran. • Mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. • Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan melalui motivasi kepada peserta didik. <p>Apersepsi</p>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan tema pembelajaran dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari dengan materi kelangkaan dan kebutuhan. • Mengajukan pertanyaan yang ada kaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran • Guru akan menyampaikan gambaran kepada peserta didik tentang materi yang akan diberikan. • Guru meminta siswa membuka buku paket / LKS yang biasa digunakan untuk pelajaran, yang dilanjutkan guru menjelaskan tentang isi materi, dan memberikan soal pre-test kepada siswa. Setelah itu guru membagi siswa kedalam 2 kelompok yang di lanjutkan dengan berdiskusi dan menjelaskan materi menggunakan media pembelajaran Autoplay, guru mnunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, guru memulai bermain games yang ada di media, dan memberikan reward bagi yang menang. 	
Kegiatan Inti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan arahan untuk mengamati video yang di tampilkan di layar LCD / laptop mengenai kelangkaan dan kebutuhan manusia. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan hasil pengamatan peserta didik diminta untuk mempelajari dan menanyakan apa yang belum faham • Jika hal-hal yang ingin diketahui belum semuanya mencakup tujuan pembelajaran, maka guru dapat menambahkan hal-hal yang dengan tujuan pembelajaran.. <ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengertian kelangkaan dan sebabnya? 2. Menjelaskan pengertian kebutuhan? 3. Jelaskan macam-macam kebutuhan manusia beserta contoh? 	60 menit

	<p>4. Jelaskan macam-macam alat pemuas kebutuhan beserta contoh?</p> <p>Mengola</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi/data untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan dari berbagai sumber, seperti buku peserta didik, mencari di internet atau sumber-sumber lain yang relevan dengan pembelajaran. <p>Mengasosiasikan/menalar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk menelaah kembali informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. • Peserta bersama guru mengambil kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan atau rangkuman hasil belajar • Menunjuk salah satu siswa untuk menyampaikan kesimpulan yang di dapat • Memastikan siswa memahami materi yang telah di pelajari dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan juga bias di beri reward • Memberi motivasi dan inspirasi kepada siswa • Menutup pelajaran dengan mengajak semua peserta didik berdoa dan dilanjutkan dengan salam 	10 menit

I. Penilaian

1. Hasil Belajar

Observasi : menilai proses pembelajaran (mengawasi kegiatan peserta didik dalam proses pengumpulan data, analisis data, dan pembuatan laporan /komunikasi).

Tes Tertulis : menilai kemampuan memahami konsep dengan menjawab soal-soal yang ada di dalam Autoplay

Singosari, 2019

Mengetahui
Kepala Sekolah

Persetujuan
Guru Mata Pelajaran

NIP. _____

NIP. _____

Peneliti

NIM. _____

Soal Pre-test

SOAL PRE-TEST

NAMA : Dika Komadhani Ekasari

KELAS : 77

- 63
- Menurut sifatnya, kebutuhan manusia terdiri dari
 - kebutuhan primer, sekunder, dan tersier
 - kebutuhan sekarang dan masa depan
 - kebutuhan individu dan kolektif
 - kebutuhan jasmani dan rohani
 - Suatu kondisi di mana barang yang dibutuhkan tidak tersedia dinamakan
 - kelangkaan
 - barang mewah
 - konsumtif
 - barang mahal
 - Keterbatasan alat pemuas kebutuhan relatif terhadap kebutuhan manusia dalam ilmu ekonomi disebut....
 - keterbelakangan
 - kemiskinan
 - kekurangan
 - kelangkaan
 - Berdasarkan subyek yang membutuhkan, kebutuhan dibedakan menjadi ...
 - kebutuhan jasmani dan rohani
 - kebutuhan individu dan kelompok
 - kebutuhan masyarakat dan pemerintah
 - kebutuhan primer, skunder, dan tersier
 - Yang termasuk kebutuhan jasmani adalah sebagai berikut, kecuali....
 - makanan
 - pakaian
 - alat-alat olah raga
 - rekreasi
 - Belajar, rekreasi, dan melihat TV, dilihat dari sifatnya merupakan kebutuhan
 - Jasmani
 - Sekarang
 - rohani
 - masa depan
 - Menurut waktunya,menabung,ikut asuransi,dan dana pensiun merupakan kebutuhan...
 - Pokok
 - Sekarang
 - Individu
 - Kelompok
 - Yang akan dating
 - Berikut ini yang merupakan contoh kebutuhan sekunder yaitu...
 - Peralatan rumah tangga,peralatan dapur
 - Olahraga,rekreasi,dan nonton bioskop
 - Makan,pakaian,perumahan
 - Makanan,olahraga,dan pakaian
 - Mobil mewah,perhiasan,berlian
 - Kebutuhan individu dan kolektif merupakan pengklasifikasian kebutuhan berdasarkan....
 - Intensitas
 - Subjek
 - Sifat
 - Wujud
 - Waktu
 - Kebutuhan manusia yang terpenuhi terlebih dahulu merupakan kebutuhan yang mempunyai...

- A. Intensitas tinggi
 B. Nilai jual tinggi
 C. Harga mahal
 D. Jumlah sedikit
 E. Kegunaan rendah
11. Setiap hari seorang ibu rumah tangga menyisihkan uang sisa belanja untuk ditabung. Kegiatan ibu tersebut adalah usaha untuk memenuhi kebutuhan....
 A. Pokok
 B. Sekarang
 C. Yang akan datang
 D. Kelompok
 E. Sekunder
12. Berikut ini adalah perbedaan antara kebutuhan dan keinginan adalah....
 A. Jika kebutuhan tidak dipenuhi, hidup kita tidak terganggu sedangkan jika keinginan tidak terpenuhi hidup kita jadi terganggu
 B. Jika kebutuhan tidak dipenuhi, kehidupan kita dapat terganggu sedangkan jika keinginan tidak terpenuhi kehidupan kita tidak akan terganggu
 C. Kebutuhan semua orang sama sedangkan semua orang keinginannya berbeda
 D. Kebutuhan bersifat kelompok sedangkan keinginan bersifat individual
 E. Kebutuhan dapat ditunda sedangkan keinginan tidak dapat ditunda
13. Saat kita lapar maka harus makan dan saat kita sakit maka kita berobat. Hal ini merupakan kebutuhan yang harus segera dipenuhi tidak boleh ditunda dan termasuk kebutuhan...
 A. Mendesak
 B. Sekarang
 C. Temporer
 D. Seketika
 E. Kelangsungan hidup
14. Makan merupakan salah satu kebutuhan primer karena...
 A. Makan merupakan ciri hidup manusia
 B. Orang yang makan akan kenyang
 C. Makan dapat mempertahankan kelangsungan hidup manusia
 D. Dengan makan maka orang tidak akan kelaparan
 E. Makan membuat kita berenergi
15. Segala sesuatu yang harus dipenuhi agar kelangsungan hidup manusia tidak terganggu disebut...
 A. Penerimaan
 B. Pengeluaran
 C. Keinginan
 D. Kepuasan
 E. Kebutuhan
16. Adanya bus, perpustakaan, dan masjid merupakan pemenuhan kebutuhan...
 A. Sekunder
 B. Rohani
 C. Kelompok
 D. Psikologi
 E. Jasmani
17. Berikut yang *bukan* merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi pola kebutuhan manusia adalah...
 A. Kemajuan peradaban
 B. Tempat tinggal dan iklim
 C. Agama dan kepercayaan
 D. Pendidikan
 E. Jenis kelamin
18. Andi kelaparan karena sejak pagi belum makan, sehingga Andi harus segera makan. Berdasarkan sifatnya, makan termasuk kebutuhan
 a. jasmani
 b. primer
 c. sekarang
 d. individu
19. Dikatakan kebutuhan primer jika seseorang memiliki kebutuhan, kecuali...

- a. alat-alat tulis bagi seorang pelajar
- b. buku-buku mengajar bagi guru
- c. cangkul bagi Petani
- d. sepeda motor bagi seorang siswa

20. Kebutuhan individu dan kelompok adalah penggolongan kebutuhan berdasarkan....
- a. wa ktu
 - b. sifat
 - c. intensitas
 - d. subyek



Soal Post-test

SOAL POST-TEST

NAMA : Rio Zefa Atsena 100

KELAS : J- F

1. Skala prioritas kebutuhan disusun berdasarkan
 - a. sifat bendanya
 - b. kualitasnya
 - c. kepentingannya
 - d. kuantitasnya
2. Tindakan menghabiskan atau mengurangi nilai guna barang atau jasa yang bertujuan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan adalah....
 - a. konsumsi
 - b. produksi
 - c. distribusi
 - d. ekonomi
3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini.
 - 1) Tenaga ahli kurang
 - 2) Sumber daya melimpah
 - 3) Penguasaan iptek rendah
 - 4) Kebutuhan manusia terbatas
 - 5) Jumlah modal terbatas

Dari pernyataan-pernyataan di atas yang merupakan faktor-faktor penyebab kelangkaan sarana pemuasa kebutuhan adalah....

 - a. 1, 2, dan 3
 - b. 1,3 dan 4
 - c. 1, 3 dan 5
 - d. 2, 3, dan 5
4. Kelangkaan memaksa manusia untuk...
 - a. melakukan pemborosan
 - b. mengeluarkan biaya
 - ~~c. membayar untuk mendapatkan barang atau jasa~~
 - d. memproduksi barang dan jasa
 - ~~e. membuat pilihan~~
5. Salah satu penyebab kelangkaan sumber daya alam adalah....
 - a. keserakahan manusia sehingga mengeksploitasi alam secara besar-besaran
 - b. terbatasnya kemampuan manusia
 - c. akibat dari canggihnya teknologi
 - ~~d. permintaan kebutuhan manusia yang tidak seimbang dengan ketersediaan barang dan jasa~~
 - e. faktor alam, dimana suatu saat alam pasti akan musnah
6. Pengertian kelangkaan dalam ilmu ekonomi adalah.....
 - a. tidak meratanya pendapatan
 - b. tidak semua kebutuhan masyarakat dapat dipenuhi
 - c. kebutuhan manusia beraneka ragam
 - d. banyak pengangguran
 - e. perlu bantuan pemerintah untuk mendistribusikannya
7. Berdasarkan skala prioritas kebutuhan seseorang harus mendasarkan pada....
 - a. jenis barang
 - b. kualitas barang
 - c. harga barang
 - ~~d. tingkat kepentingan~~

8. Kelangkaan sumber daya dilihat dari sudut ekonomi disebabkan oleh faktor....

- a. keterbatasan
- b. banyaknya permintaan
- c. tingginya harga
- d. tingkat konsumsi

9. Berikut daftar beberapa barang dan jasa pemuas kebutuhan manusia

1. Makanan
2. Lemari es
3. Bermain bulu tangkis
4. Jasa tukang cukur
5. Perumahan
6. Pesiar ke luar negeri

Dari daftar di atas, barang dan jasa yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan primer adalah....

- a. 1 dan 3
- b. 2 dan 6
- c. 1 dan 5
- d. 4 dan 6

10. Iahraga, vitamin C, dan susu rendah lemak digunakan untuk memenuhi kebutuhan....

- a. jasmani
- b. masa datang
- c. tersier
- d. rohani

11. Kebutuhan individu dan kebutuhan masyarakat merupakan penggolongan kebutuhan menurut....

- a. intensitas
- b. subjek
- c. sifat

d. waktu pemenuhannya

12. Berdasarkan waktu pemenuhannya, kebutuhan dapat digolongkan menjadi...

- a. kebutuhan individu dan kebutuhan masyarakat
- b. kebutuhan primer dan kebutuhan sekunder
- c. kebutuhan jasmani dan rohani
- d. kebutuhan sekarang dan masa datang

13. Keterbatasan alat pemuas kebutuhan relatif terhadap kebutuhan manusia dalam ilmu ekonomi disebut....

- a. keterbelakangan
- b. kemiskinan
- c. kekurangan
- d. kelangkaan

14. Berdasarkan subyek yang membutuhkan, kebutuhan dibedakan menjadi ...

- a. kebutuhan jasmani dan rohani
- b. kebutuhan individu dan kelompok
- c. kebutuhan masyarakat dan pemerintah
- d. kebutuhan primer, skunder, dan tersier

15. Andi kelaparan karena sejak pagi belum makan, sehingga Andi harus segera makan. Berdasarkan sifatnya, makan termasuk kebutuhan

- a. jasmani
- b. primer
- c. sekarang
- d. individu

16. Kelangkaan dalam ilmu ekonomi memenuhi makna ...
- a. terbatas, **tidak cukup dibandingkan** dengan banyaknya kebutuhan
 - b. tersedia akan kemampuan manusia mengolah faktor Produksi
 - c. alat pemuas kebutuhan terbatas, **sedangkan kebutuhan terus bertambah**
 - d. kebutuhan manusia sesuai dengan alat pemuas kebutuhan
17. Dikatakan kebutuhan primer jika seseorang memiliki kebutuhan, kecuali...
- a. alat-alat tulis bagi seorang pelajar
 - b. buku-buku mengajar bagi guru
 - c. cangkul bagi Petani
 - d. **sepeda motor bagi seorang siswa**
18. Kebutuhan individu dan kelompok adalah penggolongan kebutuhan berdasarkan....
- a. **wa ktu**
 - b. sifat
 - c. intensitas
 - d. **subyek**
19. Kebutuhan dasar yang paling penting disebut....
- a. **kebutuhan Primer**
 - b. kebutuhan sekunder
 - c. kebutuhan individu
 - d. kebutuhan masa depan
20. Jumlah barang tidak mampu mencukupi kebutuhan manusia disebut ...
- a. keterbatasan
 - b. kelebihan
 - c. **kelangkaan**
 - d. kekurangan

Perhitungan Uji-t SPSS

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_test	31	60.00	95.00	77.9032	9.37854
Valid N (listwise)	31				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post_test	31	75.00	100.00	88.5484	6.85487
Valid N (listwise)	31				

Asumsi Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Selisih
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	10.6452
	Std. Deviation	10.38765
Most Extreme Differences	Absolute	.132
	Positive	.126
	Negative	-.132
Test Statistic		.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.180 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Paired T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_test	77.9032	31	9.37854	1.68444
	Post_test	88.5484	31	6.85487	1.23117

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 Pre_test - Post_test	-10.64516	10.38765	1.86568	-14.45538	-6.83494	-5.706	30	.000

LAMPIRAN III



Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI

AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN
MANUSIA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) 01 SINGOSARI

Nama : Abid Gusron . S.Kom

Pekerjaan : Pranata Komputer Ahli

Instansi : PTIPD UIN Malang

Tanggal : 22/09/19

Instruksi :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam *Media Pembelajaran Autoplay*
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Di bagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan *Media Pembelajaran Autoplay*.

No	Aspek Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Design						
1.	Desain pendahuluan sesuai dengan isi materi	✓				
2.	Keefektifan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)		✓			
3.	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)	✓				
4.	Ketepatan gambar media dengan materi yang disajikan	✓				
5.	Gambar pada media memperjelas materi		✓			
6.	Proporsional tata letak gambar dan teks		✓			
7.	Proporsional tata letak teks		✓			
8.	Kejelasan gambar untuk dilihat	✓				
9.	Kesesuaian video dengan materi	✓				
10.	Keberadaan video membantu dalam penyampaian materi	✓				
11.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (Background)		✓			
12.	Kesesuaian warna dalam aplikasi (kontras)		✓			
13.	Kesesuaian warna sehingga dapat menambah motivasi siswa	✓				
14.	Musik yang disajikan dapat mengurangi kebosanan dalam belajar		✓			
15.	Music yang disajikan mendukung penyampaian materi		✓			
16.	Background yang dipilih sudah jelas	✓				
B. Aspek Pengoperasian Program						
1.	Kebebasan memilih menu	✓				
2.	Keluwesannya menentukan menu yang akan dipelajari	✓				
3.	Kemudahan memahami struktur navigasi dengan membaca petunjuk teknis	✓				
4.	Kemudahan pemilihan sub materi yang disajikan secara runtut		✓			
5.	Kemudahan perpindahan halaman		✓			
6.	Ketepatan reaksi tombol navigasi		✓			

7.	Konsistensi penempatan tombol navigasi		✓			
----	--	--	---	--	--	--

Saran Perbaikan

No	Bagian yang harus di perbaiki	Saran Perbaikan
1.	ada beberapa tombol yg tidak berfungsi	Perbaiki lagi fungsi dari setiap tombol
2.	Halaman kedua bisa dihilangkan bisa langsung diarahkan ke halaman awal utama.	

Komentar

Sudah cukup bagus, hanya perlu ditambahkan lagi tombol navigasi untuk memudahkan dan untuk kenyamanan pengguna.

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media pembelajaran *Autoplay* ini:

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak untuk di uji coba dengan revisi sesuai dengan saran

Malang, 22/05/2019

Ahli Media



Abid Gusfan.....

NIP. 198404092011011013

Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI

AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN
MANUSIA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) 01 SINGOSARI

Nama : Muh. Yunus
Pekerjaan : Dosen
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Tanggal : 12 April 2019
Instruksi :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam *Media Pembelajaran Autoplay*
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Di bagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan *Media Pembelajaran Autoplay*.

Komponen	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
Indikator	Kejelasan indikator pembelajaran		✓			
Motivasi	Pemberian motivasi	✓				
Penyajian materi/ Instruksi/ Langkah- langkah	Kejelasan petunjuk belajar		✓			
	<i>Sistematika Penyajian Materi</i>		✓			
	Kesesuaian materi dengan KI/KD dan Indikator	✓				
	Kemudahan memahami materi	✓				
	Kesesuaian gambar untuk memperkuat materi	✓				
	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa		✓			
Contoh	Pemberian contoh materi	✓				
Latihan	Pemberian kesempatan untuk berlatih sendiri	✓				
	<i>Pemberian latihan untuk pemahaman konsep</i>		✓			
Respon	Pemberian penguatan untuk jawaban yang benar	✓				
	Umpan balik bagi yang kurang benar	✓				
Tes/Soal	Kejelasan petunjuk mengerjakan test		✓			
	Kualitas tes dan kualitas penilaian		✓			
Visualisasi	Kesesuaian animasi atau video untuk memperkuat materi	✓				
Bahasa	Kejelasan penggunaan bahasa		✓			

Saran Perbaikan

No	Bagian yang harus di perbaiki	Saran Perbaikan
1	Masukkan Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran & letakkan di bagian awal
2	Penggunaan bahasa	"Mengetahui" dapat diubah menjadi "belajar"
3	Buat perintah soal	Perintah soal jelas
4	Mutu Soal	Varian Soal (HOTS)
5	Perwujudan Belajar	Buat petunjuk belajar yang jelas dan mudah dipahami!

Komentar

Layak diuji coba dengan beberapa revisi & atrs!

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media pembelajaran *Autoplay* ini:

- Layak untuk di uji coba tanpa revisi
- Layak untuk di uji coba dengan revisi sesuai dengan saran

Malang, 12 / 4 / 2019

Ahli Materi

[Signature]
 Muk. Yunus
 NIP. 19690324196903241996

Lembar Validasi Guru Mata Pelajaran

LEMBAR PENILAIAN GURU MATA PELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUTOPLAY* UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) MATERI KELANGKAAN DAN KEBUTUHAN
MANUSIA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) 01 SINGOSARI

Nama : KANTI YUSEFA
Pekerjaan : GURU
Instansi : SMPN 1 SINGOSARI
Tanggal : 1 / 5 / 2019
Instruksi :

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam *Media Pembelajaran Autoplay*
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

3. Di bagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan kritik dan saran untuk kesesuaian kegiatan pembelajaran menggunakan *Media Pembelajaran Autoplay*.

No.	INDIKATOR	SKOR				
		5	4	3	2	1
1.	Rumusan topic spesifik	✓				
2.	Kesesuaian materi pada media pembelajaran	✓				
3.	Relevansi antara KD dengan indicator K13	✓				
4.	Relevansi materi dengan KI	✓				
5.	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan KD	✓				
6.	Sistematik uraian isi pembelajaran		✓			
7.	Ruang lingkup materi yang disajikan sesuai dengan tema	✓				
8.	Materi yang disajikan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar		✓			
9.	Tingkat kesukaran bahasa yang di gunakan, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓				
10.	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa	✓				

Saran Perbaikan

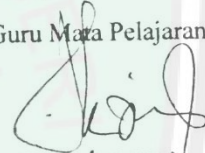
No	Bagian yang harus di perbaiki	Saran Perbaikan
1.	Penguatan karakter (PPK) belum tampak pada RPP	- Memasukkan karakter (PPK) pada tujuan pembelajaran dan langkah : pembelajaran

Komentar

- Pelaksanaan pada umumnya sudah bagus.
- Persiapan yg digunakan sudah lengkap
- Perlu pengembangan pada RPP (karakternya)

Singosari, 1 Mei 2019

Guru Mata Pelajaran



KANTI YUSEFA, M.Pd

NIP. 197212142006042014



Lembar Angket Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

A. IDENTITAS

Judul Media : Autoplay
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Materi Pokok : Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia
 Sasaran Media : Siswa Kelas VII
 Nama Siswa : Syafric A. putra
 Kelas/ Absen : VII A 129

B. Petunjuk Pemanfaatan

1. Sebelum mengisi angket di bawah ini terlebih dahulu perhatikan media pembelajaran *Autoplay*
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sebaris dengan pernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

No.	Indikator	5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> dapat memudahkan dalam belajar	✓				
2.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> dapat memberi kamu semangat dalam belajar	✓				
3.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> mudah memahami materi pelajaran	✓				

4.	Soal-soal yang ada di dalam media pembelajaran <i>Autoplay</i> mudah	✓	✓				
5.	Jenis huruf dan ukuran huruf yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Autoplay</i> mudah di baca	✓					
6.	Jarang menemukan kata-kata yang sulit dalam media pembelajaran <i>Autoplay</i>	✓					
7.	Petunjuk yang terdapat dalam media pembelajaran <i>Autoplay</i> sangat mudah	✓					
8.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> menarik	✓					
9.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> membantu kamu dalam memahami materi	✓					
10.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> dapat memudahkan kamu dalam belajar	✓					
11.	Petunjuk mengerjakan soal cukup jelas	✓					
12.	Media pembelajaran <i>Autoplay</i> dapat memotivasi kamu untuk belajar	✓					


Hasil Perhitungan Angket Siswa

No	Nama	Soal												Total	x	P%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
1	Abdel Rahman	4	5	4	3	2	5	4	5	3	4	3	4	46	60	76.6667	
2	Ahmad Hafidz	4	3	5	5	5	4	4	5	4	5	4	3	51	60	85	
3	Ailsa Belinda Putri T	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	57	60	95	
4	Akmal Maulana F	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	54	60	90	
5	Alifiyah Afinaina	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	57	60	95	
6	Alisya Nayla Azzahra	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	51	60	85	
7	Alvin Henda Saputra	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	55	60	91.6667	
8	Ariq Ahmad H	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96.6667	
9	Attala Rayya Gading	5	5	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5	54	60	90	
10	Brian Seratina D	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	56	60	93.3333	
11	Chelsia Agasta S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100	
12	Dehan Avina A.A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100	
13	Dike Ramadhani Ekasari	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	55	60	91.6667	
14	Hana Santika N	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	58	60	96.6667	
15	Jonathan Wira Saca	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96.6667	
16	Kadek Renita Putri. C	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	3	3	49	60	81.6667	
17	M. Zhulmi Danovanz. H	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	59	60	98.3333	
18	Nasywa Desri M	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	59	60	98.3333	
19	Nur Aisah Wulandari	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	55	60	91.6667	
20	Parsa Rasheeda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	60	98.3333	
21	Rio Zefa Artasena	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	52	60	86.6667	
22	Risma Muslimah	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	56	60	93.3333	
23	Salsabila Wulan M	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	55	60	91.6667	
24	Samuel Rahadi K	4	2	4	4	5	4	4	3	3	3	4	2	42	60	70	
25	Sausan Wafa W	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96.6667	
26	Sindy Aulia Putri Hendrawan	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	58	60	96.6667	
27	Syafrie A Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100	
28	Syalfa Azahra W	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	36	60	60	
29	Thoyyirina A. T. Ayu	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	53	60	88.3333	
30	Viola Rosalin Idrus	4	5	4	2	4	3	3	5	4	4	5	5	48	60	80	
31	Wahyu Anindya Mauliddina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100	
														1689	1860	90.8065	
		142	136	144	138	134	137	146	147	139	146	142	138				
		91.613	87.74	92.903	89.032	86.452	88.39	94.194	94.84	89.68	94.19	91.61	89.032				

LAMPIRAN IV



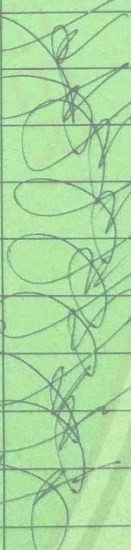
Bukti Konsultasi Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

BUKTI KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : Annisa Rahayu Rizkyadi
 Nim : 14130013
 Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay untuk
Meningkatkan Pemahaman Belajar pada Mata
Pelajaran IPS kelas VII SMP N 01 Singojayan
 Dosen Pembimbing : Agus Mukti Wibowo, M-pd

No.	Tanggal	Bab/ Materi Konsultasi	Saran/Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1	15-03-2019	Validasi ahli dan siswa	memperbaiki tata letak yang mudah dipahami	
2	01-07-2019	Bab IV	Memperbaiki t-teks	
3	19-07-2019	Bab IV	memperbaiki hasil validasi	
4	09-08-2019	Bab V	memperbaiki susunan pembahasan	
5	28-09-2019	Bab V	memperbaiki analisis	
6	08-10-2019	Bab VI	memperbaiki kesimpulan	
7	22-10-2019	Bab V	Memperbaiki analisis pembahasan	
8	7-11-2019	Bab V & VI	menambahi dan memperbaiki yang kurang	
9	13-11-2019	Acc ufan		
10				

Malang, 15 Nov 2019.
 Mengetahui,
 Kajur PIPS,

 NIP. 1971 0701 2006042001

Dokumentasi Penelitian



Pre-test



Post-Test



Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Autoplay



Bersama Ibu Kanti Yusefa, M.pd



Bangunan Sekolah

BIODATA

Nama : Annisa Rahayu Rizkiyadi
NIM : 14130013
TTL : Pekanbaru, 27 Juni 1997
Alamat : Pekanbaru- Riau
Angkatan : 2014
No. Telfon : 0823-8160-7330
Email : annisarahayur@gmail.com



Malang, 13 November 2019

Annisa Rahayu Rizkiyadi