

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
DI MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Tia Inayatun Nadzifah

NIM.16130024

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
DI MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

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



Oleh:

Tia Inayatun Nadzifah

NIM.16130024

PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

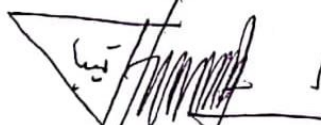
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
DI MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Oleh :



Tia Inayatun Nadzifah

NIM. 16130024

Telah disetujui oleh,
Dosen Pembimbing



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP. 19710701 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VIII
DI MTS WAHID HASYIM 01 DAU MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Tia Inayatun Nadzifah (16130024)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 30 September 2020 dan dinyatakan
LULUS

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

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

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

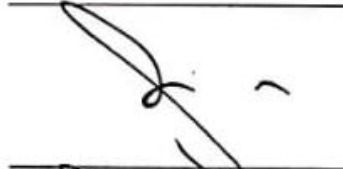
:



Sekretaris Sidang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

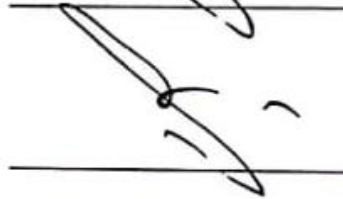
:



Pembimbing

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

:



Penguji Utama

Mokhammad Yahya, M.A., Ph. D
NIP. 19740614 200801 1 016

:



Mengesahkan

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
BIN WALID MALIK IBRAHIM MALANG**



Dr. H. Ayo Rahmuni, M.Pd
NIP. 19710701 199803 1 003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur tiada henti saya ucapkan kepada Allah SWT. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan para sahabatnya.

Dengan segala kerendahan hati serta do'a yang ikhlas, karya tulis sederhana ini kupersembahkan teruntuk :

Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Hilaluddin dan Almh. Ibu Ainur Ro'fah

Ibu Dra. Sumatil Ilya dan Bapak Drs. Abdul Nashor Sekeluarga

Keluarga Bani Hilaluddin : Kak Khoirul Anwar sekeluarga, Kak Makhis Sholeh sekeluarga, Kak Aniq Saifulloh sekeluarga, Kak Alfan Fauzi sekeluarga, Kak Nashih Mu'afa sekeluarga, Kak M. Afandi sekeluarga, Kak Muhammad, dan Adik Faridatun Ni'amah

Seluruh bapak ibu guru yang telah memberikan ilmu dan jasanya hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir strata satu di jenjang perguruan tinggi.

Teman-teman P.IPS D 2016

Teman-teman HTQ UIN Malang

Teman-teman Tim Redaksi An Naba' HTQ UIN Malang

Teman-teman SESCOM UIN Malang

HALAMAN MOTTO

“God gives every bird its food, but He does not throw it into its nest”

(Allah memberikan makanan kepada setiap burung, tetapi Allah tidak menaruh langsung di sarangnya)

(J.G. Holland)



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Tia Inayatun Nadzifah Malang, September 2020

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Tia Inayatun Nadzifah

NIM : 16130024

Jurusan : Pendidikan IPS

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Rembimbing



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, September 2020

Yang membuat pernyataan,



NIM. 16130024

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang”** dengan lancar dan baik meskipun masih banyak kekurangan.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh manusia. Semoga kita mendapat Syafaat beliau di yaumul akhir nanti.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari kesulitan dan berbagai hambatan. Tetapi berkat bantuan, bimbingan, arahan dan dorongan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dengan tulus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A, selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, serta bimbingan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan
6. Ibu Uswatun Khasanah, M.Pd, selaku kepala sekolah MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

7. Bapak Abdul Basar, S.Sos, selaku guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang telah membantu dan membimbing demi kelancaran penelitian.
8. Siswa-siswi kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang dengan ikhlas bekerjasama dalam membantu proses penelitian.
9. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna di dunia dan di akhirat.

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

Malang, 19 September 2020

Tia Inayatun Nadzifah

NIM.16130024

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 158 Tahun 1987 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

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

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= á
Vokal (i) panjang	= í
Vokal (u) panjang	= ú

C. Vokal Diftong

اؤ	= aw
اى	= ay
او	= ú
اى	= í

DAFTAR TABEL

1.1. Perbedaan, Persamaan dan Originalitas Penelitian.....	12
2.1. Dimensi dalam Kehidupan Manusia.....	27
3.1. Skor <i>Likert</i>	40
3.2. Skor <i>Guttman</i>	40
3.3. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran	41
3.2. Teori Tingkat Kepraktisan.....	41
4.1. Analisis Kompetensi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII.....	44
4.2. Hasil Validasi Ahli Materi Pertama.....	80
4.3. Hasil Validasi Ahli Materi Kedua	82
4.4. Komentar dan Saran Ahli Materi.....	83
4.5. Hasil Validasi Ahli Media	83
4.6. Komentar dan Saran Ahli Media	84
4.7. Hasil Validasi Guru Mapel IPS Terpadu	85
4.8. Komentar dan Saran Guru Mapel IPS Terpadu.....	86
4.9. Hasil Analisis Angket Siswa Uji Coba Awal	86
4.10. Rekapitulasi Hasil Komentar/Saran Validator dan Pengguna	87
4.11. Hasil Analisis Angket Siswa Uji Coba Lapangan	94
4.12. Hasil Revisi pada Tahap Akhir.....	96
4.13. Rekapitulasi Data Hasil Validasi	98

DAFTAR GAMBAR

4.1. Diagram Alur Perancangan Media Pembelajaran.....	45
4.2. Membuka Aplikasi <i>Corel Draw X7</i>	46
4.3. Mengatur Ukuran <i>Layout</i>	47
4.4. Mengedit <i>Baghround</i> Aplikasi	47
4.5. Membuat <i>Icon-Icon</i> pada Aplikasi	48
4.6. Membuka <i>Slide</i> Baru	49
4.7. Membuat <i>Slide</i> Baru	49
4.8. Merubah Ukuran <i>Slide</i>	50
4.9. Tampilan Ukuran <i>Slide</i> Baru	50
4.10. Mengganti <i>Baghround</i>	51
4.11. Hasil <i>Baghround</i> Baru	51
4.12. Memasukkan Teks	52
4.13. Mengedit Teks	53
4.14. Tampilan Teks dalam <i>Slide</i>	53
4.15. Memasukkan Gambar 1	54
4.16. Memasukkan Gambar 2.....	54
4.17. Tampilan Gambar dalam <i>Slide</i>	55
4.18. Mengatur Transisi.....	56
4.19. Mengatur Animasi	56
4.20. Tampilan Animasi dan Transisi dalam <i>Slide</i>	57
4.21. Mengatur <i>Hyperlink</i>	58
4.22. Edit <i>Hyperlink</i>	59
4.23. Tampilan Hasil <i>Hyperlink</i>	59
4.24. Tampilan menu power point yang ada <i>software iSpring</i>	61
4.25. Tampilan program <i>software iSpring suite 9</i>	61
4.26. Tampilan Ubah <i>HTML</i>	62
4.27. Tampilan Pengaturan 1 Sebelum Ubah ke <i>HTML</i>	62
4.28. Tampilan Pengaturan 2 Sebelum Ubah ke <i>HTML</i>	63

4.29. Tampilan 1 Menu <i>Publish</i>	63
4.30. Tampilan 2 Menu <i>Publish</i>	64
4.31. Tampilan awal aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	65
4.32. Tampilan Aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	65
4.33. Tampilan Proses Ubah <i>APK</i>	66
4.34. Tampilan selesai <i>Corverter</i> aplikasi <i>Website 2 APK Builder</i>	66
4.35. Tampilan Awal Aplikasi AKASIAN.....	67
4.36. Tampilan Halaman Menu Aplikasi AKASIAN.....	68
4.37. Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi AKASIAN.....	69
4.38. Tampilan Kompetensi Pembelajaran Aplikasi AKASIAN	70
4.39. Tampilan Tujuan Pembelajaran Aplikasi AKASIAN	71
4.40. Tampilan Materi Pembelajaran 1 Aplikasi AKASIAN	72
4.41. Tampilan Materi Pembelajaran 2 Aplikasi AKASIAN.....	73
4.42. Tampilan Video Pembelajaran Aplikasi AKASIAN.....	74
4.43. Tampilan Quiz 1 Aplikasi AKASIAN.....	75
4.44. Tampilan Quiz 2 Aplikasi AKASIAN.....	75
4.45. Tampilan Referensi Aplikasi AKASIAN	76
4.46. Tampilan Evaluasi Aplikasi AKASIAN.....	77
4.47. Tampilan Tanya Jawab 1 dengan Author Aplikasi AKASIAN.....	77
4.48. Tampilan Tanya Jawab 2 dengan Author Aplikasi AKASIAN.....	78
4.49. Tampilan Halaman Soal 1 Aplikasi AKASIAN.....	78
4.50. Tampilan Halaman Soal 2 Aplikasi AKASIAN.....	79
4.51. Tampilan Biodata Author Aplikasi AKASIAN.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	108
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian.....	110
Lampiran 3 : Surat Bukti Konsultasi.....	112
Lampiran 4 : Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	113
Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Ahli Media	118
Lampiran 6 : Lembar Angket Validasi Guru Mapel IPS Terpadu	121
Lampiran 7 : Angket Respon Siswa.....	125
Lampiran 8 : RPP.....	133
Lampiran 9 : Instrumen Wawancara.....	159
Lampiran 10 : Dokumentasi.....	162
Lampiran 11 : Biodata Mahasiswa.....	165

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Pengembangan.....	4
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Manfaat Pengembangan.....	5
E. Asumsi Pengembangan.....	6
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	7
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Originalitas Penelitian.....	8
I. Definisi Operasional	14
J. Sistematika Pembahasan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	17
1. Media Pembelajaran.....	17
a. Definisi Media Pembelajaran.....	17
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	18

c. Manfaat Media Pembelajaran.....	19
d. Klasisifikasi Media Pembelajaran.....	21
e. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
2. <i>Android</i>	23
a. Pengertian <i>Android</i>	23
b. Kekurangan dan Kelebihan <i>Android</i>	23
3. <i>Microsoft Power Point</i>	24
a. Pengertian <i>Microsoft Power Point</i>	24
b. Kekurangan dan Kelebihan <i>Microsoft Power Point</i>	25
4. Perangkat Pembuat Aplikasi.....	25
a. <i>iSpring Suite 9</i>	25
b. <i>HTML 5</i>	26
c. <i>Java Development Kit (JDK)</i>	26
d. <i>APK</i>	26
5. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	27
a. Pengertian IPS.....	27
b. Karakteristik Mapel IPS.....	28
c. Tujuan Pembelajaran IPS.....	29
B. Kerangka Berfikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Uji Coba Produk.....	36
1. Desain Uji Coba.....	36
2. Subyek Uji Coba.....	37
3. Jenis Data.....	38
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
5. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	43

1. Penelitian dan Pengumpulan Data	43
2. Perencanaan	44
3. Pengembangan Produk Awal	46
4. Uji Coba Awal	86
5. Revisi Produk	87
6. Uji Coba Lapangan	94
7. Revisi Produk Akhir	96
8. Desiminasi dan Impelementasi	97
B. Tingkat Validitas Media Pembelajaran berbasis Android	98
1. Validasi Ahli Materi	98
2. Validasi Ahli Media	99
3. Validasi Guru Mapel IPS Terpadu	99
C. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran berbasis Android	100
BAB V PENUTUP	
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	102
B. Saran Pemanfaatan, Disemenasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	103
DAFTAR PUSTAKA	105

ABSTRAK

Nadzifah, Tia Inayatun 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr. H. Nur Ali, M.Pd.

Menurut Surat Edaran (SE) Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Virus Covid-19 mengemukakan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh Proses belajar mengajar selama pandemi syarat dengan menggunakan teknologi maupun internet, hal ini tidak hanya menarik untuk dicermati, namun juga bisa membantu tugas guru dalam memberikan pembelajaran selama pandemic corona (Covid-19). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* guru dapat melakukan pembelajaran dan menyampaikan materi pelajaran secara jelas serta menarik sehingga siswa tidak merasa bosan, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis *android* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau.

Tujuan penelitian ini, yaitu (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (2) Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (3) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

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

Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu ini menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* kemudian di *converter* ke *HTML-5* menggunakan *iSpring Suite 9*, kemudian dari *HTML-5* di *converter* ke *APK* melalui *Website 2 APK Builder Pro*. (2) tingkat validitas produk media pembelajaran berbasis *android* mendapatkan prosentase tingkat kevalidan sebesar 89% dengan kategori valid, ahli media mendapat prosentase tingkat kevalidan sebesar 98% dengan kategori sangat valid, guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mendapat prosentase tingkat kepraktisan 96 % dengan kategori sangat praktis, (3) respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* untuk uji coba siswa awal mendapat prosentase tingkat kepraktisan sebesar 82% dengan kategori praktis. Kemudian uji coba lapangan mendapat prosentase tingkat kepraktisan sebesar 93 % dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri dirumah dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran, Media berbasis *Android*

ABSTRACT

Nadzifah, Tia Inayatun 2020. *The Development of Android-based Learning Media on Integrated Social Studies Subjects at Seventh grade in MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor, Dr. H. Nur Ali, M.Pd.

According to the Minister of Education and Culture Circular (SE) No. 4 of 2020 Regarding the implementation of Education Policies in the emergency period of the spread of the Covid-19 Virus suggests that the learning process is carried out at home through online or distance learning. The teaching and learning process during the pandemic requires the use of technology or the internet, this is not only interesting to observe, but also can assist the task of teachers in providing learning during the corona pandemic (Covid-19). By using Android-based learning media the teacher can carry out learning and convey the subject matter clearly and attractively so that students do not feel bored, and learning objectives can be achieved. The need for Android-based learning media is based on the fact that there is no interactive and interesting learning media used in IPS class VIII learning at MTs Wahid Hasyim 01 Dau.

The objectives of this study were (1) Knowing the process of developing Android-based learning media on Integrated Social Studies Subject seventh grade at MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (2) Knowing the level of validity of Android-based learning media in Integrated IPS class VIII at MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, (3) Knowing the students' responses to Android-based learning media in Integrated Social Studies subjects class VIII at MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

This type of development research is Research and Development which uses a development model by Borg and Gall in eight stages, namely the initial research and information gathering stages, planning, developing initial product formats, initial trials, product revisions, field trials, product revision, dissemination, and implementation.

The results of this study indicate the following: (1) the process of developing Android-based learning media on Integrated Social Studies subjects using the Microsoft PowerPoint application then converting it to HTML-5 using iSpring Suite 9, then from HTML-5 converter to APK via the Website 2 APK Builder Pro. (2) the validity level of Android-based learning media products gets a validity level percentage of 89% with a valid category, media experts get a validity level percentage of 98% with a very valid category, Integrated Social Studies subject teacher class VIII gets a practicality level percentage of 96% with a category very practical, (3) student responses to Android-based learning media for early student trials got a practical level percentage of 82% with the practical category. Then the field trial got a practicality level of 93% with a very practical category. This shows that the product developed can improve students' ability to study independently at home and is suitable for use in social studies learning.

Keywords: Research and Development, Learning Media, *Android Based Learning*

ملخص

نظيفة, تيبا اناية ٢٠٢٠. تطوير وسائل التعلم القائمة على الروبوت على مواضيع العلوم الاجتماعية المتكامله قسم ٨ في المدرسة الثناوية واحد هاشيم ٠١ داوو مالانج. اطروحه, قسم تعليم العلوم الاجتماعية, كلية العلوم طرية والمعلم, جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. معلمه, د.د. ه. نور علي, م

وفقاً للرسالة المعممة وزير التعليم رقم ٤ لعام ٢٠٢٠ بشأن تنفيذ سياسة التعليم في حالة انتشار الفيروس كورونا في حالات الطوارئ يشير إلى أن عملية التعلم تتم في المنزل من خلال التعلم عبر الإنترنت أو عن بعد عملية التعلم أثناء الجائحة مطلوبة باستخدام التكنولوجيا أو الإنترنت، ليس من المثير للاهتمام فقط أن يلاحظ، ولكن يمكن أيضاً أن تساعد المعلم مهمة توفير التعلم خلال وباء كورونا. باستخدام الروبوت القائم على التعلم وسائل الاعلام المعلمين يمكن أن تفعل التعلم ونقل الموضوع بوضوح ومثيرة للاهتمام بحيث لا يشعر الطلاب بالملل، ويمكن تحقيق الغرض من التعلم. ويستند الحاجة إلى وسائل الإعلام التعلم الروبوت القائم على حقيقة أنه لا يوجد وسائل تعليمية تفاعلية ومثيرة للاهتمام المستخدمة في الصف الثامن على مواضيع العلوم الاجتماعية المتكامله في المدرسة الثناوية واحد هاشيم ٠١ داوو مالانج

الغرض من هذا البحث، وهو: ١. معرفة عملية تطوير وسائل تعليمية تعتمد على الروبوت في مواضيع العلوم الاجتماعية المتكامله قسم ٨ في المدرسة الثناوية واحد هاشيم ٠١ داوو مالانج. ٢. معرفة صحة وسائل التعلم القائمة على الروبوت في مواضيع العلوم الاجتماعية المتكامله قسم ٨ في المدرسة الثناوية واحد هاشيم ٠١ داوو مالانج. ٣. تعلم استجابات الطلاب لوسائل التعلم الروبوتية في مواضيع العلوم الاجتماعية المتكامله قسم ٨ في المدرسة الثناوية واحد هاشيم ٠١ داوو مالانج

هذا النوع من التدقيق التوسع هو التدقيق والتوسع (البحث والتطوير) التي تستخدم نماذج التوسع من قبل بورغ و غالل في ثنائي مراحل، وهي مرحلة البحث الأولي وجمع، والتخطيط، وتطوير شكل

المنتج الأولي، والتجارب الأولية، ومراجعات المنتجات، والتجارب الميدانية، ومراجعات المنتجات، والفئات، والتنفيذ

وتبين نتائج هذه الدراسة ما يلي: ١. عملية تطوير وسائل الإعلام التعلم الروبوت القائم على العلوم الاجتماعية المعلم باستخدام تطبيق مايكروسوفت باور بوينت الذي يتم إرسالها ثم وتنتشر من خلال وصلة التي تم إعدادها. ٢. مستوى صحة منتجات وسائط التعلم المستندة إلى أندرويد يحصل على مستوى النسبة المئوية من صلاحية ٨٩% مع فئة صالحة، يحصل خبراء الإعلام على مستوى النسبة المئوية من صلاحية ٩٨% مع فئة صالحة جدا، المعلمين من المواضيع العلوم الاجتماعية المتكاملة قسم ٨ الحصول على مستوى النسبة المئوية من التطبيق العملي ٩٦% مع فئات عملية جدا. ٣. استجابة الطلاب لوسائل التعلم القائمة على الروبوت لتجارب الطلاب المبكر يحصل على مستوى النسبة المئوية من التطبيق العملي ٨٢% مع فئات عملية. ثم تحصل التجارب الميدانية على مستوى المنتجات المطورة النسبة المئوية من التطبيق العملي ٩٣% مع فئات عملية جدا. وهذا يدل على أن قدرة على تحسين قدرة الطلاب على التعلم بشكل مستقل في المنزل وتستحق استخدامها في تعلم العلوم الاجتماعية.

الكلمات الرئيسية: التطوير، وسائل الإعلام التعليمية، الروبوتات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun sangatlah pesat, hal ini dapat dilihat dari kebutuhan manusia terhadap teknologi yang semakin meningkat. Kualitas sumber daya manusia menentukan suatu kemajuan teknologi, sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Pendidikan berperan penting dalam hal menciptakan masyarakat yang cerdas dan berkualitas. Oleh karena itu, dalam rangka meningkatkan kualitas Pendidikan suatu bangsa sangat penting adanya suatu inovasi dalam bidang Pendidikan.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran bagi siswa dengan tujuan mendapatkan ilmu pengetahuan dari pendidik profesional (guru). Dalam proses pembelajaran kemudian tercipta sebuah komunikasi dari seorang komunikator (guru) dan komunikan (siswa). Guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan karena adalah pengelola kegiatan pembelajaran dan yang menciptakan kondisi-kondisi belajar, sehingga setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 (PP, 2005) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.¹ Kemudian dalam undang-undang guru dan dosen No.14 Tahun 2005 pasal 20 menjelaskan bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran,

¹Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online) (<http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>, diakses 23 Januari 2020 jam 17.29 wib)

melaksanakan proses pembelajaran bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.²

Pelajaran IPS selama ini terkesan kurang menarik bagi siswa. Siswa menganggap pelajaran IPS hanya sebagai pelajaran yang bersifat hafalan, dan buku ajar IPS menggunakan LKS yang mana isinya bersifat deskriptif. Sehingga membuat siswa kurang berminat dalam mempelajari pelajaran IPS. Siswa merasa jenuh, bosan dan sering ngobrol sendiri dengan teman sebelahnya. Pelajaran IPS dianggap pelajaran yang kurang menarik, membosankan, sulit di mengerti dan lain sebagainya yang menunjukkan siswa kurang menyukai pelajaran IPS.

Kualitas belajar siswa Kelas VIII dapat peneliti ketahui dari hasil wawancara dengan Bapak Bashar selaku guru mata pelajaran IPS Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, berikut penjelasan dari Bapak Bashar:

“Proses belajar mengajar IPS kelas VIII selama ini berlangsung dengan baik, namun kendalanya yaitu kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPS. Kemudian untuk metode dalam mengajar IPS saya masih menggunakan metode ceramah dengan mengandalkan LKS, jadi banyak siswa yang bosan, mengantuk, dan kadang ngobrol sendiri dengan teman sebelahnya. Untuk media pembelajaran yang berbasis komputer maupun internet saya belum pernah menggunakannya, ya karena saya kurang mampu dalam membuatnya dan membutuhkan waktu yang lama, terus di sekolah ini hanya mempunyai satu proyektor saja. Jadi saya fokuskan bagaimana materi yang menjadi target dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh siswa.”³

Dengan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai inovasi kegiatan belajar mengajar IPS.

²Mulyasa, *Guru dalam implementasi kurikulum 2013* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 68.

³Hasil wawancara dengan Bapak Basar selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang tanggal 6 januari 2020.

Media pembelajaran yang akan dibuat harus dikemas semenarik mungkin agar siswa mampu berlama-lama mempelajari materi yang diajarkan oleh guru.

Menurut Kemp dan Dayton, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan terdapat adanya perubahan suasana belajar siswa menjadi lebih bervariasi dan aktif yang tentunya akan meningkatkan minat belajar siswa.

Saat ini, Indonesia sedang dilanda virus corona (*Covid-19*). Dengan adanya virus *Covid-19* memberikan dampak kepada seluruh masyarakat, dampak virus *Covid-19* terjadi di berbagai bidang, terutama bidang Pendidikan. Menurut Surat Edaran (SE) Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Virus *Covid-19* mengemukakan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh.⁵ Pembelajaran daring/jarak jauh dapat dilakukan dengan media daring baik menggunakan ponsel, PC, atau laptop.

Berdasarkan wawancara online dengan siswa kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang banyak siswa dan hampir 90 % dari siswa kelas VIII mempunyai telpon seluler yang berbasis android. Banyaknya siswa yang mempunyai dan menggunakan telpon seluler berbasis android maka semakin besar pula tingkat penggunaan perangkat teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dapat bermacam-macam, salah satunya terdapat media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses

⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm. 12

⁵ Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Corona Virus Disease (*Covid-19*) (online) (<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>), diakses 31 Juli 2020 jam 11.51 wib)

pembelajaran IPS di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yaitu Media Pembelajaran berbasis Android. Alasan mengapa menggunakan media tersebut karena banyak siswa yang sudah mempunyai telpon seluler berbasis android dan telpon seluler sudah menjadi sahabat bagi para siswa. Harapan dengan adanya media pembelajaran berbasis *android* adalah menjadikan siswa lebih tertarik untuk belajar pelajaran IPS dan bisa belajar IPS dimanapun dan kapanpun karena aplikasi ter install di dalam telepon seluler. Dalam media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS terdapat materi pembelajaran, soal-soal yang berkaitan dengan materi, video pembelajaran, gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, dll. Kemudian materi pembelajaran disajikan dalam bentuk penjabaran yang akan mudah difahami oleh siswa. Soal-soal yang disajikan di dalam media pembelajaran mempunyai unsur level kognitif pada setiap soal yang dibagi menjadi tiga level berupa *Low Order Thinking Skills* (LOTS), *Medium Order Thinking Skills* (MOTS), dan *High Order Thinking* (HOTS).

Tujuannya adalah untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan secara menarik, meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab soal dari tingkatan level soal yang berbeda. Sehingga mendorong siswa untuk belajar yang lebih menyenangkan dan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan. Media pembelajaran sangat membantu meningkatkan daya ingat pada isi pembelajaran bagi siswa yang lemah dalam membaca.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mengembangkan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang”**.

B. Fokus Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka dapat dikemukakan fokus pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ?
2. Bagaimanakah tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ?
3. Bagaimanakah Respon Siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.
2. Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat kepada orang lain dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang antara lain:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mampu meminimalisis kesulitan siswa dalam belajar pelajaran IPS.
 - b. Mampu menjadi acuan guna menerapkan pembelajaran IPS yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

- c. Mampu digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dan Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian dan Pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang .

b. Bagi Guru

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS dan memberikan manfaat dalam meningkatkan kemampuan guru terutama guru IPS dalam menyelenggarakan pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam proses belajar.

c. Bagi Siswa

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran IPS karena media pembelajaran yang berbentuk aplikasi dan tersedia dalam *android* sehingga mudah dibawa kemana saja. Media pembelajaran mampu memberikan manfaat dalam hal meningkatkan kemampuan siswa, meningkatkan minat belajar belajar siswa, dan menjadikan siswa tidak mudah bosan dalam belajar IPS.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu yang di desain semenarik mungkin layaknya aplikasi pembelajaran,

sehingga akan lebih memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

2. Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu hanya dapat digunakan guru IPS.
3. Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu hanya berisi satu materi tertentu dan hanya dapat digunakan oleh siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS Terpadu.
4. Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu mampu digunakan sebelum atau setelah siswa memahami konsep dan materi yang sudah di jelaskan oleh guru IPS, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.
5. Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu berbentuk aplikasi yang tersedia dalam *android* sehingga mudah dibawa kemana saja dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII.

Berikut ini merupakan ruang lingkup pengembangan :

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang tahun pelajaran 2019/2020.
2. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Android* dengan pada mata pelajaran IPS Terpadu
3. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu merupakan media pembelajaran alternatif, sehingga dapat digunakan di dalam kelas maupun luar kelas sebagai media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang akan digunakan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu yang berupa

aplikasi *android* media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar membentuk pembelajaran lebih aktif, kreatif, menyenangkan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu memiliki wujud fisik berupa aplikasi berbasis *android* yang berisi : Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Quiz, Referensi, Evaluasi, serta Biodata Author.
2. Desain media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu di desain semenarik mungkin dengan pilihan warna yang kontras dengan *background*, dan font tulisan yang sesuai dengan font masa kini , sehingga siswa tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu.
3. Materi pokok pembahasan dalam media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah materi kelas VIII dengan tema “Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN”
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu di lengkapi dengan quiz dan latihan-latihan soal guna meningkatkan pemahaman materi Interaksi Keruangan dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN
5. Soal-soal dalam media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu mempunyai unsur level kognitif pada setiap soal. Dalam hal ini, soal akan dibagi menjadi tiga level berupa *Low Order Thinking Skills* (LOTS), *Medium Order Thinking Skills* (MOTS), dan *High Order Thinking* (HOTS).

H. Originalitas Penelitian

Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan pra-penelitian dengan melakukan survei penelitian terdahulu yang

berkaitan dengan judul penelitian untuk mengetahui kesamaan dan perbedaan hasil penelitian . Ada 5 laporan penelitian yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian Media pembelajaran berbasis *Android* dengan sistem *Appy Pie* pada mata pelajaran IPS Terpadu, yaitu sebagai berikut:

Pertama, Jurnal dari Denih Handayani dan Diar Veni Rahayu Jurusan Magister Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi Tasikmalaya tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* menggunakan *I-Spring* dan *APK Builders*” Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran Interaktif berbasis *Android* menggunakan *I-Spring* dan *APK Builder* untuk pembelajaran matematika kelas X pada materi proyeksi vektor dan mendapatkan media pembelajaran berbasis *Android* yang layak pakai. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan model Borg and Gall yang meliputi : Analisis Kebutuhan, Desain, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, dan Hasil Produk Akhir. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran yang dihasilkan berupa aplikasi *android* dengan format apk. Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebesar 94,44 % dengan kategori sangat layak, hasil penilaian ahli materi sebesar 95 % dengan kategori sangat layak dan hasil penilaian siswa sebesar 94,4 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian-penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* menggunakan *I-Spring* dan *APK Builder* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa. ⁶

Kedua, jurnal dari Alik Setiawan dan Sunaryo S Jurusan Pendidikan Teknik Mekatronika Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan memperoleh media

⁶Denih Handayani dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan I-Spring dan APK Builder*”, Jurnal MATHLINE, Vol.05 No. 01 (2020), hlm. 12-13. Dari <https://mathline.unwir.ac.id>

pembelajaran matematika berbasis *Android* untuk *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika yang layak pada KD mendeskripsikan piranti-piranti elektronika daya dalam rangkaian elektronik dan mendeskripsikan rangkaian digital dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) dengan menggunakan sistem pendekatan model ADDIE, adapun tahap pengembangannya yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dari penelitian ini mendapat hasil penelitian validasi dari ahli materi dengan persentase 86,1 % dengan kategori sangat layak, ahli media memperoleh persentase 72,2 % dengan keterangan sangat baik, siswa mendapatkan skor 201,6 % dengan kategori layak, dan kualitas penilaian yang dilakukan oleh responden memperoleh presentase 79,0 % dengan kategori sangat setuju dengan penggunaan media pembelajaran untuk proses belajar di SMK.⁷

Ketiga, jurnal dari Danar Santoso dan Dochi Ramadhani. Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer IKIP PGRI Pontianak tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pengenalan *Microsoft Word* di LPK Sheza Pontianak” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pengenalan *Microsoft Word*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) dengan menggunakan sistem pendekatan model ADDIE, adapun tahap pengembangannya yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pengenalan *Microsoft Word* di LPK Sheza Pontianak dikatakan layak digunakan dikarenakan dapat memudahkan peserta didik dan

⁷Alik Setiawan, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk *Problem Base Learning* Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK”, Jurnal Student UNY, Vol. 08 No. 04 Juli (2018), hlm. 311-312, dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>

pendidik dalam belajar, mampu meningkatkan semangat belajar dan mencapai tujuan dalam pembelajaran.⁸

Keempat, jurnal dari Mochammad Hafidz, dkk. Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Brawijaya Malang tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 5 Malang” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk media pembelajaran dan mengetahui tingkat minat dan hasil belajar siswa selama menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk Materi Pemrograman Dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan sistem pendekatan model ADDIE, adapun tahap pengembangannya yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dari penelitian ini mendapat hasil bahwa minat belajar siswa setelah memakai media pembelajaran memiliki nilai 83,2 yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa ber kategori tinggi. Hasil belajar siswa saat pre-test memiliki nilai rata-rata 45,6 dan saat post-test memiliki nilai rata-rata 73,6. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk Materi Pemrograman Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.⁹

Kelima, jurnal dari Shofilia Branchais dan Hainur Rasid Achmadi Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Surabaya tahun 2019 dengan judul “Validitas Media Pembelajaran Interaktif berbasis *Android* pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan validitas Interaktif berbasis *Android* pada Materi Gejala Pemanasan Global. Validitas

⁸Danar Santoso, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Pengenalan *Microsoft Word* di LPK Sheza Pontianak”, Jurnal Teknologi dan Informasi Pendidikan (JTIP), Vol.12 No. 01 (2019) hal 1-5. Dari <http://tip.ppi.unp.ac.id>

⁹Mochammad Hafidz, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* untuk materi Pemrograman dasar di SMK Negeri 5 Malang”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 03 No. 11 (November 2019) hal 10645-10650. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

media ditinjau dari aspek materi, kebahasaan, proses kerja media, tampilan media, dan aspek rekayasa media. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reasearch and Development*) dengan menggunakan sistem pendekatan model ADDIE, adapun tahap pengembangannya yaitu: tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dari penelitian ini mendapat hasil validitas media dalam aspek materi persentase sebesar 93,75 % dengan keterangan sangat valid, dalam aspek kebahasaan dengan presentase sebesar 92,50 % dengan keterangan sangat valid, dalam aspek proses kerja media persentase sebesar 93,75 % dengan keterangan sangat valid, dalam aspek tampilan media persentase sebesar 91,67 % dengan keterangan sangat valid, dalam aspek rekayasa media persentase sebesar 95,83 % dengan keterangan sangat valid. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Validitas media pembelajaran interaktif berbasis android yang telah dikembangkan berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 93,18%.¹⁰

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

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Originalitas Penelitian

No	Nama	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Denih Handayani dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Android</i> menggunakan <i>I-</i>	Jenis Penelitian R&D (<i>Reasearch and development</i>), Model Pengembangan Borg and Gall dan membuat media	Terletak pada jenjang pendidikan, mata pelajaran, dan subyek penelitian,	Berdasarkan penelitian penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis <i>android</i> , maka penelitian dan

¹⁰Harlis dan Retni S. Budiarti. "Pengembangan Aplikasi Android berbasis Appypie Sebagai Media Pembelajaran Taksonomi Monera dan Protista Materi Alga Bagi Mahasiswa Pendidikan Biologi", Jurnal Biodik, Vol. 04 No. 2 (Desember 2018) hal 114-120.

	<i>Spring dan APK Builder</i> , (Jurnal), Universitas Siliwangi Tasikmalaya, 2020.	pembelajaran berupa aplikasi <i>Android</i> menggunakan <i>I-Spring dan APK Builder</i>		pengembangan ini akan mencoba membuat produk Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang dengan menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dan model pengembangan dengan model Borg and Gall, adapun tahap pengembangannya yaitu: tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, dan yang terakhir adalah produksi atau Deseminasi
2.	Alik Setiawan, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> untuk Problem Based Learning Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK, (Jurnal), Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.	Jenis Penelitian R&D (<i>Research and development</i>), dan membuat media pembelajaran berupa aplikasi <i>Android</i> menggunakan <i>I-Spring dan APK Builder</i>	Terletak pada model pengembangan menggunakan ADDIE, jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta subyek penelitian.	
3.	Danar Santoso dkk. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada mata pelajaran Pengenalan Microsoft Word di LPK Sheza Pontianak, (Jurnal), IKIP PGRI Pontianak, 2019.	Jenis Penelitian R&D (<i>Research and development</i>), dan membuat media pembelajaran berupa aplikasi <i>Android</i>	Terletak pada model pengembangan menggunakan ADDIE, software yang digunakan adalah <i>Embacadero Delphi XE 8</i> , jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta subyek penelitian.	
4.	Mochammad Hafidz dkk. Pengembangan Media Pembelajaran	Jenis Penelitian R&D (<i>Research and development</i>), dan membuat	Terletak pada model pengembangan menggunakan ADDIE,	

	Berbasis Android untuk Materi Pemrograman Dasar di SMK Negeri 5 Malang, (Jurnal), Universitas Pendidikan Indonesia, 2019.	media pembelajaran berupa aplikasi <i>Android</i>	software yang digunakan adalah <i>Adobe After Effect</i> dan <i>Android Studio</i> , jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta subyek penelitian.	
5.	Shofilia Branchais dkk, Validitas Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA, (Jurnal), Universitas Negeri Surabaya, 2019.	Jenis Penelitian R&D (<i>Reasearch and development</i>), dan membuat media pembelajaran berupa aplikasi <i>Android</i>	Terletak pada model pengembangan menggunakan ADDIE, jenjang pendidikan, mata pelajaran, serta subyek penelitian.	

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Merupakan suatu alat atau wadah yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah seorang komunikator (guru) menyampaikan informasi kepada komunikan (peserta didik) sehingga mampu mendorong terciptanya proses belajar pada peserta didik.

2. *Android*

Merupakan sebuah sistem operasi berbasis *Linux* yang dirancang dan digunakan untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telpon selular dan komputer tablet.

3. IPS Terpadu

Merupakan bidang pelajaran wajib pada jenjang SMP/MTs yang mengintegrasikan berbagai macam disiplin ilmu social dan humaniora

yang mencakup Sejarah, Ekonomi, Geografi, dan Sosiologi, Politik, Hukum, dan Budaya.

J. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, fokus pengembangan, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka

Bab ini membahas tentang kajian pustaka, dan kerangka berfikir. Dimana kajian pustaka membahas tentang teori-teori dari beberapa literatur yang terdiri dari Media pembelajaran, *Powerpoint*, *Android*, dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Bab III : Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, adapun dalam bab metode penelitian berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba. Dimana uji coba membahas tentang desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV : Hasil Pengembangan

Bab ini menjelaskan tentang hasil pengembangan yang didalamnya dijelaskan terkait penyajian data uji coba yang terdiri dari angket validasi ahli materi, ahli desain, ahli mata pelajaran, serta respon siswa terhadap media pembelajaran kemudian menguraikan isi dari analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi penutup yang didalamnya membahas tentang kajian produk yang telah direvisi, dan saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium yang mempunyai arti perantara dari pengantar pesan kepada penerima pesan.¹¹ Secara harfiah, media mempunyai arti perantara atau pengantar. Menurut Bovee dalam Hujair AH, media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan.¹² Menurut Sadiman dalam Cecep Kustandi, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³ Sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.¹⁴

Menurut Raharjo dalam Cecep Kustandi, media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹⁵ Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad, manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap adalah sebuah media.¹⁶

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm. 7.

¹² Hujair AH. Sanaki, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009) hlm.4.

¹³ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) hlm. 7.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012) hlm. 57.

¹⁵ Cecep Kustandi, *loc. cit.*

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002) hlm. 3

adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.¹⁷

Dari beberapa pengertian media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi sebagai penjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.¹⁸

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie dan Lentz, terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu :

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi dari media pembelajaran yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar mampu berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang sedang dilakukan.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif dari media pembelajaran yaitu mempertahankan dan menciptakan kenyamanan terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal ini mampu dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif dari media pembelajaran yaitu media akan mempermudah siswa dalam mencerna materi yang sedang dipelajari.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta

¹⁷ Hujair AH. Sanaki, *loc. cit.*

¹⁸ Cecep Kustandi, *loc. cit.*

memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁹

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton, manfaat atau dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung adalah sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif

Menurut Sujana dan Riva'i, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

¹⁹ Cecep Kustandi, *Op. cit.* hlm. 21-22

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Hamalik dalam *Encyclopedia of Educational Research* merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongret untuk berpikir, sehingga mengurangi *verbalisme*.
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar
 - 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.
- d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu :

- 1) Menurut Schramm, media digolongkan menjadi 3 kelompok, yaitu : media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu
 - (a) liputan luas dan serentak seperti TV, Radio, dan *Facsimile*,
 - (b) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape,
 - (c) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon.
- 2) Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu: (a) benda yang di demonstrasikan, (b) komunikasi lisan, (c) media cetak, (d) gambar diam, (e) gambar bergerak, (f) film bersuara, dan (g) mesin belajar.

- 3) Menurut Allen, terdapat Delapan kelompok media, yaitu : (a) visual diam, (b) film, (c) televisi, (d) obyek tiga dimensi, (e) rekaman, (f) pelajaran terprogram demonstrasi, (g) buku teks cetak, dan (h) sajian lisan.
- 4) Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu : (a) benda sebenarnya, (b) presentasi verbal, (c) presentasi grafis, (d) gambar diam, (e) gambar bergerak, (f) rekaman suara, (g) pengajaran terprogram, dan (h) simulasi.
- 5) Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas enam kelompok, yaitu (a) media tanpa proyeksi tiga dimensi, (b) media audio, (c) media proyeksi, (d) televisi, (e) video, (f) komputer.²⁰

e. Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Dick & Carrey, terdapat empat kriteria dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran :

- 1) Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri
- 2) Apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya.
- 3) Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan dimana saja dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa.
- 4) Efektivitas dan efisiensi biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah

²⁰ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010) hlm. 17-18

disbanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.²¹

2. *Android*

a. Pengertian *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *Mobile* (*Smartphone, Tablet*) berbasis *Linux* yang didalamnya mencakup sistem operasi *middleware* dan aplikasi. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara peranti dan pengguna, sehingga pengguna bisa berinteraksi dengan peranti dan bisa menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalam peranti (*device*).²² *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi pengguna untuk mengembangkan aplikasi mereka sendiri, sehingga pengguna mampu melihat, mendownload, dan memodifikasi secara bebas.

b. Kekurangan dan Kelebihan *Android*

1) Kekurangan

- a) Sebagian besar ponsel *android* mempunyai masalah terhadap daya tahan baterai yang buruk, hal ini disebabkan oleh banyaknya *softmare* dan aplikasi yang berjalan pada perangkat (*device*)
- b) *Upgrade Android* sangat cepat, maksudnya adalah *Google* melakukan *upgrade* versi dengan cepat, Ketika pengguna memutuskan untuk menggunakan dan membeli *device* pada saat ini namun beberapa bulan kemudian, pengguna akan menemui *device* yang lebih *upgrade* atau baru.

2) Kelebihan

- a) *Android* memungkinkan untuk menjalankan beberapa aplikasi pada saat yang bersamaan

²¹ Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002) hlm. 126

²² Andi Juansyah. “Pembangunan Aplikasi Child Tracker berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android”, Jurnal KOMPUTA, Vol. 01 No. 1 (Agustus 2015) hal 2.

- b) Android dapat ditemukan di berbagai *smartphone* yang berasal dari produsen yang berbeda seperti *Soby, HTC, Samsung, Motorola*, dll.²³

3. *Microsoft Power Point*

a. Pengertian *Microsoft Power Point*

Microsoft Power Point adalah program komputer yang di khususkan untuk presentasi dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, audio, video, maupun animasi. *Power Point* merupakan salah satu *software* milik *Microsoft office (Ms.Office)*. *Ms.Office* memiliki sejumlah *software*, yaitu mencakup *word processor (word 2002)*, *Spreadsheet (Excel 2002)*, presentasi (*powerpoint*), *E-mail*, *teleconferencing (Ner Meeting)*, dan *DBMS*.²⁴ *Ms. Office* berkembang mulai dari *Ms. Office 2000, Ms. Office Xp. Ms. Office 2007, 2010, 2013* dan terakhir adalah 2019.

Media *Power Point* mampu membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *powerpoint* akan membantu dalam pembuatan *slide, outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, dan semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.²⁵ Dengan perkembangan teknologi komputer seperti ini, maka metode pendidikan juga ikut berkembang, sehingga proses pengajaran berbantuan komputer atau media pembelajaran berbasis komputer maju terus menuju kesempurnaannya.²⁶

b. Kelebihan dan Kekurangan *Power Point*

²³ Alfa Satyaputra, *Lets Build Your Android Apps with Android Studio* (Jakarta: Gramedia, 2006) hlm 2

²⁴ Nurhidayati, dkk. "Pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Power Point* dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab", *Jurnal Karinov*, Vol.02 No. 03 (2019) hal 182. Dari <http://journal2.um.ac.id>

²⁵ P. M. Kamil. "Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan menggunakan Media *Power Point* dan Media *Tosro*", *Jurnal Bioedusiana* Vol.03 No. 02 (2018) hal 65. Dari <http://jurnal.unsil.ac.id>

²⁶ Nurhidayati, dkk, *loc. cit.*

1.) Kelebihan *Power Point*

- a.) Bersifat Praktis, yaitu dapat digunakan untuk semua ukuran kelas dan semua tingkatan
- b.) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mampu mengamati respon siswa
- c.) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- d.) Dapat menyajikan berbagai kombinasi *clipart*, gambar, warna, animasi dan suara sehingga menjadikan siswa lebih tertarik
- e.) Dapat dipergunakan secara berulang-ulang

2.) Kekurangan *Power Point*

- a.) Tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan *Power Point*
- b.) Membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *Microsoft Power Point*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- c.) Memerlukan persiapan yang matang, apabila ingin menggunakan teknik-teknik penyajian (animasi) yang kompleks dan menarik

4. Perangkat Pembuat Aplikasi

a. *iSpring Suite 9*

iSpring merupakan perangkat lunak yang dapat mengubah file presentasi dalam format *flash* yang dapat memuat animasi, gambar, video maupun audio, sehingga dapat dengan mudah diintegrasikan dengan *microsoft powerpoint*. Software *iSpring Suite 9* merupakan program yang berjalan “menumpang” pada piranti lunak yang sudah ada, dalam hal ini *Microsoft Power Point*, yang secara umum dikenal sebagai Add program. Artinya, *iSpring Suite 9* tidak dapat berjalan sebelum program *MS PowerPoint* terpasang pada perangkat komputer.

b. *HMTL-5*

HTML5 (Hypertext Markup Language version 5) adalah sebuah bahasa *markup* yang menstrukturkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi utama pada internet. Standar *HTML5* menyempurnakan elemen-elemen lama yang terdapat pada standar sebelumnya, menambahkan elemen-elemen yang lebih semantik dan menambahkan fitur-fitur baru untuk mendukung pembuatan aplikasi *web* yang lebih kompleks.²⁷

c. *JDK (Java Development Kit)*

JDK adalah Perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan proses kompilasi dari kode java ke *bytecode* yang dapat dimengerti dan dapat dijalankan oleh *JRE (Java Runtime Environment)*. *JDK* wajib terinstall pada komputer yang akan melakukan proses pembuatan aplikasi berbasis *java*, namun tidak wajib terinstall di komputer yang akan menjalankan aplikasi yang dibangun dengan *java*.²⁸

d. *APK (Android Package)*

APK adalah model paket aplikasi *Android (Android Package)* yang umumnya digunakan untuk menyimpan sebuah aplikasi atau program yang dijalankan pada perangkat *Android*. *APK* pada dasarnya berisi *compress file* seperti *zip file*, karena berisi dari kumpulan *file*. *APK* biasanya sudah ada atau disertakan bersama dengan *ROM*, namun sebagian besar yang kita ketahui *APK* berarti aplikasi yang kita *install* hasil dari pengembangan *developer Android* baik berupa *tools, game, organizer, internet* ataupun aplikasi lainnya.²⁹

Media Pembelajaran berbasis *Android* berbantu *Microsoft Power Point, iSpring*, dan *APK Builder* dipilih sebagai media pembelajaran karena memudahkan guru yang awam dengan bahasa pemrograman atau koding agar mudah membuat aplikasi pembelajaran hanya dengan

²⁷ Muhammad Iqbal C.R,dkk. “Implementasi Klien SIP Berbasis Web Menggunakan *HTML5 dan Node.JS*”, Jurnal Teknik ITS, Vol. 01 No. 01 (September 2012) hal 243

²⁸ Eka A. Dharmawan,dkk. “Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek di Kota Ambon Berbasis *Android*”, Jurnal SIMETRIK, Vol. 07 No. 02 (Desember 2017) hal 39

²⁹ Ibid. hal 40

converted aplikasi dari *Power Point* ke *HTML-5* dan dari *HTML-5* di *converter* ke *APK* dengan *Website 2 apk Builder Pro*. Aplikasi *android* juga membantu memudahkan guru untuk mengawasi penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dan memberikan referensi pilihan media pembelajaran kepada siswa.

5. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang mata pelajaran yang berintegrasi dengan cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial meliputi : Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum, dan Budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.

Geografi, Sejarah dan Antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode, sedangkan Antropologi memberikan wawasan berupa studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi, spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Adapun Ilmu politik dan ekonomi memberikan wawasan tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial memberikan wawasan tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.³⁰

³⁰ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007) hlm. 124.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

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

- 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
- 5) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan. Ketiga dimensi tersebut adalah :³¹

Tabel 2.1 Dimensi dalam kehidupan manusia

Dimensi dalam kehidupan manusia	Ruang	Waktu	Nilai/Norma
Area dan substansi pembelajaran	Alam sebagai tempat dan penyedia	Alam dan kehidupan yang selalu	Kaidah atau aturan yang menjadi perekat

³¹ *Ibid*, hlm. 126-127.

	potensi sumber daya alam	berproses, masa lalu, saat ini, dan yang akan datang.	dan penjamin keharmonisan kehidupan manusia dan alam
Contoh kompetensi dasar yang dikembangkan	Adaptasi spasial dan eksploratif	Berpikir kronologis, prospektif, antisipatif	Konsisten dengan aturan yang disepakati dan kaidah alamiah masing-masing disiplin ilmu
Alternative penyajian dalam mata pelajaran	Geografi	Sejarah	Ekonomi, Sosiologi/ Antropologi

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial mempunyai tujuan utama yakni 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 dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa di masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah di organisasikan secara baik dengan perincian sebagai berikut :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.

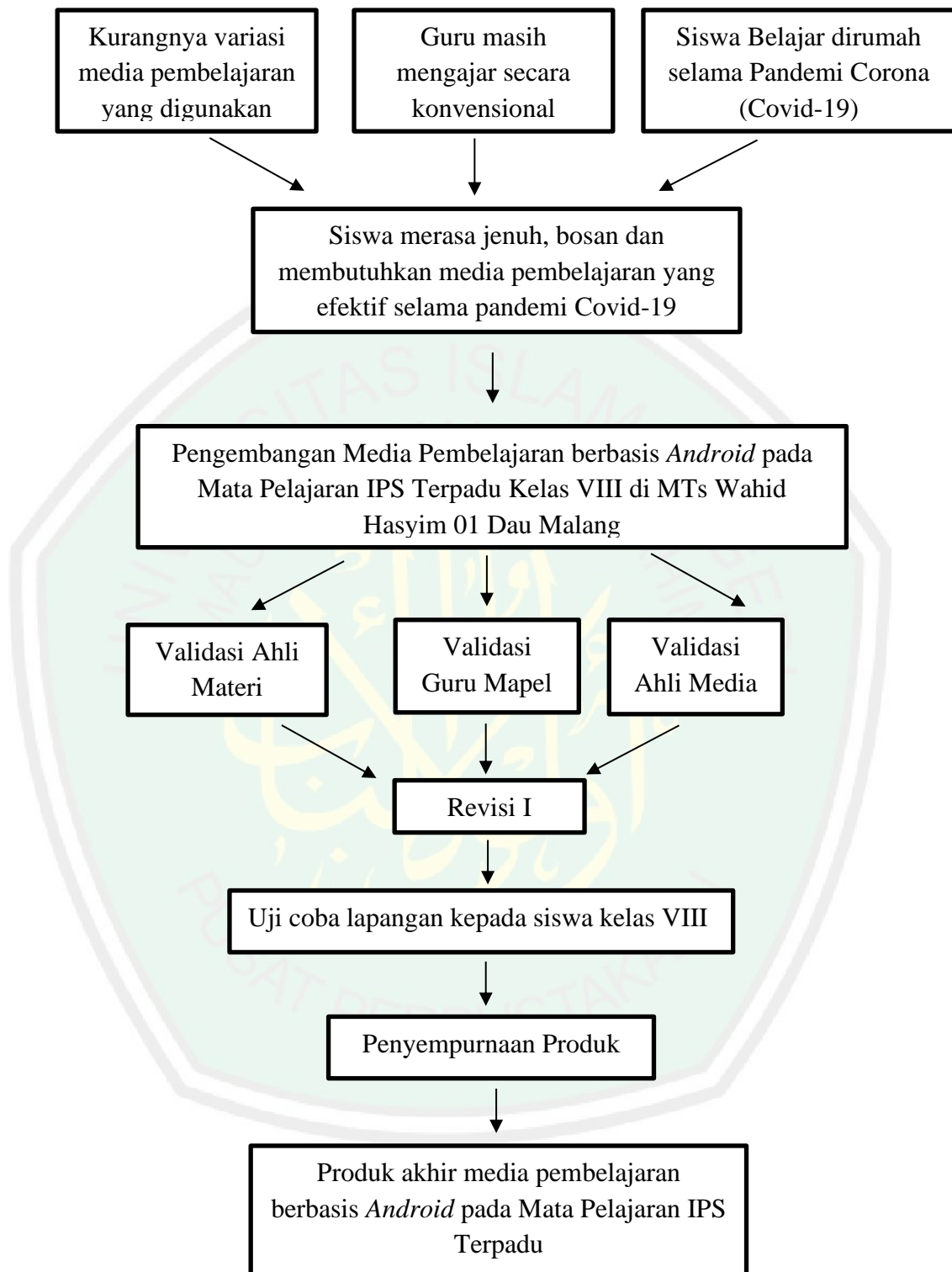
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggungjawab membangun masyarakat.³²

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan dan pengaruh yang besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Penelitian ini mengambil permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran dan buku ajar IPS menggunakan LKS yang mana isinya deskriptif sehingga siswa merasa jenuh, bosan, dan kurang tertarik terhadap pembelajaran IPS. Kemudian guru masih mengajar secara konvensional (ceramah). Sesuai dengan permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

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

³² *Ibid*, hlm. 128.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sebutan dalam bahasa Inggris yakni *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan suatu penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).³³

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.³⁴

Borg & Gall mengemukakan “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product*”. Produk Pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang mengembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297.

³⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 194.

Pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan baik secara praktis maupun keilmuan.³⁵

B. Model Pengembangan

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan juga akan menghasilkan produk yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya.³⁶

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah sebagai berikut:³⁷

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

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan Borg & Gall, prosedur pengembangan yang seharusnya dilakukan oleh peneliti adalah Sepuluh

³⁵ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 127.

³⁶ Hasrul Hadi dan Sri Agustina. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota menggunakan Model ADDIE", *Jurnal Education*, Vol. 11 No. 1 (Juni 2016) hal 94-96.

³⁷ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 204-207.

Tahap. namun dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti hanya melaksanakan delapan tahap saja dengan alasan : penelitian ini dilakukan Ketika pandemi Corona (*Covid-19*) dan siswa menggunakan paketan pribadi selama pembelajaran dirumah, sedangkan untuk menginstall aplikasi membutuhkan paket internet yang tidak sedikit dan harga paket internet di Indonesia sendiri lumayan mahal dikarenakan pembangunan insfrastruktur yang kurang merata dan biaya pembangunan yang mahal. Sehingga berdampak pada harga paketan internet yang mahal dan tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan uji coba media pembelajaran secara berulang-ulang. Berikut adalah pemaparan delapan Langkah penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data terdapat beberapa tahap yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang pertama peneliti mengumpulkan informasi sebagai dasar pengembangan media pembelajaran melalui observasi lapangan dan wawancara yang kemudian digunakan sebagai analisis kebutuhan guru dan siswa.

Kedua, peneliti melakukan Analisis kebutuhan melalui observasi secara langsung dengan mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas VIII B. Ketiga, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa mengenai permasalahan dan kesulitan dalam pembelajaran IPS. Keempat, peneliti melakukan wawancara dengan guru IPS kelas VIII terkait media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS selama proses pembelajaran di dalam kelas. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan data penelitian sebelum melakukan tindakan pengembangan, untuk menentukan solusi dan menganalisis kebutuhan lebih lanjut.

2. Perencanaan

Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang diperoleh peneliti di lapangan pada tahap awal, maka tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan. Peneliti merencanakan bagaimana cara untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan

produk yang akan dikembangkan. Dimulai dari menganalisis KI KD, membuat Indikator, tujuan pembelajaran, membuat materi pelajaran dan soal-soal yang kemudian dikembangkan menjadi media pembelajaran berupa aplikasi.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada Pengembangan Produk Awal, peneliti membuat rancangan pengembangan produk media pembelajaran yang akan dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* dan *iSpring*.

Pada tahap ini, peneliti membuat materi dan soal-soal yang kemudian membuat instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa selaku pengguna media pembelajaran. Produk media pembelajaran pada tahap ini belum tersusun dan didesain secara sempurna karena masih akan direvisi dan disempurnakan sesuai dengan hasil uji coba awal dan revisi dari ahli materi, ahli desain, serta ahli pembelajaran IPS.

4. Uji Coba Awal

Pada tahap Uji Coba Awal, Produk media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu akan di review dan di validasi oleh 3 orang ahli yaitu, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran IPS dan 5 orang siswa kelas VIII yang dipilih secara acak. Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian produk yang dikembangkan dan dibutuhkan komentar dan saran sebagai acuan revisi produk awal.

5. Revisi Produk

Pada Tahap Revisi Produk, peneliti akan memperbaiki dan merevisi media setelah mendapatkan hasil dari uji coba awal agar menghasilkan produk yang lebih baik dan siap untuk di uji coba kan di lapangan.

6. Uji Coba Lapangan

Pada Tahap Uji Coba Lapangan, peneliti melakukan uji coba Produk kepada kelas VIII B yang terdiri dari 25 siswa di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang. Peneliti meminta kritik, saran serta validasi media pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan instrumen angket

validasi media, tujuannya adalah untuk mendapatkan penilaian tentang respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

7. Revisi Produk Akhir

Pada Tahap Revisi Produk Akhir, peneliti akan kembali memperbaiki dan merevisi produk sesuai dengan hasil uji coba lapangan. Revisi pada tahap akhir ini akan menjadikan produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

8. Desiminasi dan Implementasi

Pada tahap Desiminasi dan Implementasi, peneliti melakukan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan melalui Google Play Store, sehingga pihak guru dan siswa mampu mengakses dan mendownload aplikasi media pembelajaran secara mandiri dan tidak hanya pihak MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang saja yang bisa menggunakan aplikasi tersebut.

D. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang akurat melalui eksperimen terhadap beberapa subyek dan untuk mencari kekurangan dari media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dengan uji coba yang dilakukan, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dasar untuk meningkatkan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Diharapkan juga produk yang dihasilkan agar sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahap, tahap yang pertama adalah Tahap Uji Coba awal. Uji coba ini dilakukan oleh ahli pembelajaran IPS, ahli materi IPS, ahli desain media pembelajaran, 5 orang siswa kelas VIII. Tahap Kedua, peneliti melakukan uji coba lapangan yang diambil dari seluruh siswa kelas VIII B di MTs

Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang berjumlah 25 siswa. Tujuan dari pengujian produk ini adalah untuk memperoleh kritik, saran, dan penilaian dari beberapa ahli yang selanjutnya direvisi kemudian bisa digunakan sebagai produk media pembelajaran.

2. Subyek Uji Coba

a. Uji Coba Awal

Pada Tahap uji coba awal, subyek uji coba terdiri dari guru bidang studi pelajaran IPS Kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang sebagai ahli pembelajaran IPS, ahli media, dan ahli materi IPS.

1) Ahli pembelajaran atau bidang studi IPS

- a) merupakan guru yang sedang mengajar di tingkat SMP/MTS.
- b) memiliki pengalaman dalam mengajar IPS.
- c) Bersedia sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan yang akan digunakan sebagai sumber perolehan data hasil pengembangan.

2) Ahli materi

- a) Dosen yang menguasai materi IPS dan memiliki latar belakang minimal S2
- b) Memiliki wawasan yang luas dan pengalaman terhadap produk yang dikembangkan
- c) Bersedia menjadi penguji produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

3) Ahli media

- a) merupakan seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang desain media pembelajaran dan memiliki latar belakang Pendidikan minimal S2
- b) Mampu memberikan komentar dan saran terkait media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu yang sudah dikembangkan.

b. Uji coba lapangan

Subjek uji coba lapangan adalah siswa kelas VIII B MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang berjumlah 25 siswa.

3. Jenis Data

Data merupakan bentuk jamak dari *datum*. Data dapat diartikan sebagai unit tertentu yang diperoleh melalui suatu hasil pengamatan, sedangkan *datum* adalah bagian-bagian dari unit pengamatan tersebut.³⁸

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Berikut adalah penjelasannya :

- a. Data kualitatif, merupakan suatu data tentang hasil wawancara dengan guru IPS terkait media pembelajaran yang digunakan, tentang proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu pada pembelajaran IPS yang berisi kritik dan saran dari para ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan respon siswa.
- b. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian instrumen tentang media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan angket respon siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode observasi, metode angket, dan metode wawancara.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu Teknik pengumpulan data secara langsung yang berupa aktivitas dari suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan memahami dari sebuah fenomena. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa di dalam kelas pada saat pelaksanaan pembelajaran IPS.

b. Angket (Kuesioner)

³⁸Nyoman Kutha Ratna, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), hlm. 141.

Angket (Kuesioner) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket (Kuesioner) berisi sejumlah pertanyaan yang wajib dijawab atau direspon oleh responden.³⁹ Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian media media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu, kevalidan dan kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* dengan sistem *Appy Pie* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.

Langkah pertama dalam tahap teknik pengumpulan data metode angket (kuesioner) merupakan instrumen pengumpulan data kuantitatif adalah penilaian oleh ahli isi atau materi IPS, ahli media, guru mata pelajaran IPS kelas VIII, dan siswa kelas VIII. kemudian data yang sudah diperoleh dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata skor pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket yang sudah diberikan.

Langkah kedua merupakan instrumen pengumpulan data berupa data kualitatif yang berisi kritik dan saran oleh penilai terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Tujuan dari data kualitatif ini adalah digunakan untuk memperbaiki dan merevisi media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS agar media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu bisa dikembangkan menjadi lebih baik dan efektif.⁴⁰

c. Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif

³⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219.

⁴⁰Tian Belawati, *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2003), hlm. 10.

kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual.⁴¹ Dalam penelitian ini, Wawancara dilakukan kepada guru IPS kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yaitu Bapak Abdul Basar, S.Sos untuk mengetahui permasalahan yang harus diteliti dan ingin mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran IPS, dan wawancara kepada sebagian siswa kelas VIII. Metode wawancara ini dilakukan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdapat tiga teknik diantaranya : analisis isi pembelajaran dan analisis deskriptif.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi pembelajaran dilakukan dengan analisis pengelompokan untuk merumuskan tujuan pembelajaran IPS berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) beserta materi yang diambil dalam pelajaran IPS. Kemudian dari hasil analisa tersebut digunakan untuk mengembangkan bahan ajar media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.

b. Analisis deskriptif

Tujuan dari analisis deskriptif adalah hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, kepraktisan dan tingkat daya tarik produk atau hasil pengembangan media berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

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

⁴¹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 217

mengetahui persepsi, pendapat, serta sikap seseorang maupun kelompok tentang suatu keadaan sosial, maka dapat menggunakan skala *likert*. Berikut ini merupakan tabel skor skala *likert* :

Tabel 3.1 Skor *Likert*

Kriteria	Skor yang diperoleh
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sedangkan untuk menganalisis respon siswa, peneliti menggunakan skala Guttman. Sugiyono mengemukakan, untuk memperoleh jawaban tegas dari seorang responden, maka bisa menggunakan skala Guttman. Berikut ini merupakan tabel skala Guttman :

Tabel 3.2 Skor *Guttman*

Alternatif Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dapat dilihat tingkat kevalidan dan kepraktisan dari hasil presentase kriteria.

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan produk :⁴²

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

Keterangan:

P : presentase yang dicari

⁴²Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

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

$\sum x$: jumlah jawaban yang diperoleh dari validator

100% : bilangan Konstan

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

Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

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

Jika jumlah skor kelayakan produk minimal 75, maka produk yang dikembangkan berupa media berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu dikatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS disekolah.

kemudian Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu juga dapat dilihat tingkat kepraktisan dan keefektifan dari hasil presentase. Berikut kriteria tingkat kepraktisan :⁴³

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase (%)	Tingkat Kepraktisan
86 - 100 %	Sangat praktis, dapat digunakan, tanpa revisi
71 - 85 %	Praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi
56 - 70 %	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
41 - 55 %	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25 - 40 %	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

⁴³Sa'dun, Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2013). hlm. 121

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* yang di dalamnya berisi Petunjuk Penggunaan, Kompetensi Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran, Gambar-Gambar. *Quiz*, Evaluasi, Referensi, Biodata *Author*, serta latihan soal yang mempunyai unsur level kognitif pada setiap soal. Dalam hal ini, soal terbagi menjadi tiga level berupa *Low Order Thinking Skills (LOTS)*, *Medium Order Thinking Skills (MOTS)*, dan *High Order Thinking (HOTS)*. Penelitian dan Pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan produk media pembelajaran IPS yang praktis dan mampu digunakan dimana saja dan kapan saja. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari 8 tahapan yang sistematis dan terstruktur. Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* :

1. Penelitian dan Pengumpulan Data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 6 Januari 2020 kepada guru IPS dan siswa kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa masalah terkait pembelajaran IPS Terpadu di sekolah. Salah satunya adalah masalah kurangnya minat siswa dalam belajar IPS. Siswa menganggap pelajaran IPS hanya sebagai pelajaran yang bersifat hafalan, dan buku ajar IPS menggunakan LKS yang mana isinya bersifat deskriptif. Siswa merasa jenuh dengan metode mengajar guru yang cenderung hanya ceramah saja dengan alasan guru kurang menguasai dalam pengaplikasian komputer maupun digital lain.

Pada bulan Maret 2020, Indonesia sedang dilanda virus *corona (Covid-19)*. Dengan adanya virus *Covid-19* memberikan dampak dalam

bidang Pendidikan. Menurut Surat Edaran (SE) Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Virus *Covid-19* mengemukakan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh. Pembelajaran daring/jarak jauh dapat dilakukan dengan media daring baik menggunakan ponsel, PC, atau laptop.

Pada tanggal 5 Mei 2020, peneliti melakukan wawancara online dengan siswa kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang banyak siswa dan hampir 90 % dari siswa kelas VIII mempunyai telpon seluler yang berbasis android, sehingga siswa mampu melaksanakan pembelajaran daring/ jarak jauh dirumah dengan menggunakan ponsel.

Berdasarkan problematika tersebut, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan harapan siswa lebih tertarik untuk belajar IPS dan tidak bosan ketika memahami materi dan mengerjakan soal IPS selama pandemic *Corona (Covid-19)*. Selain itu, guru akan merasa lebih praktis dalam penggunaan media pembelajaran tersebut dikarenakan setiap siswa mampu men *download* aplikasinya dan mampu mengaplikasikan sendiri dan mampu membantu siswa dalam belajar mandiri selama dirumah.

Setelah observasi, wawancara, dan menganalisis kebutuhan kemudian memberikan solusi yang akan digunakan, maka tahap selanjutnya adalah analisis materi yang digunakan yaitu materi “Interaksi keruangan dalam kehidupan antar negara-negara ASEAN”

2. Perencanaan

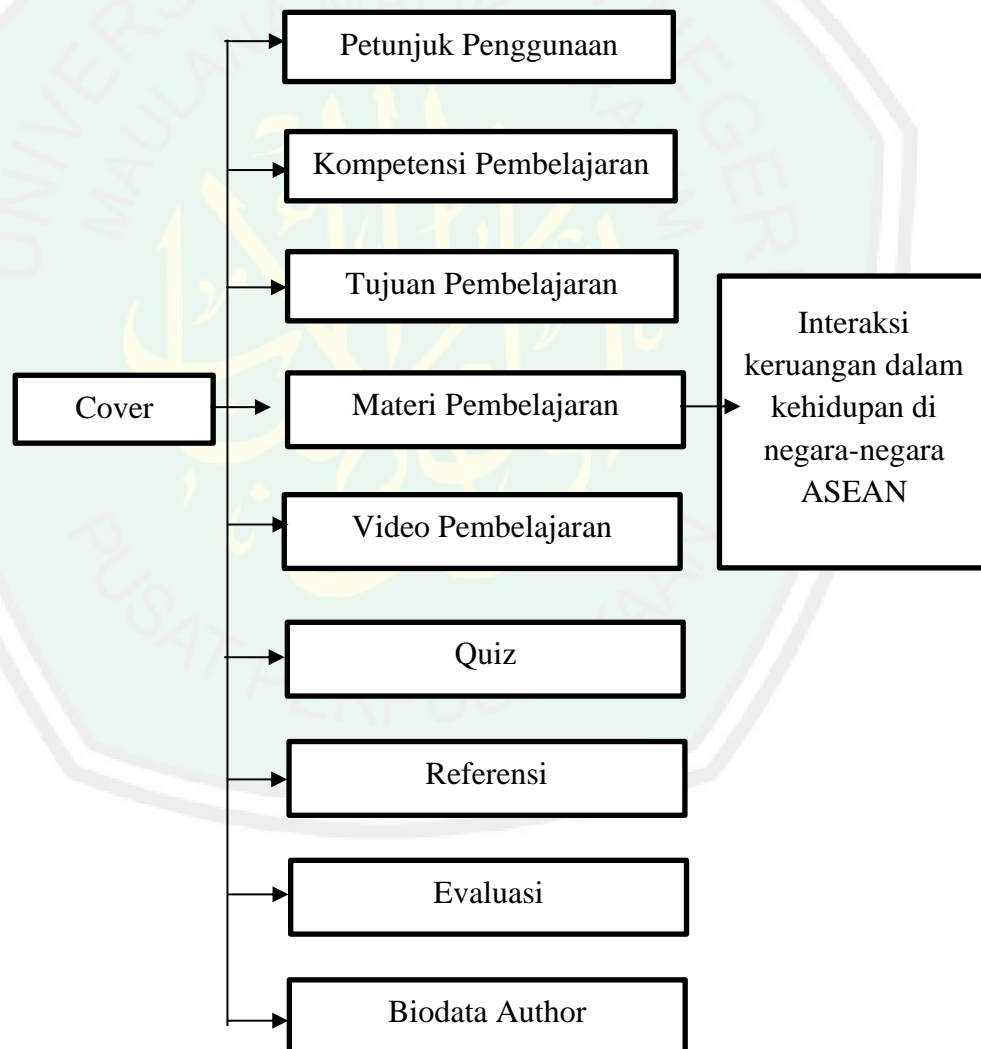
Berdasarkan penelitian dan pengumpulan data yang diperoleh peneliti di lapangan pada tahap awal, maka tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan. Peneliti merencanakan bagaimana cara untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dan membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Dimulai dari menganalisis KI KD yang mengacu pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006.

Tabel 4.1
Analisis Kompetensi pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Materi
Interaksi keruangan dalam kehidupan antar negara-negara
ASEAN

Kompetensi Inti	Kompetensi dasar
<p>1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya</p> <p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p> <p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>3.1. Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan</p> <p>5.1. Menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik</p>

Setelah menganalisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), maka selanjutnya adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang di dalamnya berisi : Materi, Video, Gambar, dll. Untuk lebih jelasnya berikut adalah rancangan komponen media yang dicantumkan dalam aplikasi :

Gambar 4.1
Diagram Alur Perencanaan Media Pembelajaran berbasis Android pada Mapel IPS Terpadu

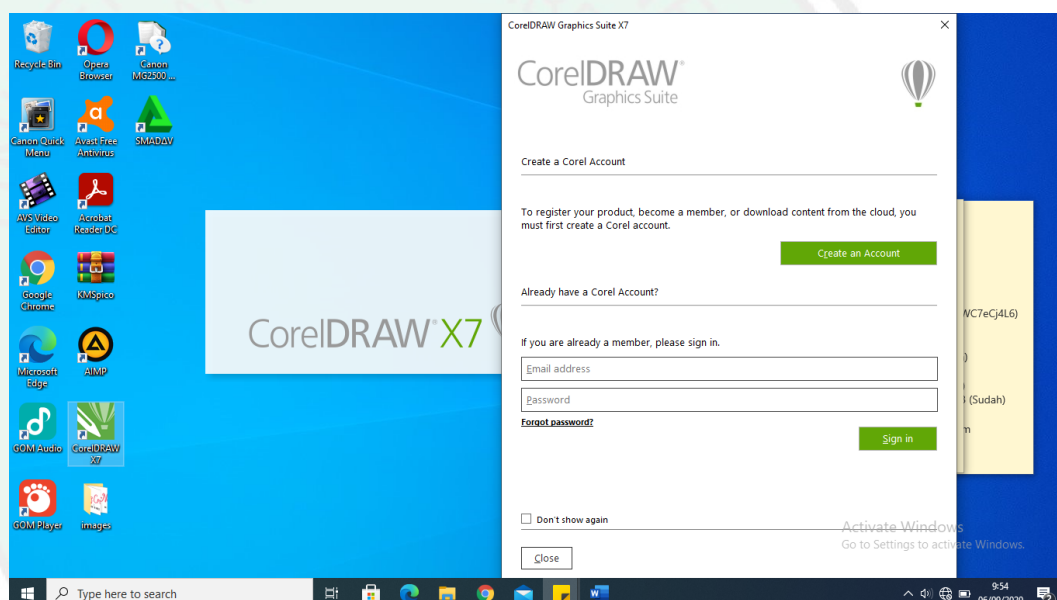


3. Pengembangan Produk Awal

Setelah melakukan Tahap perencanaan, Tahap Selanjutnya adalah Pengembangan Produk Awal, pada tahap ini peneliti membuat rancangan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Android* dengan aplikasi *Microsoft Power Point*, *I-Spring Suite 9* dan *website 2 APK Builder Pro*. Adapun proses dalam pembuatan media adalah sebagai berikut :

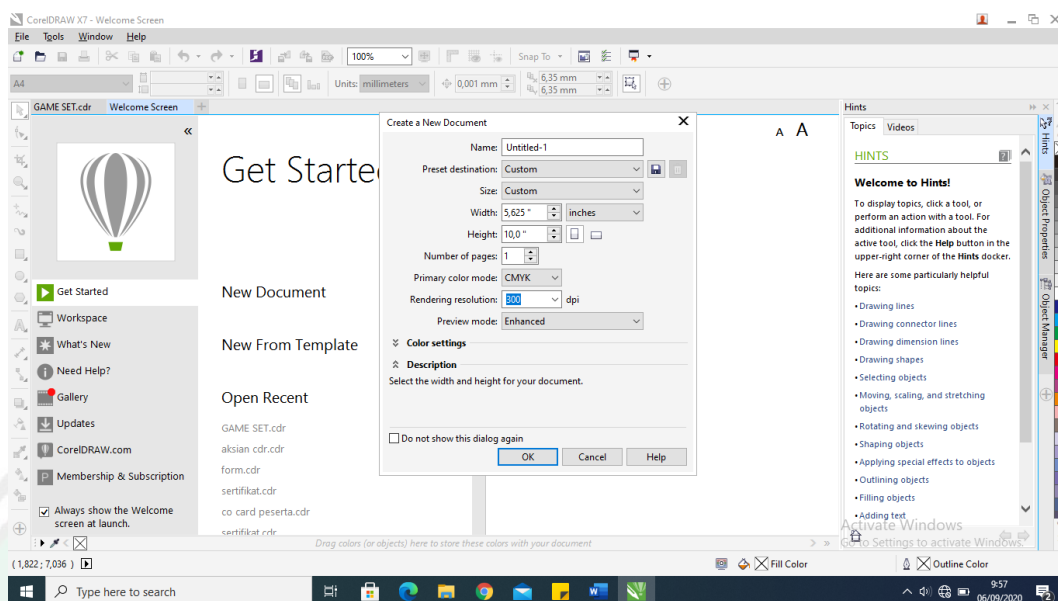
a. Mendesain *Background* dan *Icon-Icon* Aplikasi

Langkah pertama sebelum membuat aplikasi adalah mendesain *Background* dan *Icon-Icon* yang dibutuhkan dalam aplikasi. Dalam hal ini, pengembang menggunakan aplikasi *CorelDraw X7*.



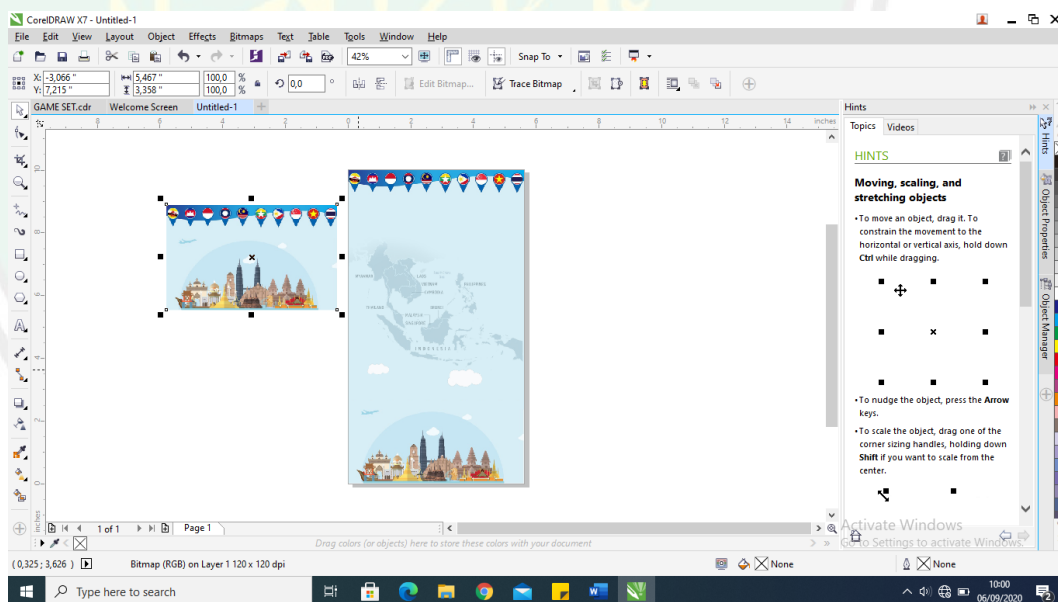
Gambar 4.2 Membuka Aplikasi *Corel Draw X7*

Setelah membuka aplikasi *CorelDraw X7*, langkah selanjutnya adalah membuka dokumen baru dan mengatur ukuran *layout* sesuai dengan ukuran *layout* aplikasi yang akan dikembangkan.



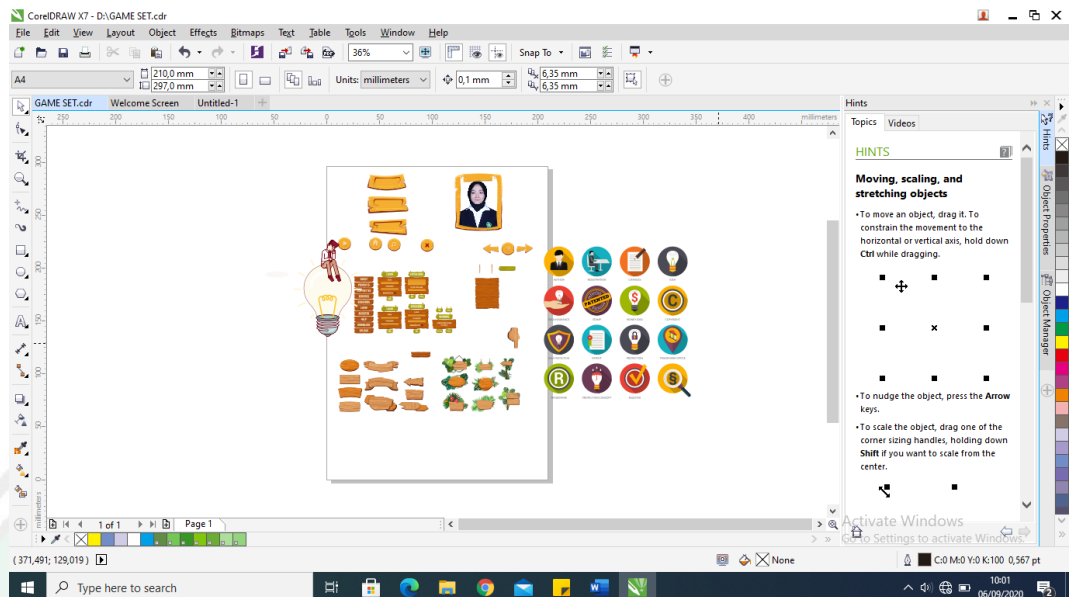
Gambar 4.3 Mengatur Ukuran *Layout*

Setelah mengatur ukuran *layout*, kemudian kita edit gambar yang akan digunakan menjadi *baghround* sesuai selera dan kemudian kita simpan (*Ctrl+E*) dalam format *png*.



Gambar 4.4 Mengedit *Baghround* Aplikasi

Icon-icon yang dibutuhkan di dalam aplikasi juga di edit menggunakan *CorelDraw X7*. Pengembang mendownload *icon-icon* di internet kemudian di edit sesuai kebutuhan dan kreatifitas yang di inginkan.



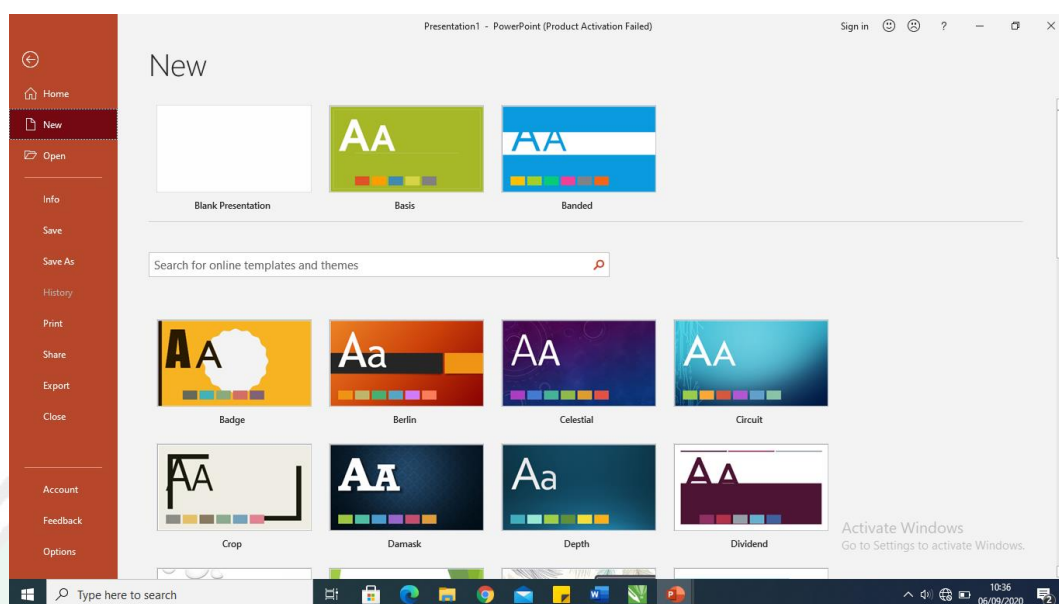
Gambar 4.5 Membuat *Icon-Icon* pada Aplikasi

b. Membuat Media Pembelajaran *Power Point*

Langkah kedua setelah mendesain *background* dan *Icon-Icon* Aplikasi adalah membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*. Berikut beberapa Langkah-langkah nya :

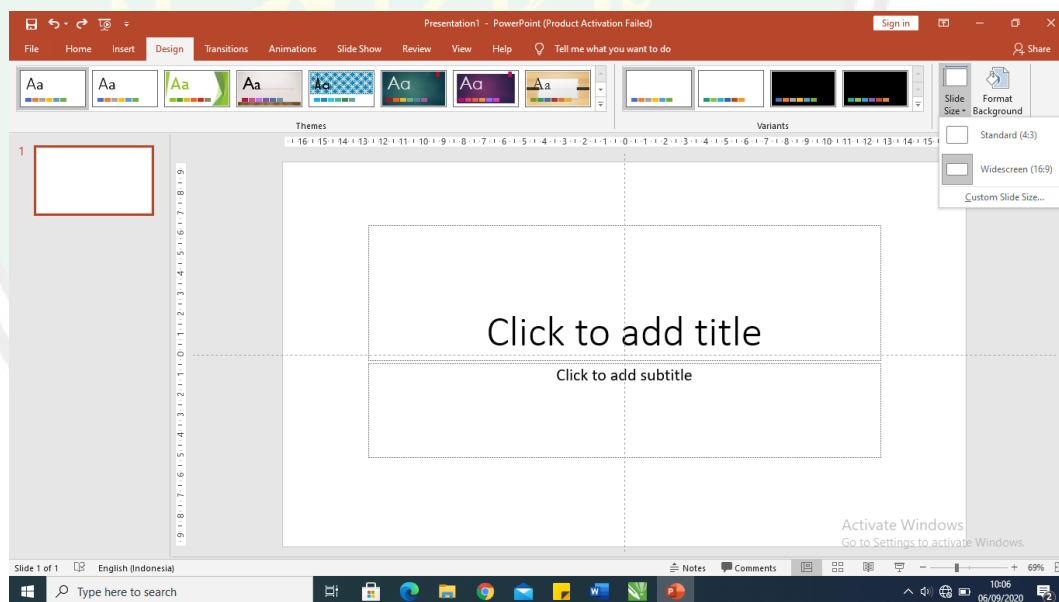
1.) Menambah *Slide* dan Memilih *Layout*

Hal pertama yang dilakukan adalah membuka aplikasi Microsoft PowerPoint terlebih dahulu kemudian klik menu New-> Blank Presentation.



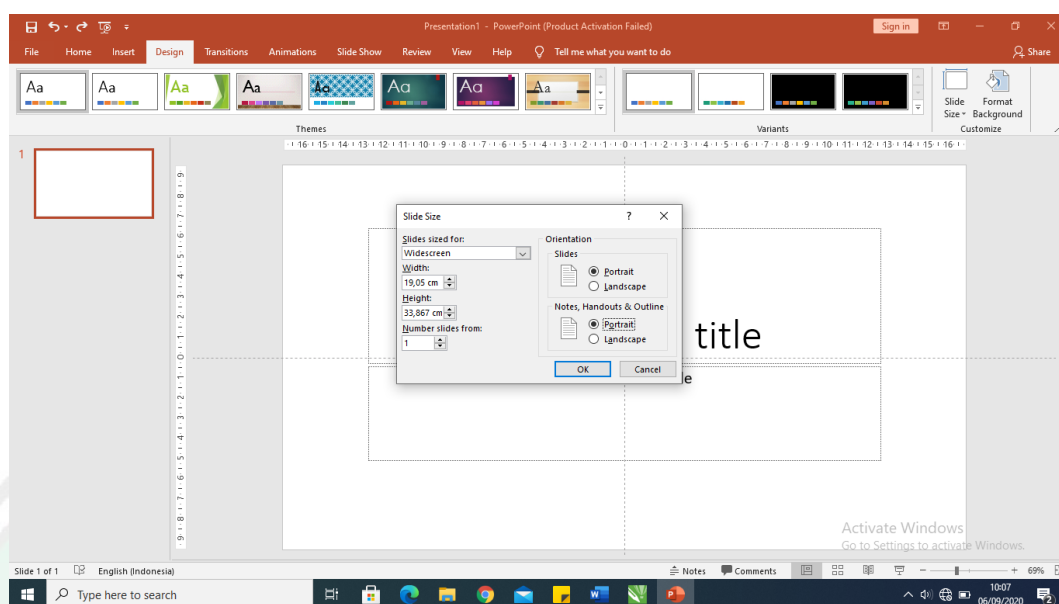
Gambar 4.6 Membuka Slide Baru

Ketika aplikasi sudah terbuka, Langkah selanjutnya adalah mengubah ukuran *layout* dengan meng klik tombol *Slide Size* di pojok kanan atas. Kemudian pilih menu *Custom Slide Size*.



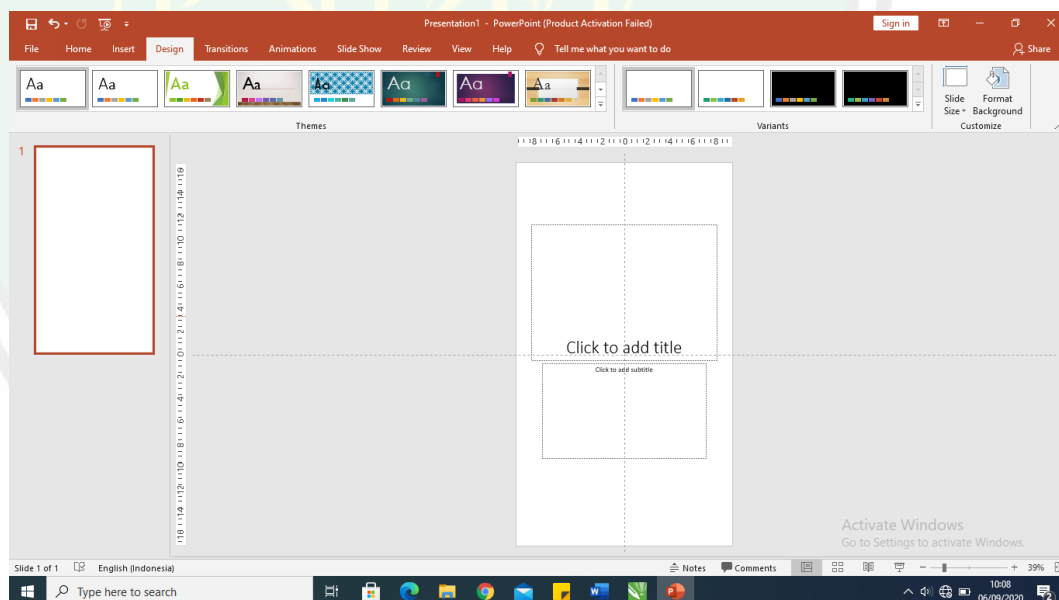
Gambar 4.7 Membuat Slide Baru

Akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini. Kemudian atur ukuran sesuai ukuran aplikasi yang di inginkan. Disini pengembang menginginkan aplikasi berbentuk *Potrait* sehingga pengembang merubah *Orientation* menjadi *portrait* semua.



Gambar 4.8 Merubah ukuran Slide

Kemudian tampilan *layout* akan berubah menjadi *portrait* memanjang ke atas seperti gambar di bawah ini.

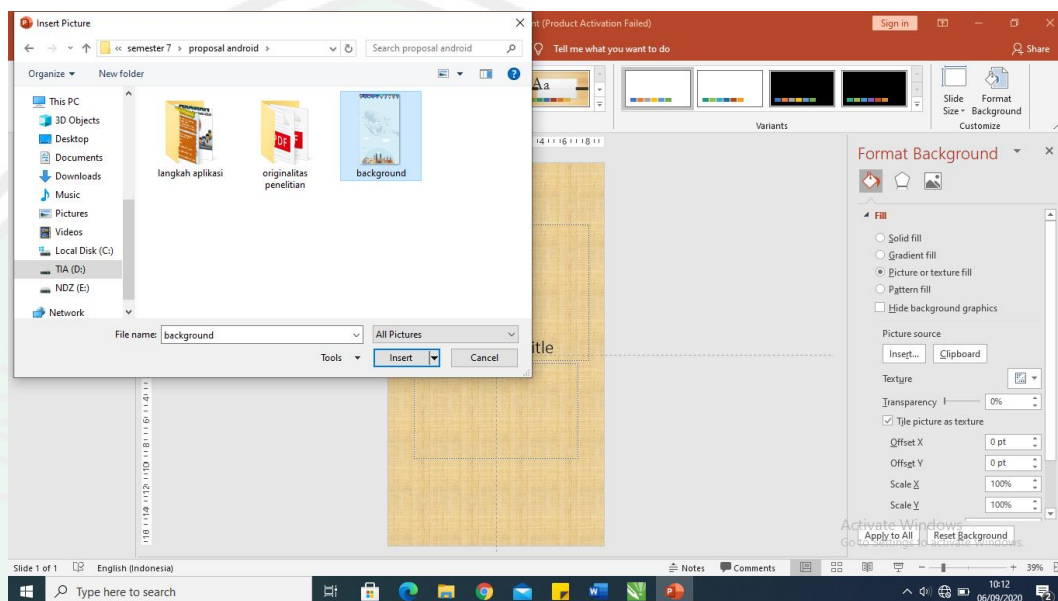


Gambar 4.9 Tampilan Ukuran Slide Baru

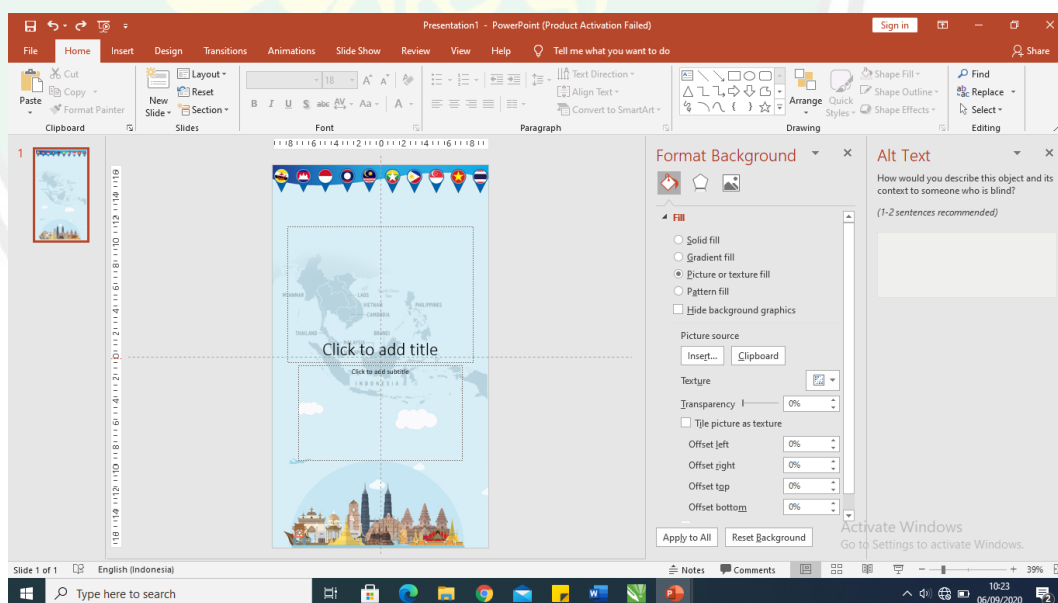
2.) Menentukan *Template* atau *Baghround*

Langkah selanjutnya setelah merubah ukuran *layout* adalah menentukan *template* atau *baghround* yang akan digunakan di

dalam aplikasi. Disini pengembang menggunakan baghround yang sudah dibuat menggunakan *CorelDraw X7* sebelumnya. Caranya dengan klik kanan pada baground kemudian klik menu *Change Baghround* dan pilih gambar yang akan digunakan kemudian klik *insert*.



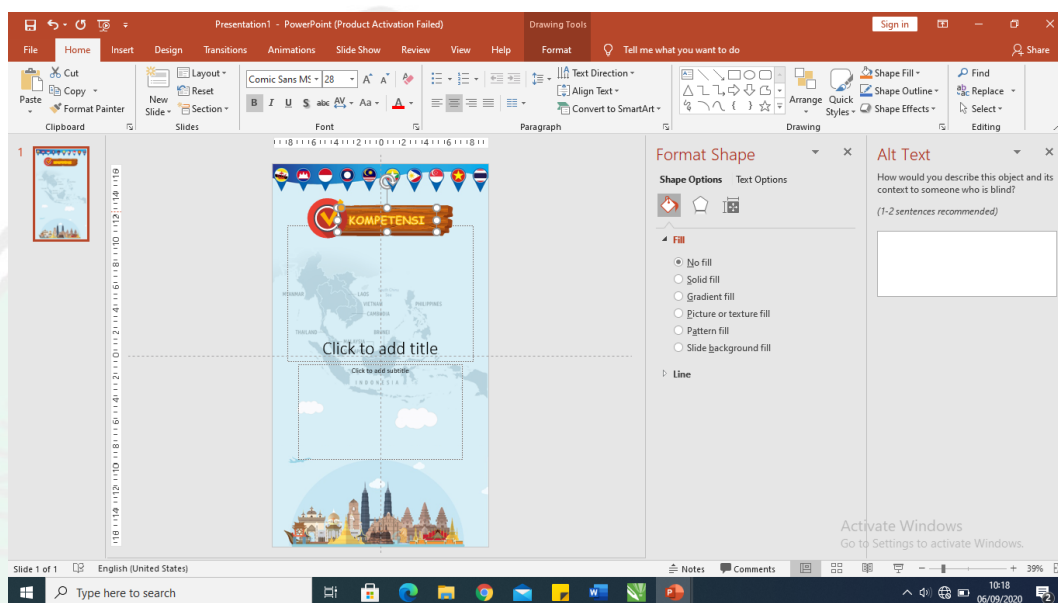
Gambar 4.10 Mengganti Baghround



Gambar 4.11 Hasil Baghround Baru

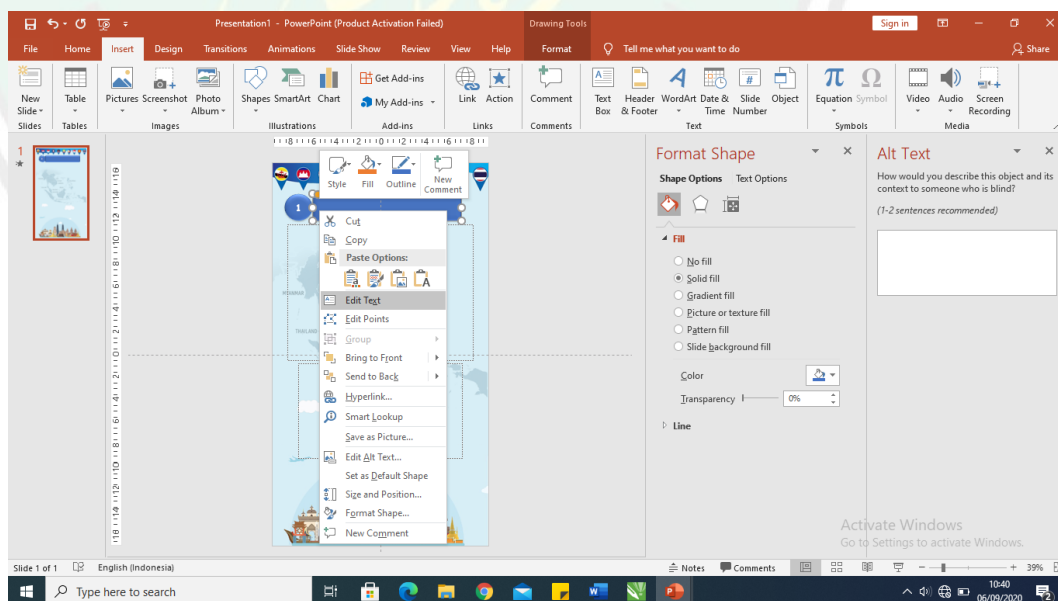
3.) Memasukkan dan Mengedit Teks

Jika ingin memasukkan dan mengedit teks. Klik kotak dalam *background* yang bertuliskan *click to add title* kemudian masukkan teks dan ubah ukuran teks sesuai yang di inginkan.

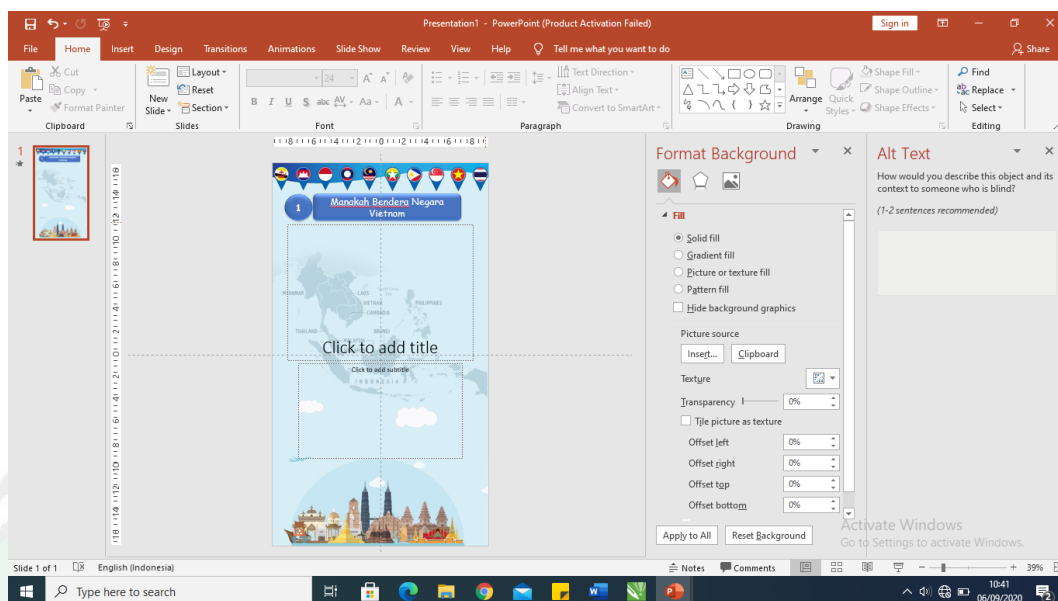


Gambar 4.12 Memasukkan Teks

Kemudian jika ingin memasukkan teks di dalam *Shape*, caranya yaitu dengan klik kanan pada *shape* yang akan diberi teks, kemudian klik menu *edit text*.



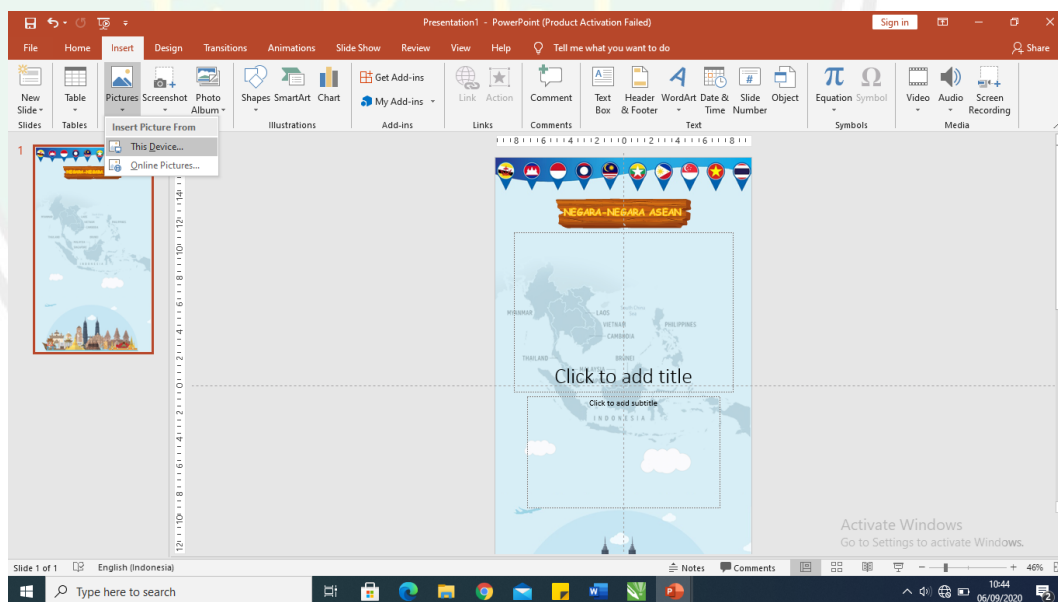
Gambar 4.13 Mengedit Teks



Gambar 4.14 Tampilan Teks dalam Slide

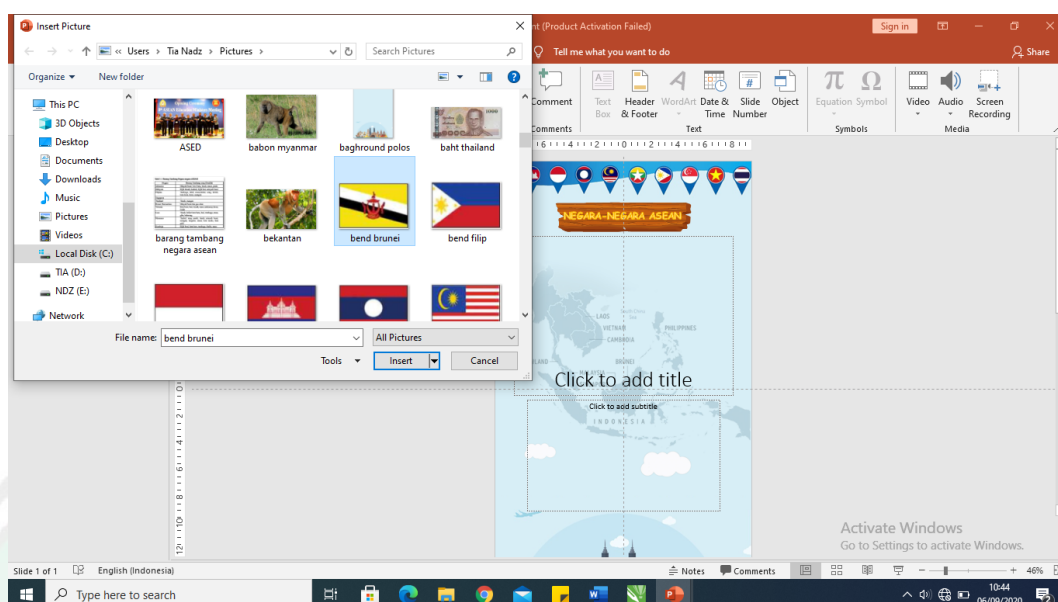
4.) Memasukkan Gambar

Langkah selanjutnya setelah memasukkan teks adalah memasukkan gambar. Caranya dengan pilih menu insert dan klik gambar (*picture*).

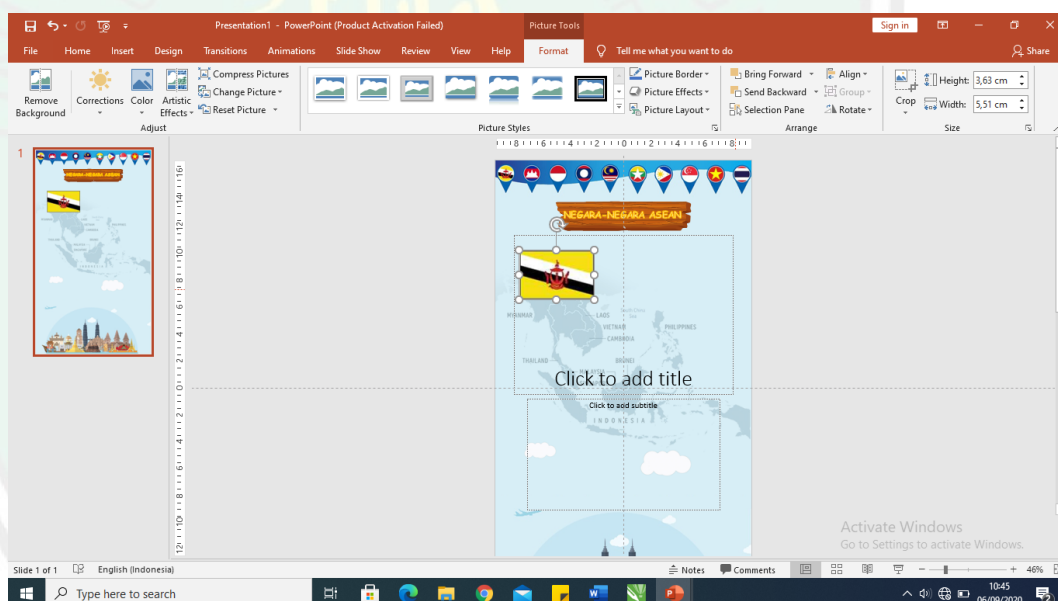


Gambar 4.15 Memasukkan Gambar

Kemudian pilih gambar yang akan dimasukkan di dalam slide aplikasi.



Gambar 4.16 Memasukkan Gambar



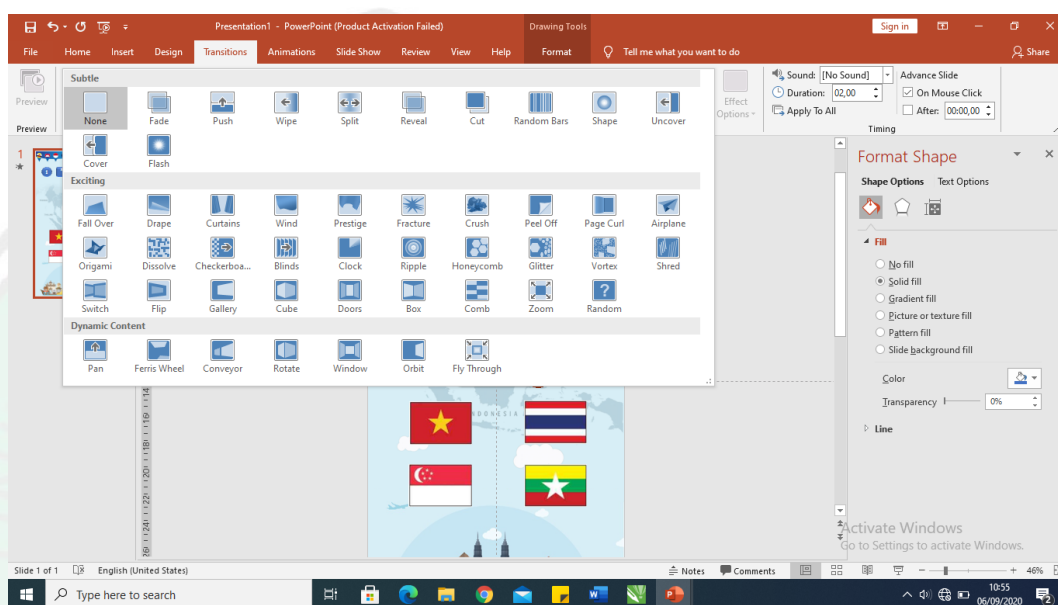
Gambar 4.17 Tampilan Gambar dalam Slide

5.) Mengatur Transisi dan Animasi

Dalam melakukan presentasi dengan menggunakan *powerpoint*, pastinya sangat membutuhkan lebih dari satu *slide*. Pergantian antara satu *slide* ke *slide* berikutnya disebut dengan transisi. Sedangkan animasi adalah pemberian efek-efek pada objek-objek tertentu seperti objek tulisan, gambar, audio, maupun video.

a.) Mengatur Transisi

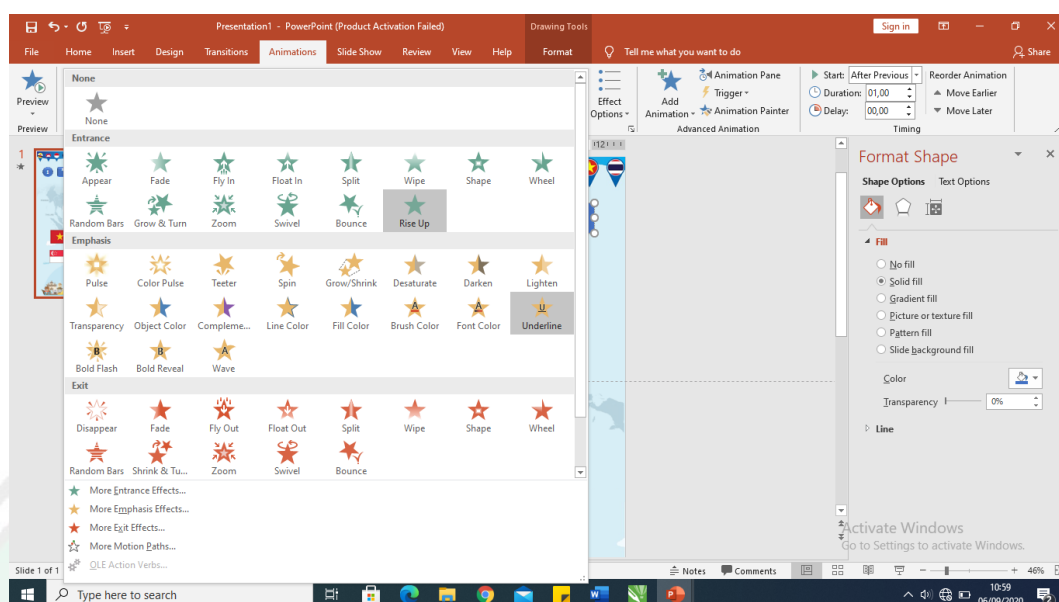
Jika ingin memberikan transisi pada setiap halaman. Pilih menu transisi pada top buttons, kemudian pilih transisi sesuai yang di inginkan.



Gambar 4.18 Mengatur Transisi

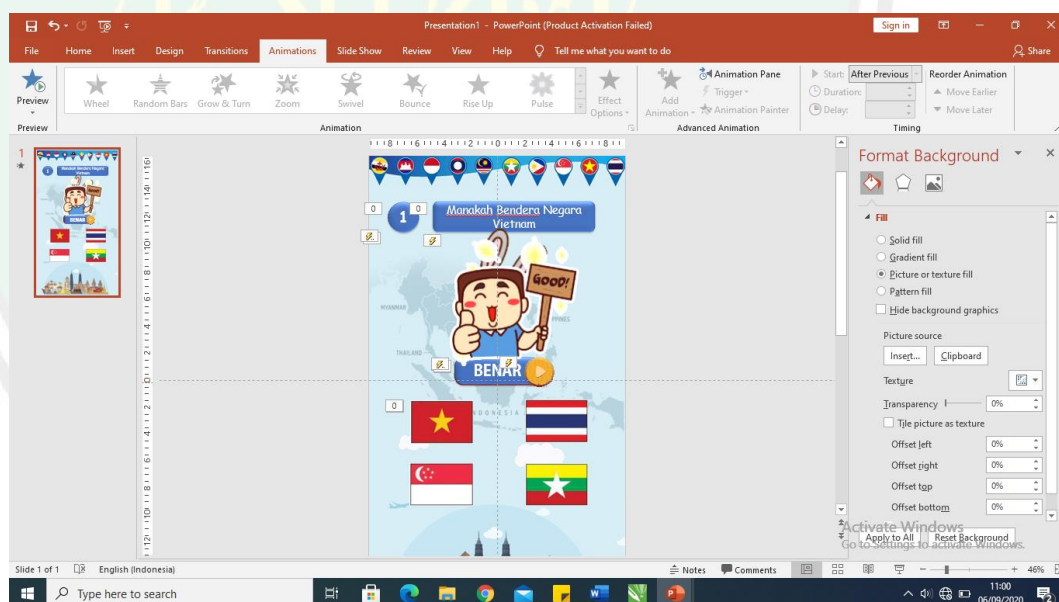
b.) Mengatur Animasi

Sama halnya dengan mengatur animasi, langkahnya sama dengan mengatur transisi. Bedanya jika transisi digunakan untuk memberikan efek pada setiap halaman. Sedangkan animasi digunakan untuk memberikan efek pada setiap gambar, bentuk gambar, tulisan, audio, maupun video.



Gambar 4.19 Mengatur Animasi

Ketika sudah di atur transisi maupun animasi pada *slide* aplikasi, maka akan muncul tampilan kode-kode setiap gambar maupun tulisan yang sudah diberikan animasi seperti gambar dibawah ini.



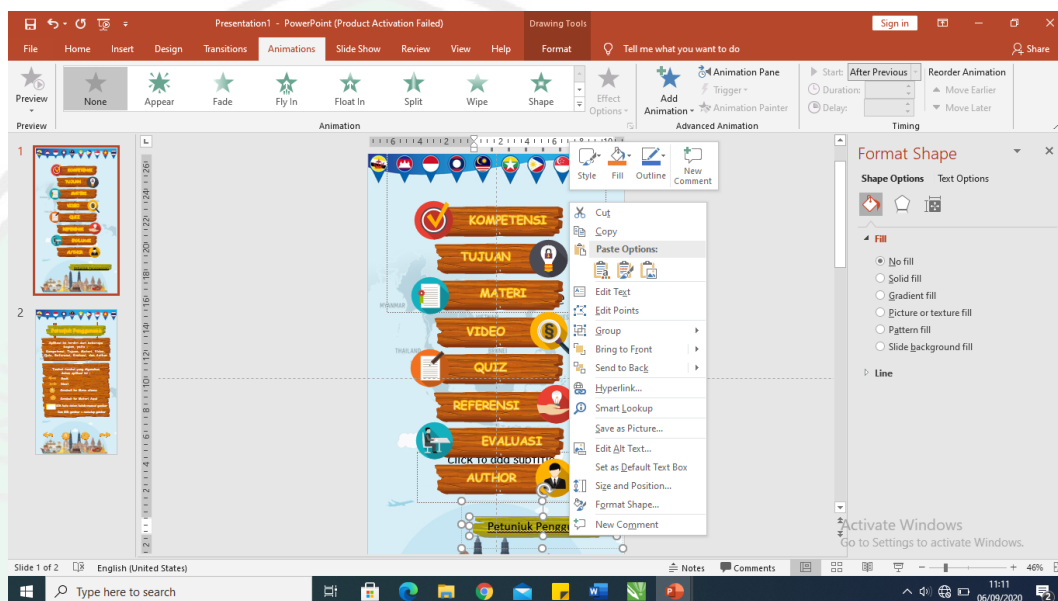
Gambar 4.20 Tampilan Animasi dan Transisi dalam Slide

6.) Mengatur *Hyperlink*

Hyperlink adalah sebuah acuan dalam suatu objek *hyper text* ke dokumen yang lain atau sumber lain. Dengan kata lain, *hyperlink* dapat menghubungkan *slide* satu ke *slide* yang lain atau mungkin

mengubungkan ke *file* lain maupun website. *Hyperlink* berfungsi sebagai alat bantu navigasi presentasi.

Caranya yaitu dengan klik kanan objek yang akan di *hyperlink* atau dengan cara klik *insert* di *top buttoms*, kemudian pilih menu *hyperlink*.

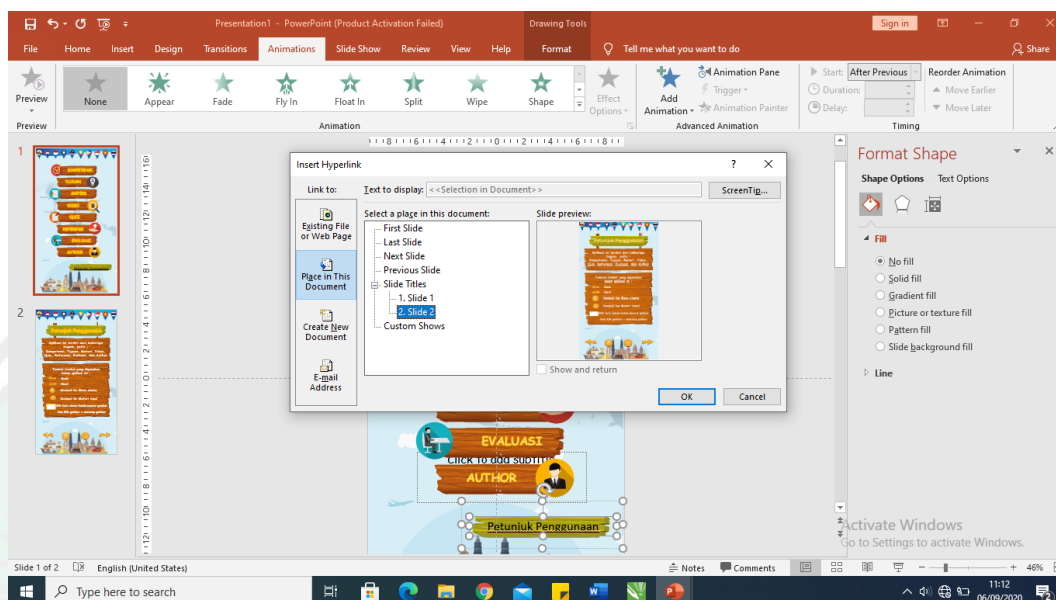


Gambar 4.21 Mengatur Hyperlink

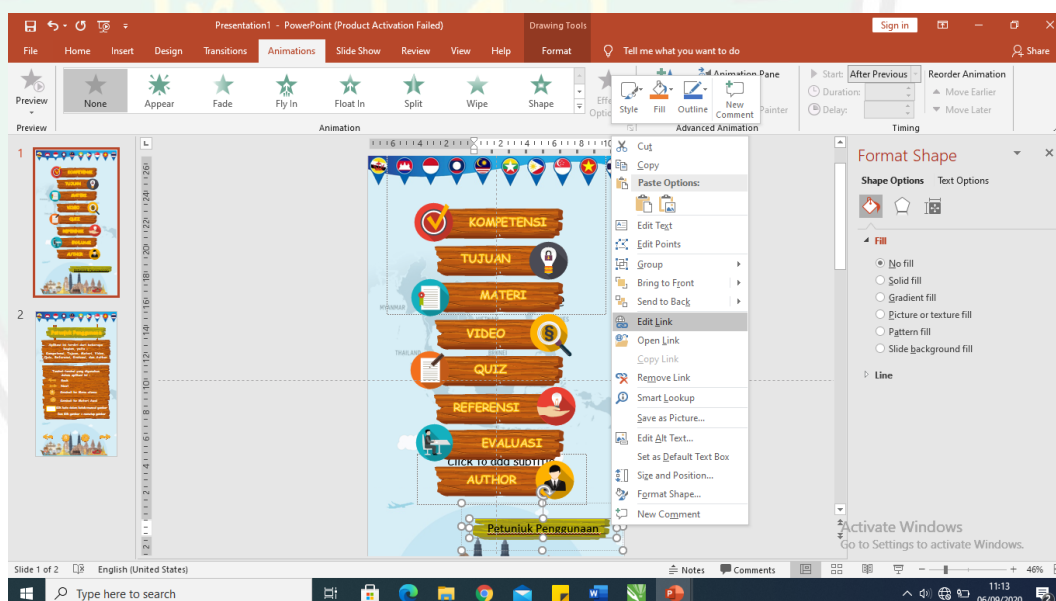
Setelah meng klik menu *hyperlink*, maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini. Dalam menu tampilan terdapat beberapa pilihan menu:

1. *Existing File or Web Page*
Digunakan Ketika *file hyperlink* yang diinginkan berasal dari folder lain yang terdapat dalam komputer.
2. *Place in This Document*
Digunakan ketika *file hyperlink* yang diinginkan berada pada *file* dokumen yang ada, yaitu *slide* presentasi.
3. *Create New Document*
Digunakan ketika *file hyperlink* yang diinginkan terdapat pada dokumen baru yang akan dibuat.
4. *E-mail Address*

Digunakan ketika *file hyperlink* yang diinginkan berada pada alamat e-mail.



Gambar 4.22 Edit Hyperlink



Gambar 4.23 Tampilan Hasil Hyperlink

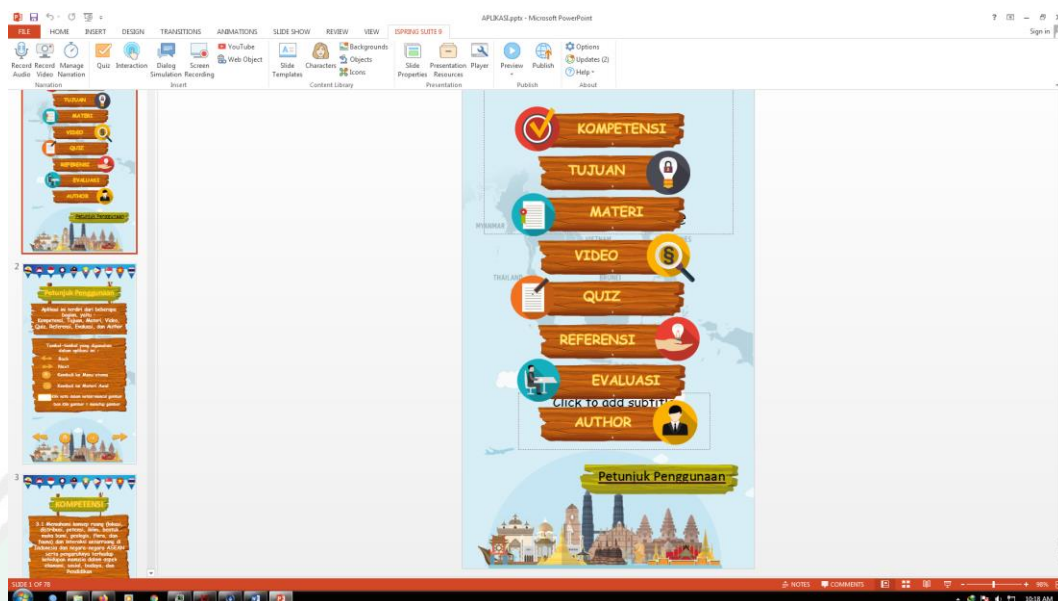
7.) Tips membuat *Power Point* yang menarik untuk Media Pembelajaran berbasis *Android*

- a.) Media *Power Point* harus bersifat interaktif, dari segi materi harus mudah difahami, dari segi gambar harus jelas, dari segi video harus menarik dan media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan menu-menu yang lengkap.
- b.) Maksimalkan penggunaan *Hyperlink* dan *Trigger*, sehingga membuat media menjadi lebih menarik Ketika digunakan
- c.) Jangan menggunakan animasi secara berlebihan, karena animasi berlebihan dapat memengaruhi arah fokus pengguna media dan memotong waktu yang cukup lama dalam setiap animasi
- d.) Matikan fungsi perpindahan *slide* secara otomatis, karena tingkat pemahaman pengguna dalam mempelajari materi berbeda-beda

c. Merubah *File Power Point* menjadi *HTML5*

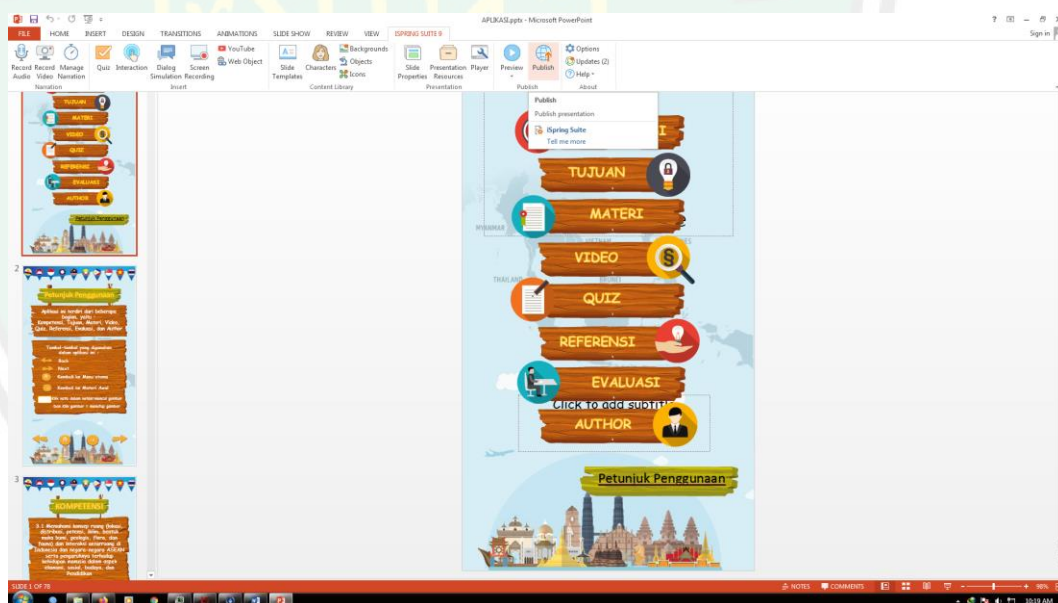
Proses selanjutnya adalah merubah file presentasi power point menjadi bentuk *HTML5*. Proses ini membutuhkan *software* tambahan, disini pengembang menggunakan software *iSpring* untuk merubah *file power point* ke *HTML5*.

Sebelum merubah file presentasi *powerpoint* menjadi bentuk *HTML5*, *install* terlebih dahulu program *iSpring* di dalam komputer atau laptop. Kemudian pada tab menu *power point* setelah *view* akan muncul menu *iSpring Suite 9*.



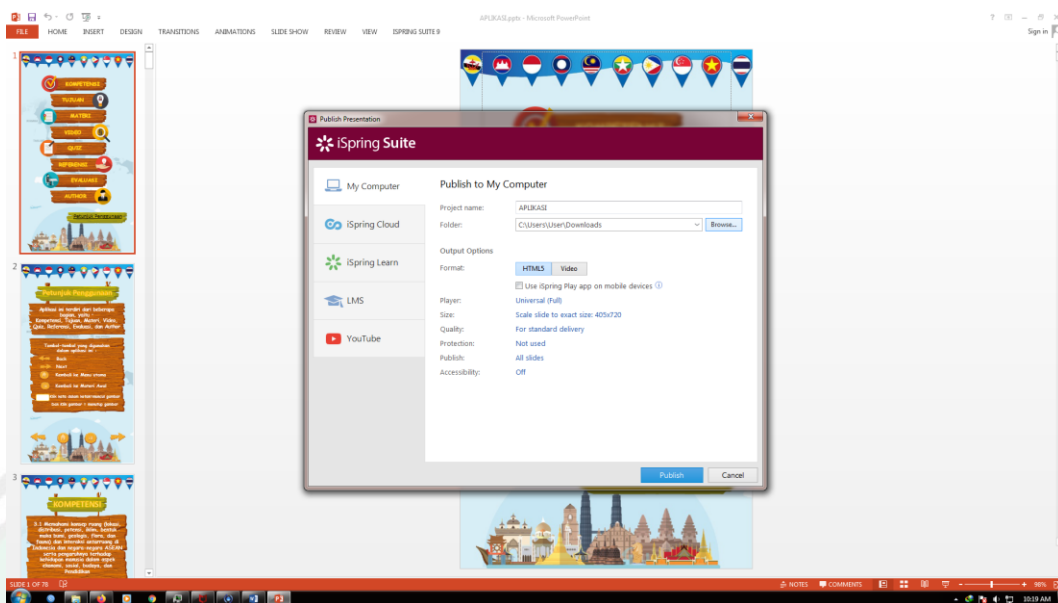
Gambar 4.24 Tampilan menu *power point* yang ada *software iSpring*

Kemudian buka media *powerpoint* yang sudah di buat, dan pilih menu *iSpring suite* lalu pilih *Publish*

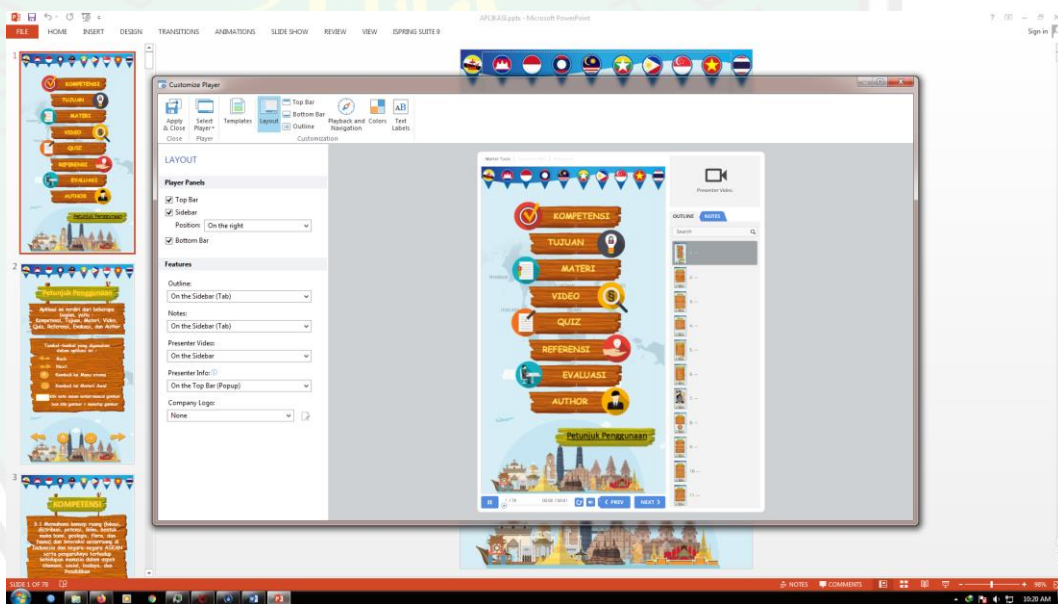


Gambar 4.25 Tampilan Program *iSpring Suite 9*

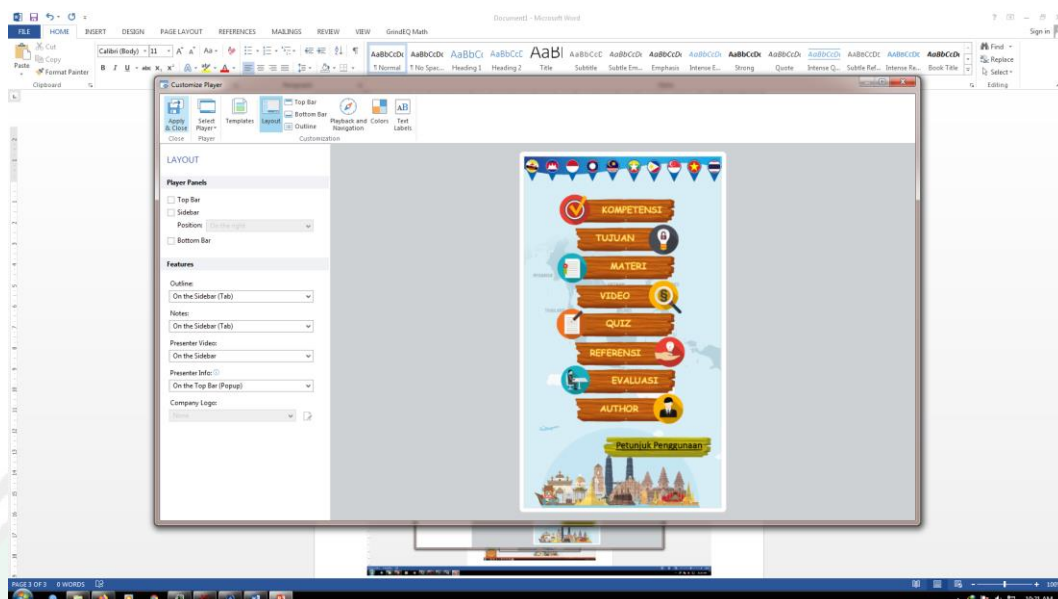
Kemudian atur seperti gambar dibawah ini. Atur lokasi penyimpanan, *layout* aplikasi, maupun format *HTML5*.



Gambar 4.26 Tampilan Ubah *HTML*

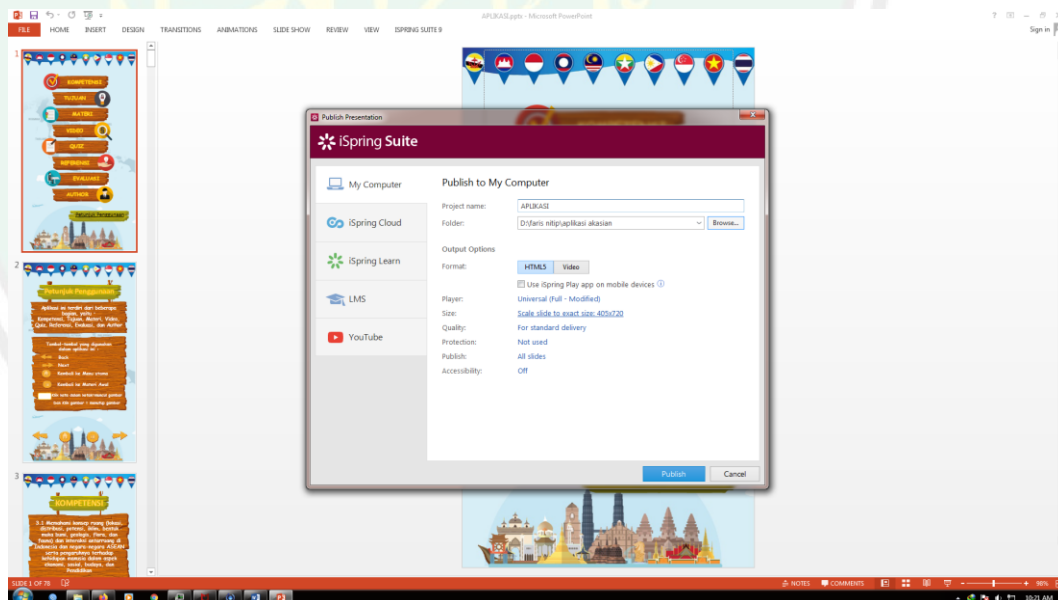


Gambar 4.27 Tampilan pengaturan sebelum ubah ke *HTML*

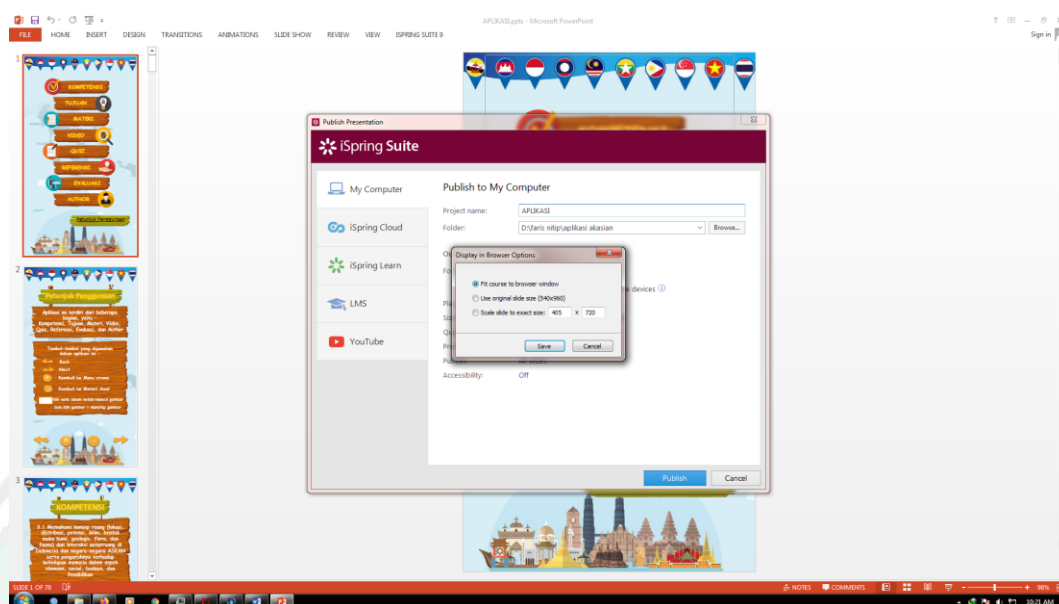


Gambar 4.28 Tampilan pengaturan sebelum ubah ke *HTML*

Setelah pengaturan selesai, Langkah selanjutnya adalah klik tombol *publish* dan atur *Display in Browser Options*. Kemudian *publish* dan tunggu hingga selesai.



Gambar 4.29 Tampilan Menu *Publish*

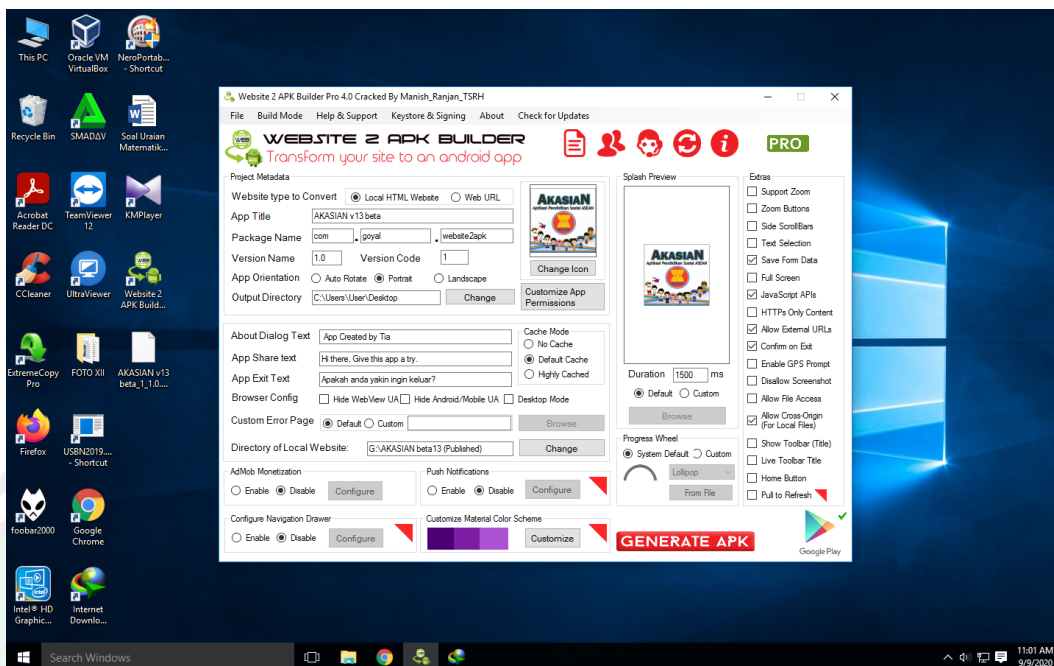


Gambar 4.30 Tampilan Menu *Publish*

d. Mengubah *HTML* menjadi *APK Builder*

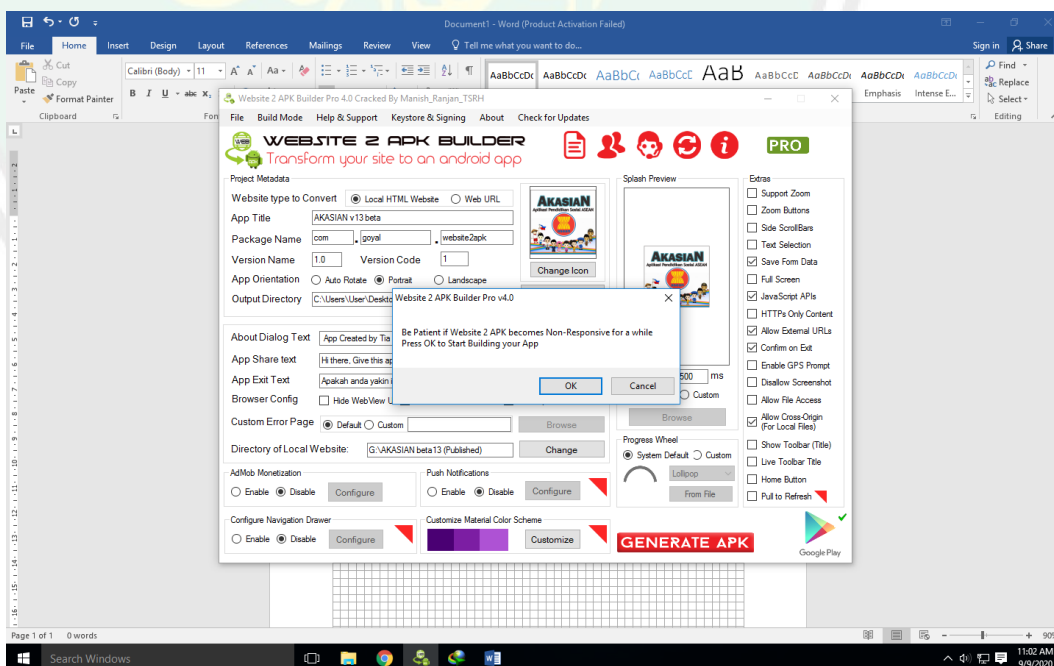
APK Builder adalah sebuah program yang digunakan untuk membuat aplikasi *Android*, *windows phone*, *iphone* dan banyak yang lain dan menggunakan bahasa *HTML5* untuk membuat aplikasi tersebut. *HTML5* itu sendiri adalah revisi kelima dari bahasa *HTML*. Pada *HTML5* diperkenalkan beberapa atribut dan elemen baru yang mendukung pengembangan *website modern* seperti penambahan atribut dan elemen untuk mendukung elemen video, canvas, dan masih banyak lagi. *HTML5* secara utuh merupakan penggabungan teknologi antara *HTML5*, *CSS3*, dan *JavaScript*.

Langkah pertama adalah buka aplikasi *Website 2 APK Builder* kemudian masukkan *icon splash* yang akan menjadi icon utama aplikasi. Kemudian atur aplikasi seperti gambar dibawah ini.

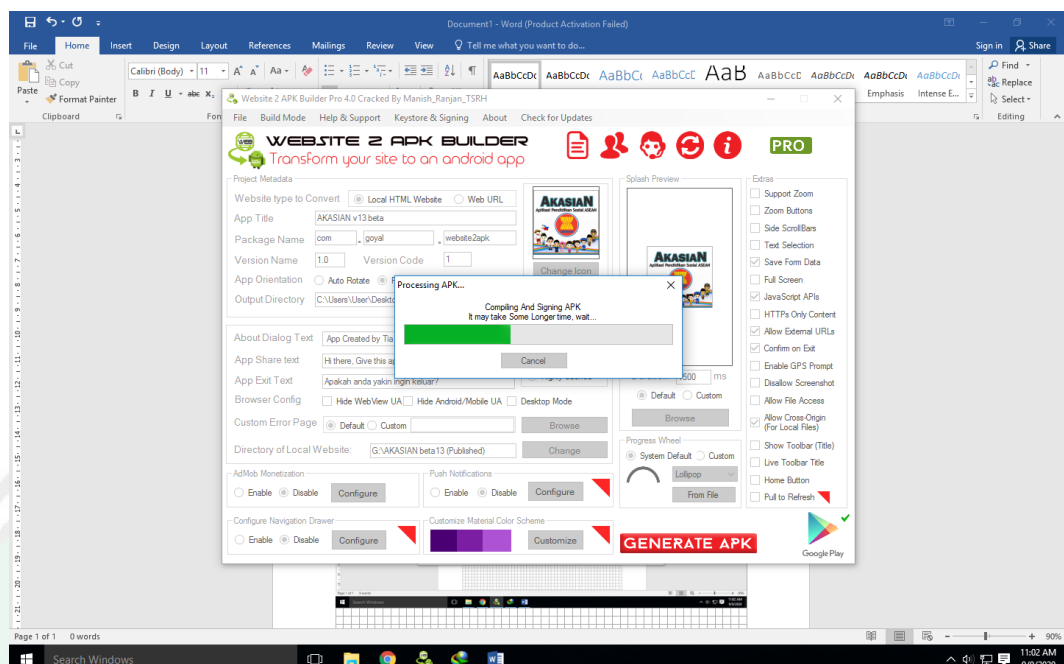


Gambar 4.31 Tampilan awal aplikasi Website 2 APK Builder

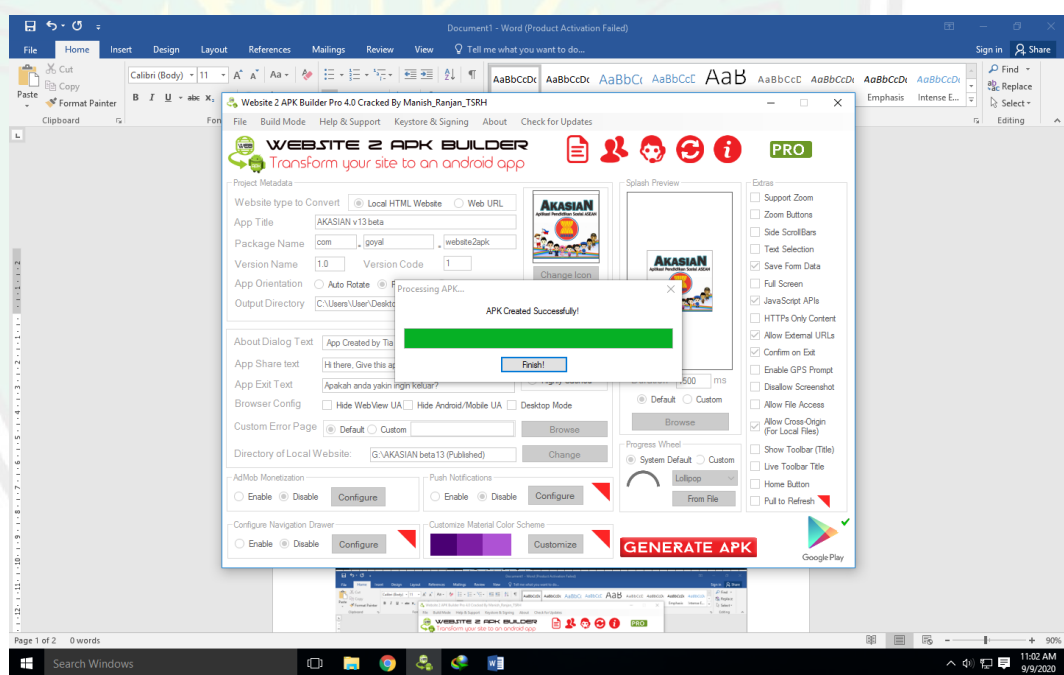
Setelah mengatur aplikasi sesuai gambar diatas, langkah selanjutnya yaitu klik *Generate APK* untuk proses builder aplikasinya dan tunggu hingga proses selesai. *APK* akan otomatis tersimpan di tempat yang sudah di setting sebelumnya.



Gambar 4.32 Tampilan aplikasi Website 2 APK Builder



Gambar 4.33 Tampilan Proses ubah APK



Gambar 4.34 Tampilan selesai Converter Website 2 APK Builder

Hasil media pembelajaran berbasis *Android* terdiri dari beberapa komponen yang dapat dilihat pada uraian berikut ini :

a. Tampilan Awal/ *Icon Splash*



Gambar 4.35 Tampilan Awal Aplikasi

b. Halaman Menu

Halaman Menu bertujuan untuk menjelaskan urutan menu apa saja yang ada di dalam aplikasi, yakni dari menu kompetensi, menu tujuan, menu materi, menu video, menu quiz, menu referensi, menu evaluasi, dan menu biodata *author*.



Gambar 4.36 Tampilan Halaman Menu

c. Petunjuk Penggunaan

Petunjuk Penggunaan dalam aplikasi ini berisi *buttoms-buttoms* dilengkapi dengan penjelasan dan fungsi dari setiap *buttoms*, sehingga bisa mempermudah pengguna aplikasi.



Gambar 4.37 Tampilan Petunjuk Penggunaan

d. Kompetensi Pembelajaran

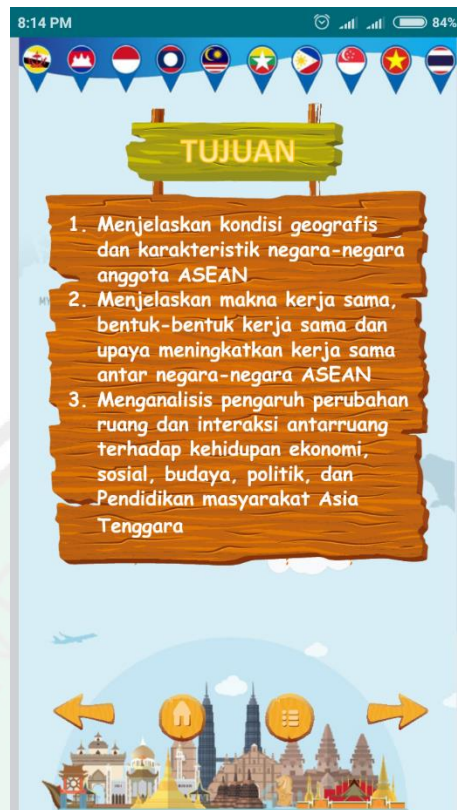
Menu Kompetensi Pembelajaran bertujuan agar pengguna aplikasi bisa memahami materi dan mengetahui arah pembahasan dari materi aplikasi yang akan digunakan



Gambar 4.38 Kompetensi Pembelajaran

e. Tujuan Pembelajaran

Menu tujuan pembelajaran mempunyai tujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dari materi dalam aplikasi yang akan digunakan.



Gambar 4.39 Tujuan Pembelajaran

f. Materi Pembelajaran

Pada Menu Materi Pembelajaran berisi daftar isi materi yang terdapat di dalam aplikasi, dalam menu materi juga terdapat buttons negara-negara ASEAN yang nantinya jika di klik akan muncul gambar bendera negara-negara ASEAN. Pengguna bisa meng klik bendera atau tulisan negara nya kemudian akan masuk pada tampilan menu pembahasan materi negara yang sudah dipilih.



Gambar 4.40 Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 4.41 Tampilan Materi Pembelajaran

g. Video Pembelajaran

Menu Video Pembelajaran bertujuan sebagai pengetahuan umum yang masih berkaitan dengan materi di dalam aplikasi.



Gambar 4.42 Tampilan Video Pembelajaran

h. Quiz

Pada Menu *Quiz*, pengguna bisa menjawab soal-soal *quiz* di dalam *quiz* dengan di iringi suara tepuk tangan jika jawaban benar, dan suara dentuman jika jawaban salah.



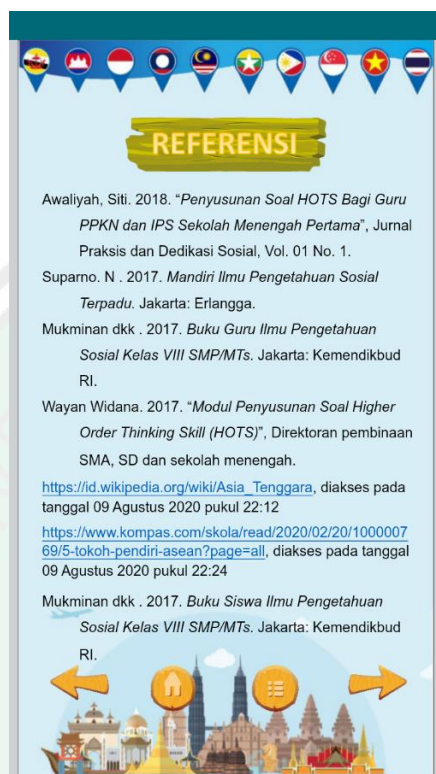
Gambar 4.43 Tampilan Quiz 1



Gambar 4.44 Tampilan Quiz 2

i. Referensi

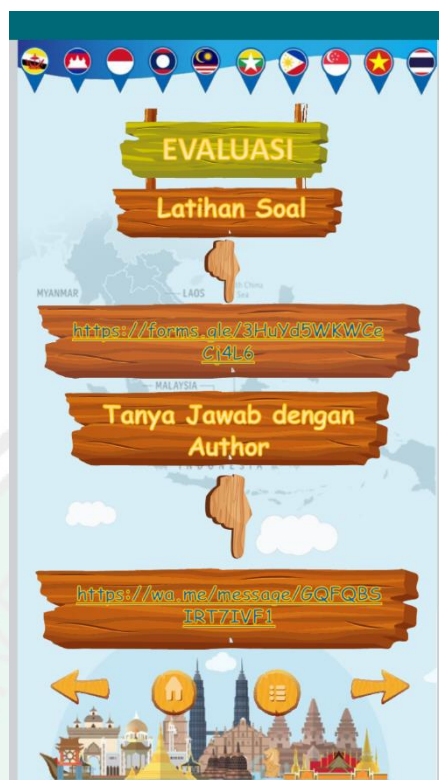
Menu referensi berisi sumber-sumber yang mendukung dalam pembuatan materi, soal-soal, video-video, maupun gambar-gambar.



Gambar 4.45 Tampilan Referensi

j. Evaluasi

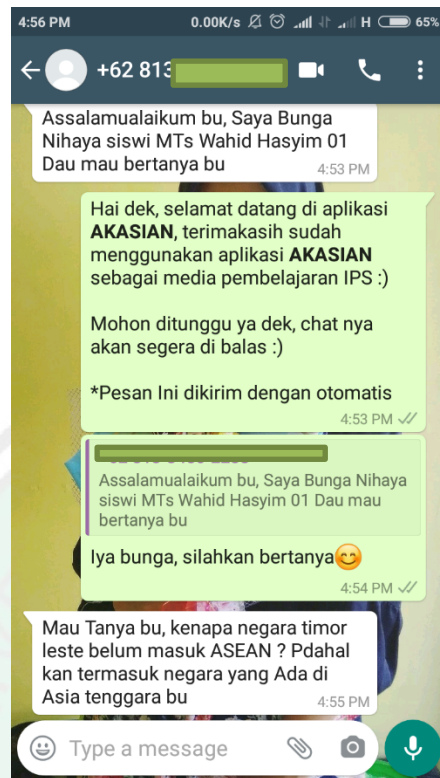
Tampilan Menu Evaluasi terdiri dari Latihan Soal dan Tanya Jawab dengan *author*. Link Latihan soal terhubung dengan *Google Form* dan jaringan pengguna harus *online*, adapun tanya jawab dengan *author* juga terhubung langsung dengan Whatsapp sehingga pengguna harus *online*.



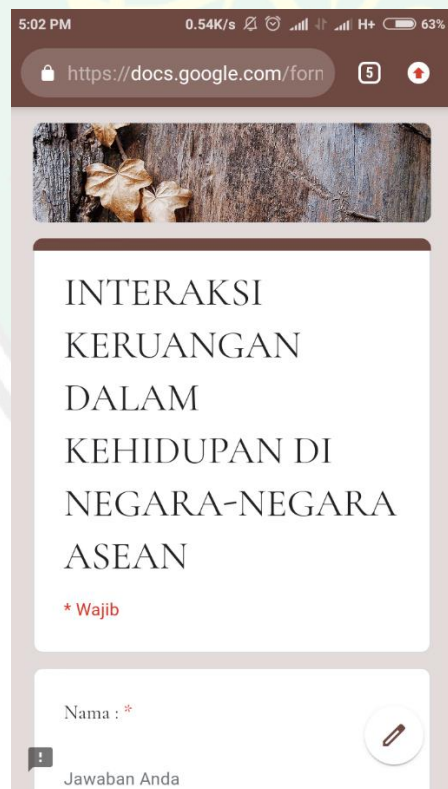
Gambar 4.46 Tampilan Evaluasi



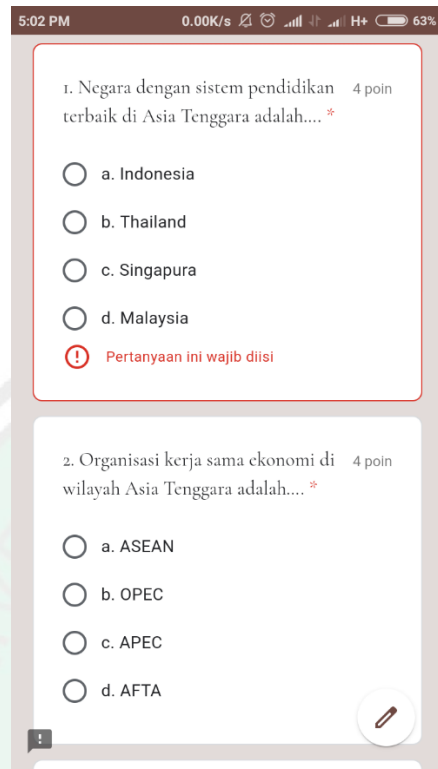
Gambar 4.47 Tampilan Tanya jawab dengan Author



Gambar 4.48 Tampilan Tanya jawab dengan Author



Gambar 4.49 Halaman Soal 1



Gambar 4.50 Halaman Soal 2

k. Biodata *Author*

Tampilan Menu *author* berisi Biodata pengembang aplikasi yang di dalamnya terdapat nama, tempat tanggal lahir, Pendidikan terakhir, alamat, dan email.



Gambar 4.51 Tampilan Biodata Author

Setelah pembuatan media pembelajaran berbasis *Android* selesai, selanjutnya yaitu membuat instrument penilaian untuk validator ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS dan siswa selaku pengguna media. Adapun hasil validasi sebagai berikut :

a. Validasi Ahli Materi

Materi dalam Media Pembelajaran berupa Aplikasi *Android* Mata Pelajaran IPS Terpadu divalidasi oleh bapak Saiful Amin, M.Pd selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Inrahim Malang yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2020. Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu sebanyak dua kali. Adapun Validasi kedua pada tanggal 14 September 2020. Data hasil Validasi Ahli Materi berupa data Kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Pertama

No	Pertanyaan	X_i	X	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	5	5	100 %	Sangat Valid
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5	5	100 %	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	100 %	Sangat Valid
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan	4	5	80 %	Valid
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	3	5	60 %	Kurang Valid
7	Video pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4	5	80 %	Valid
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah difahami siswa	3	5	60 %	Kurang Valid
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4	5	80 %	Valid
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa	4	5	80 %	Valid
Total		42	50	84 %	Valid

Tabel 4.3
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Kedua

No	Pertanyaan	X_i	X	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	5	5	100	Sngat Valid
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5	5	100	Sangat Valid
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan	4	5	80	Valid
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4	5	80	Valid
7	Video pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	4	5	80	Valid
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah difahami siswa	5	5	100	Sangat Valid
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa	5	5	100	Sangat Valid

Total	47	50	94 %	Sangat Valid
-------	----	----	------	--------------

Tabel 4.4
Komentar dan Saran Ahli Materi

No	Komentar dan Saran
1	Perlu diperhatikan kembali tata penulisan, disesuaikan dengan EYD
2	Penyajian gambar disesuaikan dengan fungsinya
3	Penyajian materi lebih interaktif lagi

Berdasarkan tabel 4.3 dan 4.4 jika hasil validasi di interpretasi berdasarkan kriteria kategorisasi

b. Validasi Ahli Media

Media dalam Media Pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPS Terpadu divalidasi oleh bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd selaku Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Inrahim Malang yang dilaksanakan pada tanggal 5 September 2020. Data hasil Validasi Ahli Materi berupa data Kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	X_i	X	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran	4	5	80 %	Valid
2	Urutan dan Struktur Media Pembelajaran	5	5	100 %	Sangat Valid
3	Media pembelajaran bersifat	5	5	100 %	Sangat

	komunikatif				Valid
4	Visualisasi media bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik	5	5	100 %	Sangat Valid
5	Warna baghround sesuai dengan warna teks dan gambar	5	5	100 %	Sangat Valid
6	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	5	5	100 %	Sangat Valid
7	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	5	5	100 %	Sangat Valid
8	Pemilihan posisi teks dan gambar yang sesuai	5	5	100 %	Sangat Valid
9	Pemilihan posisi gambar yang sesuai	5	5	100 %	Sangat Valid
10	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa	5	5	100 %	Sangat Valid
Total		49	50	98 %	Sangat Valid

Tabel 4.6

Komentar dan Saran Ahli Media

No	Komentar dan Saran
1	Sistem dan tampilan sudah sangat bagus
2	Mudah digunakan dan di aplikasikan
3	Link Latihan Soal dan Tanya Jawab dengan Author tidak bisa di klik

c. Validasi Guru Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII

Materi dan Media dalam Media Pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPS Terpadu divalidasi oleh bapak Abdul Basar, S.Sos selaku Guru IPS Kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang yang dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020. Data hasil Validasi Ahli Materi berupa data Kuantitatif yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.7
Hasil Analisis Validasi Guru Mapel IPS Terpadu

No	Pertanyaan	X_i	X	P (%)	Tingkat Kepraktisan
1	Kesesuaian dengan kurikulum	5	5	100 %	Sangat Praktis
2	Kejelasan uraian materi	4	5	80 %	Praktis
3	Kejelasan gambar/video untuk memperjelas maateri	5	5	100 %	Sangat Praktis
4	Tingkat Kepraktisan media	5	5	100 %	Sangat Praktis
5	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	5	5	100 %	Sangat Praktis
6	Kesesuaian Bahasa dengan EYD dan peserta didik	4	5	80 %	Praktis
7	Efisiensi media	5	5	100 %	Sangat Praktis
8	Media mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan	5	5	100 %	Sangat Praktis
9	Media pembelajaran bersifat menyenangkan	5	5	100 %	Sangat Praktis
10	Media pembelajaran mampu meningkatkan	5	5	100 %	Sangat Praktis

	siswa untuk belajar mandiri				
	Total	48	50	96 %	Sangat Praktis

Tabel 4.8
Komentar dan Saran Guru Mapel IPS Terpadu

No	Komentar dan Saran
1	Aplikasi sudah bagus dan mudah di aplikasikan
2	Perbanyak Quiz karena menarik
3	Buat materi Quiz yang bisa menjadikan materi yang sulit bisa difahami dengan mudah

4. Uji Coba Awal

Pada tahap Uji Coba Awal dilaksanakan di kelas VIII MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang dengan jumlah 5 siswa, adapun data hasil pelaksanaan uji coba awal adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Analisis Angket Siswa Uji Coba Awal

No	Nama	Komponen Nilai										$\sum xi$	$\sum x$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Bunga Nihayatul I.	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	10
2	Churin Aina Kamelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
3	Ezania Mila Astutik	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	10
4	Naufal Iqbar Amanu Haq	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	10
5	Nur Hamza Haz	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	10
Jumlah		4	5	3	5	3	5	3	4	5	5	41	50
Persen		80	100	60	100	60	100	60	80	100	100	82 %	
Tingkat Kepraktisan		Praktis											

Uji coba awal dilakukan untuk meminimalisir kesalahan-kesalahan sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil penilaian uji coba awal yaitu 82 % yang artinya jika diinterpretasikan masuk kedalam rentang 71-85 % yang berarti produk praktis, dapat digunakan dan tidak perlu revisi. Adapun masukan yang diberikan ketika melakukan uji coba awal adalah penambahan quiz gambar di dalam aplikasi. Selain itu, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu sangat positif. Siswa merasa senang karena media pembelajaran bersifat praktis, menarik, bisa di install di hp dan bisa dibawa kemana-mana, sehingga memudahkan siswa belajar dimana saja dan kapan saja.



5. Revisi Produk

Tahap selanjutnya adalah Tahap Revisi Produk, pada tahap ini media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII mendapatkan masukan dari ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran IPS Terpadu, dan siswa kelas VIII. Berikut pemaparan nya :

Tabel 4.10

Rekapitulasi Hasil Komentar/Saran Validator dan Pengguna

No.	Sebelum Revisi	Komentar dan Saran	Setelah Revisi

<p>1</p>		<p>Tampilan video dibuat lebih menarik dengan menggunakan menu video yang ada di aplikasi iSpring suite 9</p>	
<p>2</p>		<p>Warna tombol salah dibuat berbeda dengan warna tombol benar</p>	



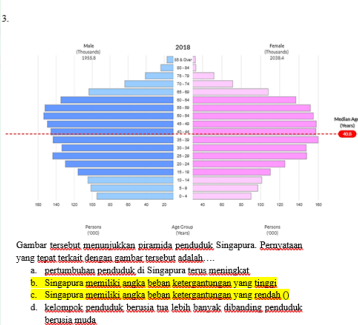

<p>3</p>	 <p>ASEAN</p> <p>Silahkan klik negara yang ingin terlebih dahulu kamu pelajari ☺</p>	<p>Tampilan tombol per negara dibuat lebih besar, sehingga memudahkan pengguna dalam mengklik tombol</p>	 <p>NEGARA-NEGARA ASEAN</p> <p>Silahkan klik negara yang ingin terlebih dahulu kamu pelajari ☺</p>
<p>4</p>	 <p>EVALUASI</p> <p>Latihan Soal</p> <p>https://forms.gle/3HvYd5WkWCzGMLA</p> <p>Tanya Jawab dengan Author</p> <p>https://wa.me/message/6QFQBS1RT71VF1</p>	<p>Pastikan link Latihan soal dan tanya jawab dengan author berfungsi dengan baik</p>	 <p>EVALUASI</p> <p>Latihan Soal</p> <p>https://bit.ly/2QVPaw1</p> <p>Tanya Jawab dengan Author</p> <p>https://wa.me/message/6QFQBS1RT71VF1</p>

<p>5</p>		<p>Pastikan ukuran dan bentuk gambar peta negara seragam dengan negara yang lain</p>	
<p>6</p>		<p>Pastikan ukuran dan bentuk gambar peta negara seragam dengan negara yang lain</p>	

<p>7</p>		<p>Pastikan ukuran dan bentuk gambar peta negara seragam dengan negara yang lain</p>	
<p>8</p>		<p>Penyajian materi lebih interaktif lagi</p>	

<p>9</p>		<p>Pastikan Bahasa yang digunakan mudah difahami dan penjelasan materi jangan terlalu singkat</p>	
<p>10</p>		<p>Pastikan Bahasa yang digunakan mudah difahami dan penjelasan materi jangan terlalu singkat</p>	

<p>11</p>		<p>Pastikan Bahasa yang digunakan mudah difahami dan penjelasan materi jangan terlalu singkat</p>	
<p>12</p>		<p>Bahasa yang digunakan kurang mudah difahami</p>	

<p>13</p>		<p>Perbanyak Quiz karena menarik</p>	
<p>14</p>	 <p>3. Gambar tersebut menunjukkan piramida penduduk Singapura. Pernyataan yang tepat terkait dengan gambar tersebut adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> perubahan penduduk di Singapura terus meningkat Singapura memiliki angka beban ketergantungan yang tinggi Singapura memiliki angka beban ketergantungan yang rendah (0) kelompok penduduk berusia tua lebih banyak dibanding penduduk berusia muda 	<p>Jawaban soal terlalu mudah ditebak</p>	 <p>15. Gambar tersebut menunjukkan piramida penduduk Singapura. Pernyataan yang tepat terkait dengan gambar tersebut adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> Pertumbuhan penduduk di Singapura terus meningkat Singapura memiliki angka tingkat kesehatan penduduk yang tinggi Singapura memiliki angka beban ketergantungan yang rendah (0) kelompok penduduk berusia tua lebih banyak dibanding penduduk berusia muda

6. Uji Coba Lapangan

Pada Tahap Uji Coba Lapangan, peneliti melakukan uji coba Produk kepada kelas VIII B yang terdiri dari 25 siswa di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang dengan tujuan unruk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran IPS Terpadu yang Sudah dikembangkan, adapun data hasil pelaksanaan uji coba lapangan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11
Hasil Analisis Angket Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama	Komponen Nilai										$\sum xi$	$\sum x$
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abdul Abid Asifa	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	10
2	Achnad Dzulqornain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
3	Achmad Rizki N.A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
4	Ahmad Faisal	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
5	Ahmad Syahroni	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	10
6	Anasya Dewi Ananti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
7	Aristiya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
8	Bunga Nihayatul I.	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	10
9	Churin Aina Kamelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
10	Ferdinan Maulana W.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
11	Dewi Rosa Amelia P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
12	Intan Saskia	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	10
13	Ismi Al Fatih Maulidiah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
14	M. Farel Renando P.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
15	M. Ahda Barori	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
16	M. Azril	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	10
17	Maulana Aliyudin	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7	10
18	Naufal Iqbar Amanu Haq	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	10
19	Navila Dinda Asoba	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
20	Nur Aisyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	10
21	Nur Hamza Haz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
22	Nur Mauludin	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	10
23	Ratna Wulandari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	10

24	Siskawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
25	Ezania Mila Astutik	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10
Jumlah		25	23	25	24	22	25	23	20	25	22	234	250
Persen		100	92	100	96	88	100	92	80	100	88	93 %	
Tingkat Kepraktisan		Sangat Praktis											

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk media pembelajaran di revisi sesuai dengan hasil komentar dan saran dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran IPS, dan perwakilan siswa kelas VIII pada tahap uji coba awal. Hasil penilaian uji coba lapangan yaitu 93 %. Artinya jika diinterpretasikan masuk kedalam rentang 86-100 % dan berarti produk media pembelajaran bersifat Sangat praktis, dapat digunakan tanpa revisi.

7. Revisi Produk Akhir

Pada Tahap Revisi Produk Akhir, peneliti akan merevisi media pembelajaran berbasis *android* berdasarkan data hasil uji coba lapangan terhadap kelas besar yang berjumlah 25 siswa. Sehingga nantinya media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat menjadi media pembelajaran yang valid dan praktis untuk bisa digunakan oleh guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dan siswa kelas VIII.

Adapun beberapa bagian dalam media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu yang direvisi yaitu pemberian audio/suara pada setiap jawaban benar dan salah dalam halaman *quiz* dengan tujuan agar siswa tidak mudah bosan ketika menjawab *quiz* di dalam aplikasi. Dalam hal ini jika jawaban *quiz* salah akan berbunyi ledakan, dan ketika jawaban *quiz* benar akan berbunyi tepuk tangan.

Tabel 4.12

Hasil Revisi pada Tahap Akhir

No.	Sebelum Revisi	Komentar	Setelah Revisi
-----	----------------	----------	----------------

		dan Saran	
1		<p>Penambahan audio/ suara pada setiap jawaban benar dan salah dalam mengerjakan quiz</p>	
2		<p>Penambahan audio/ suara pada setiap jawaban benar dan salah dalam mengerjakan quiz</p>	

8. Desiminasi dan Implementasi

Pada tahap Desiminasi dan Implementasi, peneliti melakukan penyebarluasan produk media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS yang sudah menjadi format *APK* melalui *Google Play Store*, sehingga pihak guru dan siswa mampu mengakses dan mendownload

aplikasi media pembelajaran secara mandiri dan tidak hanya pihak MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang saja yang bisa menggunakan aplikasi tersebut.

B. Tingkat Validitas Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada mata pelajaran IPS Terpadu divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran IPS Terpadu. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13
Rekapitulasi Data Hasil Validasi

No	Validator	Presentase (%)	Kriteria
1	Ahli Materi	89 %	Valid
2	Ahli Media	98 %	Sangat Valid
3	Guru Mapel IPS Terpadu	96 %	Sangat Praktis
4	Siswa	93 %	Sangat Praktis

1. Validasi Ahli Materi

Pelaksanaan validasi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kepada dosen ahli materi dilaksanakan dua kali validasi. Berdasarkan perhitungan hasil validasi pertama mendapatkan skor sebesar 84 % namun masih ada poin penilaian yang masuk dalam rentang kurang valid kemudian disarankan untuk melakukan validasi ulang dikarenakan penyajian materi masih kurang mudah difahami, dan bentuk soal evaluasi masih terdapat soal yang belum sesuai dengan level kognitif soal terutama *level high order thinking skills (HOTS)*. Sehingga dilaksanakan validasi kedua dengan merevisi bagian materi, gambar dan soal. Pada validasi kedua mendapatkan skor sebesar 94 %. Dari validasi pertama dan kedua dirata-rata dan mendapatkan skor 89 %. Maka presentase ini masuk kedalam rentang 75-89 %. jika di interpretasikan maka masuk kedalam

kategori valid dan memerlukan revisi kecil ketika digunakan. Hasil validasi ahli materi ini sudah cukup baik, karena sebelumnya Alik mengembangkan media pembelajaran berbasis Android mendapatkan hasil validasi ahli materi sebesar 86,1 %⁴⁴

Untuk penyempurnaan produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu, terdapat beberapa saran perbaikan dari validator ahli materi, antara lain penyajian gambar masih ada yang belum sesuai dengan fungsinya, materi lebih dikembangkan lagi serta soal-soal dalam evaluasi juga lebih dikembangkan lagi.

2. Validasi Ahli Media

Pelaksanaan validasi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kepada dosen ahli media berjalan cukup lancar, hal ini sesuai dengan perhitungan yang di dapat dari validator ahli media yang mendapatkan hasil validasi sebesar 98 %. Maka presentase ini masuk kedalam rentang 90-100 % dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi ahli media ini sudah baik, karena sebelumnya Shofilia mengembangkan media pembelajaran berbasis Android mendapatkan hasil validasi ahli media sebesar 93,18 %⁴⁵

Adapun komentar dari validator ahli media terhadap media pembelajaran berbasis *android* yaitu tampilan aplikasi dan sistem aplikasi sudah sangat bagus dan mudah digunakan/diaplikasikan dalam pembelajaran IPS.

3. Validasi Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu (Pengguna)

Pelaksanaan validasi media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu kepada guru mata pelajaran IPS kelas VIII

⁴⁴ *Ibid*

⁴⁵ *Ibid*

juga berjalan dengan lancar, hal ini sesuai dengan perhitungan yang di dapat dari validator guru mata pelajaran IPS Terpadu yang mendapatkan hasil validasi sebesar 96 %. Maka presentase ini masuk kedalam rentang 86 %-100 % dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Adapun komentar guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, media pembelajaran berbasis *android* pada mapel IPS ini cukup mudah diaplikasikan serta materi mudah difahami oleh siswa. Kemudian di dalam aplikasi juga terdapat gambar-gambar, video, *quiz*, maupun latihan soal sebagai evaluasi pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam pembelajaran IPS.

C. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Android*

Uji coba produk media pembelajaran berbasis *Android* dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji coba awal dan uji coba lapangan. Uji coba kecil dilaksanakan di kelas VIII sebanyak 5 siswa dengan sampel acak. Pada pelaksanaan uji coba awal didapat melalui penyebaran angket secara online mendapatkan skor kepraktisan sebesar 82 % sehingga masuk ke dalam rentang 71-85 % dengan kategori praktis dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Adapun komentar yang diberikan siswa yaitu penambahan audio/suara pada pengerjaan quiz di dalam aplikasi. Pelaksanaan uji coba lapangan dilaksanakan di kelas VIII dengan jumlah sebanyak 25 siswa. Pelaksanaan uji coba mendapatkan hasil perhitungan tingkat kepraktisan sebesar 93 % sehingga masuk kedalam rentang 86-100 % dengan kategori sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Adapun respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran IPS Terpadu adalah mampu memudahkan siswa dalam belajar, kemudian Bahasa yang digunakan mudah difahami, materi yang terdapat dalam media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan, media pembelajaran bersifat menyenangkan, siswa menjadi tertarik mempelajari materi yang ada di dalam media pembelajaran dan mampu meningkatkan

kemampuan siswa untuk belajar mandiri dirumah. Hasil tersebut berdasarkan perhitungan skor tingkat kepraktisan pada tahap uji coba lapangan.



BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Produk hasil penelitian dan pengembangan yang telah divalidasi dan direvisi menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu materi Interaksi keruangan dalam kehidupan antar negara-negara ASEAN kelas VIII. Produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu sudah melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru mapel IPS, serta didukung dengan respon dari pengguna yaitu siswa. Adanya tahap-tahap validasi bertujuan memberikan masukan dan perbaikan terhadap produk media pembelajaran. Produk yang telah direvisi perlu dikaji lebih lanjut untuk melihat wujud akhir dari produk media pembelajaran yang sesuai rumusan masalah dan kajian Pustaka. Kajian produk yang telah direvisi adalah sebagai berikut.

1. Perlu diperhatikan kembali tata letak penulisan dan penulisan disesuaikan dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), dengan harapan agar siswa lebih mudah memahami materi dan soal yang ada di dalam aplikasi.
2. Penyajian Gambar disesuaikan dengan fungsinya, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa dalam mempelajari materi yang ada didalam aplikasi.
3. Porsi butir soal harus sesuai dengan kedalaman materi. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran diharapkan dapat menjadikan siswa lebih paham materi dan menambah wawasan materi.
4. Penyajian materi lebih interaktif lagi, dengan harapan siswa menjadi tidak mudah bosan dalam mempelajari materi dan mengerjakan soal-soal yang terdapat di dalam aplikasi.
5. Materi di dalam quiz disesuaikan dengan kedalaman materi. Diharapkan setelah mengerjakan quiz siswa mampu memahami materi yang diniali sulit menjadi mudah.

B. Saran Pemanfaatan, Disemenasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Saran pemanfaatan produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa (pengguna), media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan siswa kelas VIII, wawancara dengan guru IPS dan disaat pandemi corona (Covid-19). Sehingga diharapkan pengguna dapat menggunakan secara mandiri ketika belajar dirumah.
- b. Bagi Guru (Pengguna), media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu bukanlah satu-satu sumber belajar siswa, hendaknya guru membimbing siswa untuk belajar dari sumber-sumber lain yang relevan dengan materi yang ada di dalam aplikasi media pembelajaran, sehingga dapat menambah penegetahuan dan wawasan lebih banyak lagi.
- c. Bagi Guru (Pengguna), media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu diharapkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran IPS kelas VIII tahun ajar berikutnya pada materi yang sama.
- d. Bagi Pengembang, media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, sehingga dapat membantu pembelajaran menggunakan media yang lebih praktis

2. Saran Disemenasi

Saran Disemenasi produk media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII adalah diharapkan media ini digunakan tidak hanya terbatas pada lingkup MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang saja, namun dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain melalui penyebarluasan produk menggunakan Google Play Store. Sehingga mampu memudahkan guru dalam mengajar materi IPS dan membantu kepraktisan dan kemudahan dalam pembelajaran IPS.

3. Saran Pengembangann Produk Lebih Lanjut

Saran pengembangan produk lebih lanjut media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan pokok bahasan materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPS Terpadu
- b. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran IPS Terpadu ini sudah dilakukan beberapa kali revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator ahli materi, ahli media, ahli guru mata pelajaran IPS dan siswa, selanjutnya untuk peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis android ini hendaknya direvisi lebih lanjut guna mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (online) (<http://biologi.fkip.uns.ac.id/wp-content/uploads/2013/08/PP-2005-19-SNP.pdf>).
- Mulyasa. 2015. *Guru dalam implementasi kurikulum 2013* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran* .Yogyakarta: Gava Media.
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) (online) (<https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-mendikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>), diakses 31 Juli 2020 jam 11.51 wib)
- Hasil wawancara dengan Bapak Basar selaku guru mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang tanggal 6 januari 2020.
- Handayani, Denih dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android menggunakan I-Spring dan APK Builder*”, Jurnal MATHLINE, Vol.05 No. 01 (2020),. Dari <https://mathline.unwir.ac.id>
- Setiawan, Alik dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk Problem Base Learning Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK*”, Jurnal Student UNY, Vol. 08 No. 04 Juli (2018), dari <http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Santoso, Dinar dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran Pengenalan Microsoft Word di LPK Sheza Pontianak*”, Jurnal Teknologi dan Informasi Pendidikan (JTIP) , Vol.12 No. 01 (2019). Dari <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Hafidz, Mochammad dkk. “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android untuk materi Pemrograman dasar di SMK Negeri 5 Malang*”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 03 No. 11 (November 2019). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Harlis.“*Pengembangan Aplikasi Android berbasis Appypie Sebagai Media Pembelajaran Taksonomi Monera dan Protista Materi Alga Bagi Mahasiswa Pendidikan Biologi*”, Jurnal Biodik, Vol. 04 No. 2 (Desember 2018)

- Sanaki AH. Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kustandi Cecep. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arsyad Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Basyiruddin Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Andi Juansyah. “Pembangunan Aplikasi Child Tracker berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) dengan Platform Android”, Jurnal KOMPUTA, Vol. 01 No. 1 (Agustus 2015)
- Satya Putra Alfa. 2006. *Lets Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: Gramedia.
- Nurhidayati, dkk. “Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Power Point dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab”, Jurnal Karinov, Vol.02 No. 03 (2019). Dari <http://journal2.um.ac.id>
- Kamil, P.M. “Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia dengan menggunakan Media Power Point dan Media Tosro”, Jurnal Bioedusia Vol.03 No. 02 (2018) hal 65. Dari <http://jurnal.unsil.ac.id>
- Muhammad Iqbal C.R, dkk. “Implementasi Klien SIP Berbasis Web Menggunakan HTML5 dan Node.JS”, Jurnal Teknik ITS, Vol. 01 No. 01 (September 2012)
- Eka A. Dharmawan, dkk. “Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek di Kota Ambon Berbasis Android”, Jurnal SIMETRIK, Vol. 07 No. 02 (Desember 2017)
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Setyosari Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Arifin Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan* Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Hadi Hasrul. “*Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota menggunakan Model ADDIE*”, Jurnal Education, Vol. 11 No. 1 (Juni 2016)
- Ratna Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sukmadinata Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Belawati Tian. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan* . Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian* .Jakarta: Rineka Cipta
- Wahid Murni. 2010. *Evaluasi Pembelajaran* . Yogyakarta: Nuha Litera.
- Awaliyah, Siti. 2018. “*Penyusunan Soal HOTS Bagi Guru PPKN dan IPS Sekolah Menengah Pertama*”, Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial, Vol. 01 No. 1.
- Suparno. N . 2017. *Mandiri Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Mukminan dkk . 2017. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud RI.
- Wayan Widana. 2017. “*Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*”, Direktorat pembinaan SMA, SD dan sekolah menengah.
- Akbar Sa’dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.



LAMPIRAN 1
Surat Izin Penelitian



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

Nomor : 1271 /Un.03.1/TL.00.1/07/2020 27 Juli 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum W r. W b.

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 : Tia Inayatun Nadzifah
NIM : 16130024
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Sistem Appy Pie pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang
Lama Penelitian : Juli 2020 sampai dengan September 2020 (3 bulan)

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

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

Wassalamu'alaikum W r. W b.



Dekan,

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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip



LAMPIRAN 2
Surat Bukti Penelitian



المؤسسة المعارف نهضة العلماء "مفتاح العلوم" المدرسة الثانوية واحد هاشم
YAYASAN ALMA'ARIF NAHDLATUL ULAMA MIFTAHUL ULUM

MTs. "WAHID HASYIM" 01 DAU
STATUS : TERAKREDITAS "B"

Jl. Raya Jetis No. 33A Mulyoagung - Dau - Malang 65151 Telp. 08217577021, 083848063056
E-mail : mts.wahidhasyim_dau@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1654/MTs.WH/F/VIII/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Uswatun Khasanah, M. Pd.
Jabatan : Kepala MTs. Wahid Hasyim 01 Dau

Menerangkan bahwa :

Nama : Tia Inayatun Nadzifa
Prodi / Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan IPS (PIPS)
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Nim : 16130024

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Sistem Appy Pie pada Mata Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs. Wahid Hasyim 01 Dau*" selama 3 (tiga) bulan di bulan Juli 2020 sampai dengan September 2020 di MTs. Wahid Hasyim 01 Dau.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Malang, 18 Agustus 2020

Kepala MTs. Wahid Hasyim 01



Uswatun Khasanah, M.Pd.








Dipindai dengan CamScanner



LAMPIRAN 3
Surat Bukti Konsultasi

BUKTI KONSULTASI

Nama : Tia Inayatun Nadzifah
 NIM : 16130024
 Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Dosen Pembimbing : Dr. H. Nur Ali, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

No.	Tgl/Bln/Tahun Konsultasi	Catatan Perbaikan	Ttd
1.	13 Juni 2020	Revisi Bab I, II, III	
2.	13 Juni 2020	Konsul Angket	
3.	21 Agustus 2020	Acc Angket	
4.	8 September 2020	Konsul Bab IV dan V	
5.	11 September 2020	Revisi bab IV dan V	
6.	15 September 2020	Revisi Abstrak	
7.	18 September 2020	Revisi Abstrak	
8.			

Malang, 18 September 2020
 Mengetahui,
 Kajur PIPS,



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA
 NIP. 197107012006042001



LAMPIRAN 4
Lembar Angket Validasi Ahli Materi

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPS TERPADU (MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANROID)**

Nama : Saiful Amin, M.Pd
 NIP : 198709222015031005
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2 Pendidikan Geografi
 Alamat : Jl. KH. Malik Dalam 1/6 Buring, Kedungkandang, Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	√				
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	√				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan		√			
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi			√		

7	Video pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi		√			
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah difahami siswa			√		
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi		√			
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa		√			

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

1. Perlu diperhatikan kembali tata penulisan, disesuaikan dengan EYD.
2. Penyajian gambar disesuaikan dengan fungsinya.
3. Penyajian materi lebih bersifat interaktif lagi.

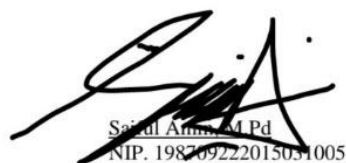
D. Kesimpulan

Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 5 September 2020

Validator,



Saiful Anam, M.Pd.
NIP. 198709222015031005

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI
PEMBELAJARAN IPS TERPADU (MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANROID)**

Nama : Saiful Amin, M.Pd
 NIP : 198709222015031005
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2 Pendidikan Geografi
 Alamat : Jl. KH. Malik Dalam 1/6 Buring, Kedungkandang, Kota Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami materi alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (√) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	√				
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	√				
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√				
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
5	Kebenaran isi materi yang disampaikan		√			
6	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan materi		√			

7	Video pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi	√				
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran jelas dan mudah difahami siswa		√			
9	Latihan soal pada media pembelajaran sudah sesuai dengan materi		√			
10	Latihan soal pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa		√			

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

1. Perlu diperhatikan kembali tata penulisan, disesuaikan dengan EYD.
2. Penyajian gambar disesuaikan dengan fungsinya.
3. Penyajian materi lebih bersifat interaktif lagi.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 14 September 2020

Validator

Saiful Amin, M.Pd
NIP. 198709222015031005



LAMPIRAN 5
Lembar Angket Validasi Ahli Media

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN IPS TERPADU (MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANROID*)**

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP : 1988032220180201114
Instansi : UIN Maliki Malang
Pendidikan : S2
Alamat : Perum Kedaton Asri Jedong Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kemenarikan tampilan media pembelajaran		✓			
2	Urutan dan Struktur Media Pembelajaran	✓				
3	Media pembelajaran bersifat komunikatif	✓				
4	Visualisasi media bersifat menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik	✓				
5	Warna baghround sesuai dengan warna teks dan gambar	✓				
6	Jenis huruf yang digunakan sudah sesuai	✓				

7	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	✓				
8	Pemilihan posisi teks dan gambar yang sesuai	✓				
9	Pemilihan posisi gambar yang sesuai	✓				
10	Tampilan menu mudah dipilih dan tidak membingungkan siswa	✓				

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media

Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

Media sudah sangat bagus sekali, tetapi ada kelemahan pada latihan dan evaluasi, Link tidak bisa

.....

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang,03-09- 2020

Validator,



Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP.198803222018020114



LAMPIRAN 6
Lembar Angket Validasi Guru Pelajaran
IPS Terpadu

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN
GURU MATA PELAJARAN IPS TERPADU
(MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANROID*)**

Nama : Abdul Basar, S.Sos
 NIP : -
 Instansi : MTs Waliid Hasyim di Dau Malang
 Pendidikan : S1 UNISMA
 Alamat : Sembersekar, Dau Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/ Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat evaluasi yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item sesuai dengan penelitian yang di anggap paling tepat.
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

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

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	Keterangan				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan kurikulum	✓				
2	Kejelasan uraian materi		✓			
3	Kejelasan gambar/video untuk memperjelas maateri	✓				
4	Tingkat Kepraktisan media	✓				
5	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi	✓				

6	Kesesuaian Bahasa dengan EYD dan peserta didik		✓			
7	Efisiensi media	✓				
8	Media mampu meningkatkan pengetahuan dan wawasan	✓				
9	Media pembelajaran bersifat menyenangkan	✓				
10	Media pembelajaran mampu meningkatkan siswa untuk belajar mandiri	✓				

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

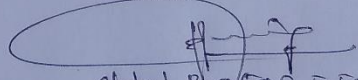
- 1. Perbanyak Quiz Karena Menarik
- 2. Aplikasi sudah bagus dan Mudah di Aplikasikan
- 3. Buat Materi Quiz yg bisa menjawab materi yg sulit menjawab bisa dipahami dengan Mudah

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- 1. Dapat digunakan tanpa revisi.
- 2. Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil.
- 3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
- 4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 7 Sept 2020
Validator,


Abdul Basit, S.Pd, M.Pd
NIP. 19630801198005



LAMPIRAN 7
Lembar Angket Respon Siswa

**ANGKET TANGGAPAN/RESPON SISWA
(MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANROID*)**

Nama : Nur Aisyah
 Kelas : VIII
 Sekolah : MTs Wahid Hasyim 01 Dau

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai “ya” atau “tidak” sesuai yang kalian amati.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Berilah tanda silang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII memudahkan kalian dalam belajar ?	✓	
2.	Apakah petunjuk penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat dengan mudah kalian mengerti?	✓	
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian pahami?	✓	
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian baca?	✓	
5.	Apakah materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan	✓	

	pengetahuan dan wawasan kalian?		
6.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII menyenangkan untuk kalian ?	✓	
7.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat meningkatkan motivasi belajar kalian?	✓	
8.	Selama menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, apakah kalian menemukan kata-kata sulit ?		✓
9.	Apakah kalian tertarik untuk mempelajari materi ASEAN dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII ?	✓	
10.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan kemampuan kalian untuk belajar mandiri dirumah ?	✓	

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

.....

Malang, 12 - 09 - 2020

Siswa

Nur Arsyah
 Nur Arsyah

**ANGKET TANGGAPAN/RESPON SISWA
(MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANROID*)**

Nama : Navila Dinda Asoba
Kelas : VIII
Sekolah : MTs Wahid Hasyim oi Dau

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai “ya” atau “tidak” sesuai yang kalian amati.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Berilah tanda silang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII memudahkan kalian dalam belajar ?	✓	
2.	Apakah petunjuk penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat dengan mudah kalian mengerti?	✓	
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian pahami?	✓	
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian baca?	✓	
5.	Apakah materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan		

	pengetahuan dan wawasan kalian?	✓	
6.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII menyenangkan untuk kalian ?	✓	
7.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat meningkatkan motivasi belajar kalian?	✓	
8.	Selama menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, apakah kalian menemukan kata-kata sulit ?		✓
9.	Apakah kalian tertarik untuk mempelajari materi ASEAN dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII ?	✓	
10.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan kemampuan kalian untuk belajar mandiri dirumah ?	✓	

C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

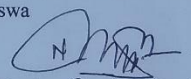
Sudah bagus bu, menarik tidak mudah bosan

.....

.....

.....

Malang, 12 Sep... 2020
Siswa


Navila Dinda Aseba

**ANGKET TANGGAPAN/RESPON SISWA
(MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID)**

Nama : Abdul Abid Asifa
 Kelas : VIII
 Sekolah : MTs Wahid Hasyim di Dawu

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom nilai “ya” atau “tidak” sesuai yang kalian amati.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Berilah tanda silang (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Indikator Penilaian	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII memudahkan kalian dalam belajar ?	✓	
2.	Apakah petunjuk penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat dengan mudah kalian mengerti?	✓	
3.	Apakah bahasa yang digunakan dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian pahami?	✓	
4.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan pada Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> dengan Sistem <i>Appy Pie</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mudah kalian baca?	✓	
5.	Apakah materi yang terdapat dalam Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan		

	pengetahuan dan wawasan kalian?	✓	
6.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII menyenangkan untuk kalian ?	✓	
7.	Apakah penggunaan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII dapat meningkatkan motivasi belajar kalian?		✓
8.	Selama menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII, apakah kalian menemukan kata-kata sulit ?		✓
9.	Apakah kalian tertarik untuk mempelajari materi ASEAN dengan menggunakan Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII ?	✓	
10.	Apakah Media Pembelajaran berbasis <i>Android</i> pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII mampu meningkatkan kemampuan kalian untuk belajar mandiri dirumah ?	✓	

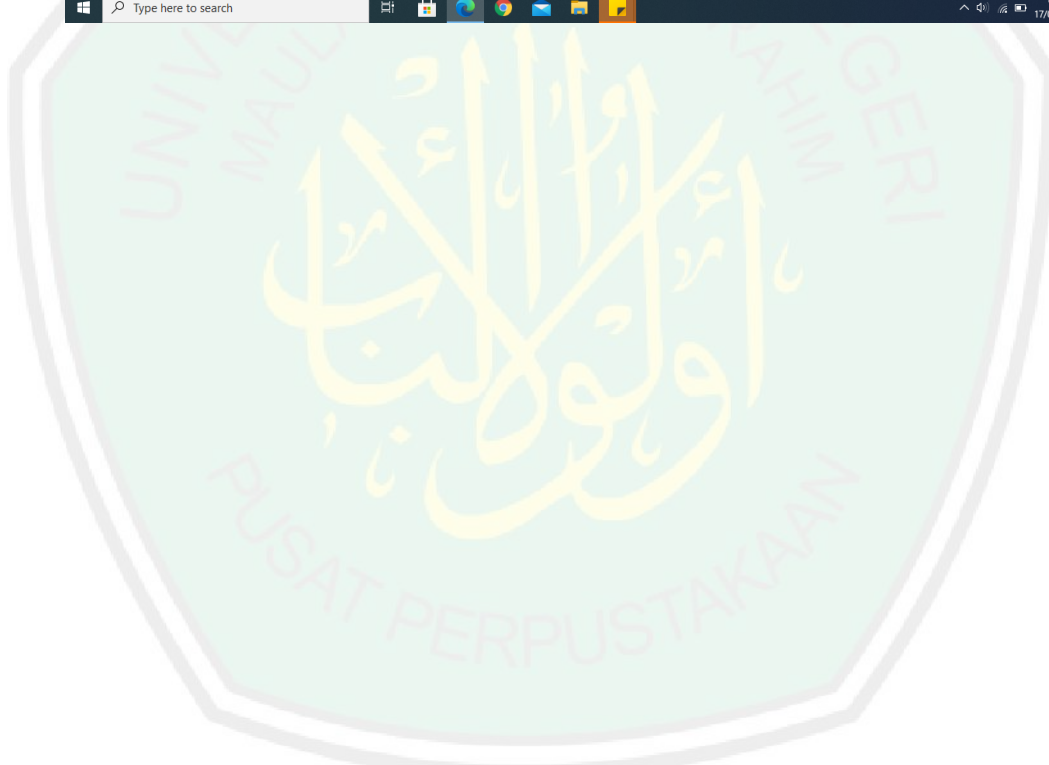
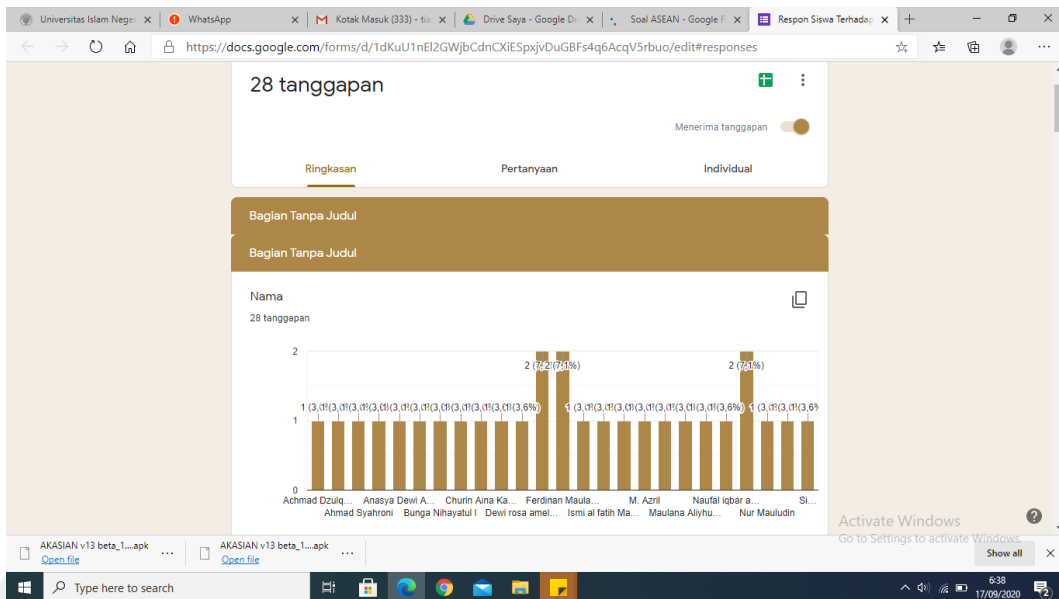
C. Mohon berikan komentar dan saran secara keseluruhan tentang Media Pembelajaran berbasis *Android* pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang.

- Untuk ditambahkan peta pada materi perbatasan asean agar lebih jelas / terbayang batas-batasnya.

Malang, 12 Sep. 2020

Siswa

Abdul Abrid
Abdul Abrid





LAMPIRAN 8
Rencana Proses Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang
Mata Pelajaran	: IPS Terpadu
Kelas/Semester	: VIII (Delapan)/Ganjil
Materi Pokok	: Interaksi Keruangan dalam Kehidupan Negara-Negara ASEAN
Sub Materi Pokok	: - Kondisi Geografis Negara-Negara ASEAN - Potensi SDA Negara-Negara ASEAN - SDM Negara-Negara ASEAN - Interaksi Antar negara-negara ASEAN
Alokasi Waktu	: 8 x 40 (4 x Pertemuan)

A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran daring melalui aplikasi android atau WA, peserta didik dapat :

1. Menjelaskan kondisi geografis dan karakteristik negara-negara anggota ASEAN
2. Menjelaskan makna kerja sama, bentuk-bentuk kerja sama dan upaya meningkatkan kerja sama antar negara-negara ASEAN
3. Menganalisis pengaruh perubahan ruang dan interaksi antarruang terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik, dan Pendidikan masyarakat Asia Tenggara

B. Media dan Sumber Belajar

1. Media : pembelajaran dengan aplikasi android AKASIAN/WA
2. Alat/Bahan : Laptop/HP Android/Internet
3. Sumber Belajar : Buku IPS SMP Kelas VIII, Kemendikbud 2017, buku referensi lain

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan pendahuluan
 - a. Melalui WA, pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam, memotivasi peserta didik untuk belajar dan tetap stay at home
 - b. Peserta didik diminta mengisi absensi online melalui aplikasi google form/WA
 - c. Peserta didik diminta berdoa secara mandiri untuk memulai pelajaran
 - d. Guru memberikan penjelasan terkait materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
2. Kegiatan Inti
 - a. Guru memberikan link download aplikasi AKASIAN kepada peserta didik untuk digunakan sebagai media pembelajaran
 - b. Guru dan peserta didik berinteraksi tanya jawab melalui link WA yang sudah tertera di dalam aplikasi AKASIAN mengenai :
 - 1) Latar belakang terbentuknya ASEAN
 - 2) Tujuan dan Prinsip ASEAN
 - 3) Letak ASEAN
 - 4) Kondisi Geografis Negara-Negara ASEAN

- 5) Pengertian, Faktor penghambat, dan pendorong Kerjasama
 - 6) Bentuk-bentuk Kerjasama ASEAN dan perkembangannya
 - 7) Pengaruh Kerjasama bidang ekonomi, sosial, budaya, politik dan Pendidikan terhadap kehidupan di ASEAN
 - 8) Upaya meningkatkan Kerjasama di antara negara-negara ASEAN
- c. Peserta didik membuat mind map dari materi yang sudah dibahas
 - d. Guru dan orangtua memantau dan mendampingi peserta didik dalam proses pengerjaannya.
3. Kegiatan Penutup
Peserta didik mengirimkan tugas-tugasnya pada batas waktu yang ditentukan oleh guru. Selanjutnya guru memberikan simpulan, refleksi, umpan balik, dan menyampaikan informasi kegiatan pembelajaran yang akan datang. Kemudian berdoa dan salam.

D. Penilaian

1. Sikap : observasi tentang sikap rasa ingin tahu, jujur, dan disiplin
2. Pengetahuan: Kuis
3. Keterampilan : berupa penilaian portofolio (Mind Map)

Malang, 14 September 2020

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPS

Abdul Basar, S.Sos

Guru Praktikum

Tia Inayatun Nadzifah

RINGKASAN MATERI

A. Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN

Sejarah ASEAN

Latar Belakang terbentuknya ASEAN

1. ASEAN (*Association of South east Asian Nations*) dibentuk sebagai suatu perhimpunan negara-negara di Kawasan Asia Tenggara. ASEAN dibentuk berdasarkan deklarasi Bangkok pada tanggal 8 agustus 1967. Deklarasi tersebut ditandatangani di Kota Bangkok, Thailand. Oleh utusan para Menteri luar negeri lima negara pendiri ASEAN yakni : Adam Malik (Indonesia), Narciso Ramos (Filipina), Sinnathamby Rajaratnam (Singapura), Tun Abdul Razaq (Malaysia), Thanat Khoman (Thailand)

Gambar 1 Tokoh Pendiri ASEAN



2. Brunei Darussalam bergabung pada tanggal 7 Januari 1984, menyusul negara Vietnam pada tanggal 28 Juli 1995, Myanmar dan Laos pada tanggal 23 Juli 1997, serta Kamboja pada tanggal 16 Desember 1998, dengan demikian jumlah negara anggota ASEAN menjadi sepuluh

Tujuan dan Prinsip ASEAN

1. Tujuan ASEAN berdasarkan Deklarasi Bangkok
 - a. Mempercepat pertumbuhan ekonomi, kemajuan sosial dan perkembangan kebudayaan dari wilayah-wilayah nagara ASEAN melalui usaha-usaha bersama
 - b. Memajukan perdamaian dan stabilitas dengan saling menghormati keadilan dan tata tertib hukum
2. Tujuan ASEAN terdapat pada ASEAN Charter (Piagam ASEAN) yang disetujui pada tahun 2007 adalah sebagai berikut
 - a. Memelihara dan meningkatkan perdamaian, keamanan. dan stabilitas serta lebih memperkuat nilai-nilai yang berorientasi pada perdamaian di Kawasan
 - b. Meningkatkan ketahanan kawasan dengan memajukan kerja sama politik, keamanan, ekonomi, dan sosial budaya yang lebih luas
 - c. Mempertahankan Asia Tenggara sebagai kawasan bebas senjata nuklir dan bebas dari semua jenis senjata pemusnah massal lainnya
 - d. Menjamin bahwa rakyat dan negara-negara anggota ASEAN hidup damai dengan dunia secara keseluruhan di lingkungan yang adil, demokratis, dan harmonis
 - e. Menciptakan pasar tunggal dan basis produksi yang stabil, makmur, sangat kompetitif, dan terintegrasi secara ekonomis melalui fasilitasi yang efektif untuk perdagangan dan investasi, yang di dalamnya terdapat arus lalu lintas barang, jasa-jasa dan investasi yang bebas; terfasilitasinya pergerakan pelaku usaha, pekerja profesional, pekerja berbakat dan buruh; dan arus modal yang lebih bebas
 - f. Mengurangi kemiskinan dan mempersempit kesenjangan pembangunan di ASEAN melalui bantuan dan kerja sama timbal balik
 - g. Memperkuat demokrasi, meningkatkan tata pemerintahan yang baik dan aturan hukum, dan memajukan serta melindungi hak asasi manusia dan kebebasan-

- kebebasan fundamental, dengan memperhatikan hak-hak dan kewajiban-kewajiban dari negara-negara anggota ASEAN
- h. Menanggapi secara efektif, sesuai dengan prinsip keamanan menyeluruh, segala bentuk ancaman, kejahatan lintas-negara dan tantangan lintas-batas
 - i. Memajukan pembangunan berkelanjutan untuk menjamin perlindungan lingkungan hidup di kawasan, sumber daya alam yang berkelanjutan, pelestarian warisan budaya, dan kehidupan rakyat yang berkualitas tinggi
 - j. Mengembangkan sumber daya manusia melalui kerja sama yang lebih erat di bidang pendidikan dan pembelajaran sepanjang hayat, serta di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, untuk pemberdayaan rakyat ASEAN dan penguatan Komunitas ASEAN
3. Prinsip ASEAN adalah sebagai berikut :
- a. Menghormati kemerdekaan, kedaulatan, kesetaraan, integritas wilayah, dan identitas nasional seluruh negara-negara anggota ASEAN
 - b. Komitmen bersama dan tanggung jawab kolektif dalam meningkatkan perdamaian, keamanan dan kemakmuran di Kawasan
 - c. Menolak agresi dan ancaman atau penggunaan kekuatan atau tindakan-tindakan lainnya dalam bentuk apa pun yang bertentangan dengan hukum internasional
 - d. Mengedepankan penyelesaian sengketa secara damai
 - e. Tidak campur tangan urusan dalam negeri negara-negara anggota ASEAN
 - f. Penghormatan terhadap hak setiap negara anggota untuk menjaga eksistensi nasionalnya bebas dari campur tangan eksternal, subversi, dan paksaan
 - g. Ditingkatkannya konsultasi mengenai hal-hal yang secara serius memengaruhi kepentingan bersama ASEAN

Letak ASEAN

1. Negara-negara yang tergabung dalam ASEAN terletak di wilayah Benua Asia, tepatnya pada koordinat 28° LU- 11° LS dan 93° BT- 141° BT dengan luas sekitar $4.494.810,3 \text{ km}^2$
2. Secara geografis, batas wilayah ASEAN adalah sebagai berikut.
 - a. Bagian Utara: negara Tiongkok
 - b. Bagian Barat: India dan Bangladesh
 - c. Bagian Selatan: Timor Leste dan Australia
 - d. Bagian Timur: Papua Nugini
3. Wilayah negara-negara anggota ASEAN umumnya berada di daerah tropis.
4. Wilayah alam negara-negara ASEAN dapat dibagi menjadi subwilayah daratan utama (Benua Asia) dan wilayah kepulauan (perairan).
5. Negara-negara yang termasuk subwilayah benua dikategorikan menjadi dua bagian berupa wilayah daratan dan kepulauan: Wilayah daratan termasuk Myanmar, Kamboja, Laos, Thailand, Vietnam, dan Malaysia bagian barat. Sedangkan negara-negara yang berada di kepulauan meliputi Brunei Darussalam, Indonesia, Malaysia bagian timur.



Gambar 3 Peta Negara ASEAN

Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN

Negara-negara ASEAN mencakup sepuluh negara yang berada di kawasan Asia Tenggara. Berikut kondisi geografis kesepuluh negara tersebut.

Brunei Darussalam

Brunei Darussalam merupakan negara berbentuk kesultanan yang terletak di Pulau Kalimantan bagian utara. Kepala negara dan kepala pemerintahannya dipegang oleh sultan. Brunei memproklamasikan kemerdekaannya pada tanggal 1 Januari 1984. Ibu kota Brunei adalah Bandar Seri Begawan.



Gambar 4 Peta Negara Brunei Darussalam

1. Letak dan Luas
Letak astronomis Brunei adalah $4^{\circ}30'$ LU- 5° LU dan $114^{\circ}40'$ BT- $115^{\circ}5'$ BT dengan luas wilayah $5.770,5 \text{ km}^2$. Batas wilayah di sebelah utara adalah Laut Tiongkok Selatan, sedangkan seluruh daratannya dikelilingi oleh wilayah Serawak (Malaysia Timur).
2. Iklim
Brunei memiliki iklim tropis dengan kelembapan dan curah hujan tinggi sepanjang tahun. Suhu tahunan rata-rata $27,8^{\circ}\text{C}$.
3. Bentang Alam
Bentang alam Brunei terbagi menjadi dua, yaitu dataran rendah dan pantai berawa-rawa di bagian barat serta daerah perbukitan di bagian timur.
4. Flora dan Fauna
Flora Brunei mencakup meranti merah dan meranti kuning. Adapun Fauna Brunei antara lain bekantan dan musang air.

Filipina

Filipina merupakan negara berbentuk republik yang dipimpin oleh seorang presiden. Ibu kota Filipina adalah Manila.



Gambar 5 Peta Negara Filipina

1. Letak dan Luas

Filipina terletak di tepi barat Samudera Pasifik, yaitu berada pada 4° LU- 21° LU dan 116° BT- 126° BT. Luas wilayah $299.999,7$ km². Filipina berbatasan dengan Selat Taiwan di sebelah utara, Laut Sulu dan Laut Sulawesi di sebelah selatan, Laut Tiongkok Selatan di sebelah barat, dan Samudera Pasifik di sebelah timur.

2. Iklim
Musim hujan terjadi antara bulan Mei hingga November, sedangkan musim kemarau terjadi antara Desember hingga April.
3. Bentang Alam
Sebagian wilayah Filipina merupakan bagian dari rangkaian pegunungan Sirkum Pasifik yang membagi Filipina menjadi dataran pantai barat dan timur yang sempit.
4. Flora dan Fauna
Filipina banyak terdapat hutan hujan tropis yang ditumbuhi oleh pohon jati, rotan, banyan, apitong, yakal, launan, ipil, mayapis, dan aneka jenis anggrek. Filipina memiliki sekitar 760 jenis burung, termasuk kakatua berwarna dan tarsius Filipina, salah satu primata terkecil di dunia,

Indonesia

Indonesia merupakan negara berbentuk republik yang dipimpin oleh seorang presiden. Ibu kota Indonesia adalah Jakarta.



Gambar 6 Peta Negara Indonesia

1. Letak dan Luas
Luas negara Indonesia mencakup $1.922.570$ km². Letak astronomis: $6^{\circ}8'$ LU- $11^{\circ}15'$ LU dan $94^{\circ}45'$ BT- $141^{\circ}5'$ BT. Letak geografis: Indonesia terletak di daerah tropis karena dilalui oleh garis ekuator/ khatulistiwa. Indonesia diapit oleh dua benua, yaitu Benua Asia dan Australia serta diapit oleh dua samudra, yaitu Samudra Hindia dan Pasifik. Batas negara Indonesia adalah sebagai berikut.
 - a. Utara : Filipina, Malaysia, dan Laut Tiongkok Selatan.
 - b. Selatan : Samudra Hindia, Australia. dan Laut Timor.
 - c. Timur : Papua Nugini dan Samudra Pasifik.
 - d. Barat : Samudra Hindia.
2. Iklim
Indonesia mengalami dua musim, yaitu musim kemarau dan penghujan Pola curah hujan Indonesia dipengaruhi oleh angin monsun.
3. Bentang Alam
Secara geologis, wilayah Indonesia dibagi menjadi tiga wilayah:
 - a. Wilayah bagian barat meliputi Pulau Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan pulau-pulau di sekitarnya. Dangkanan atau paparan di kawasan ini dikenal sebagai Dangkanan atau Paparan Sunda.
 - b. Wilayah bagian tengah meliputi Pulau Sulawesi, Kepulauan Maluku, Kepulauan Nusa Tenggara (NTT dan NTB), dan Bali.
 - c. Wilayah bagian timur meliputi Pulau Papua dan Kepulauan Aru. Dangkanan atau paparan di kawasan ini dikenal sebagai Dangkanan atau Paparan Sahul.
4. Flora dan Fauna

Flora yang terdapat di Indonesia antara lain anggrek, kantong semar, dan palem Pinanga. Adapun fauna di Indonesia antara lain komodo, anoa, dan burung cendrawasih.

Kamboja

Kamboja adalah negara berbentuk monarki konstitusional, kepala negara dipimpin raja dan kepala pemerintahan dipimpin perdana menteri. Nama resmi negara ini dalam bahasa Indonesia adalah Kerajaan Kamboja. Ibu kota Kamboja adalah Phnom Phenh.



Gambar 7 Peta Negara Kamboja

- 1. Letak dan Luas**
Kamboja terletak di Semenanjung Indocina. Luas wilayahnya 181.041 km². Letak astronomis Kamboja adalah 10° LU-13° LU dan 102° BT-105° BT. Batas wilayahnya, di sebelah utara berbatasan dengan Laos, sebelah barat berbatasan dengan Thailand, sebelah barat daya berbatasan dengan Teluk Siam, sedangkan di sebelah timur dan selatan berbatasan dengan Vietnam.
- 2. Iklim**
Musim hujan jatuh pada bulan April hingga Oktober. Musim kemarau jatuh pada bulan November hingga Mei.
- 3. Bentang Alam**
Di bagian timur terdapat dataran tinggi yang bergelombang. Di bagian barat daya terdapat Pegunungan Kardamon. Di sebelah utara terdapat Pegunungan Dangrek. Kamboja dilewati Sungai Mekong.
- 4. Flora dan Fauna**
Flora Kamboja antara lain pohon palma borassus dan lamtoro. Adapun fauna di Kamboja antara lain kukang kerdil, seladang atau bison India, dhole (anjing liar) serta burung belibis, kua, merak, dan itik liar.

Laos

Laos adalah negara berbentuk republik dengan nama Republik Rakyat Demokratik Laos. Ibu kotanya adalah Vientiane. Laos adalah satu-satunya negara anggota ASEAN yang tidak memiliki batas dengan pantai atau laut.



Gambar 8 Peta Negara Laos

1. Letak dan Luas
Letak astronomis'nya 14° LU~ 22° 80' LU dan 100° BT- 107° 48' BT dengan luas wilayah 236.800 km^2 . Batas wilayah Laos di utara berbatasan dengan Tiongkok dan Vietnam, di sebelah barat laut berbatasan dengan Myanmar, sebelah barat berbatasan dengan Thailand, sebelah timur berbatasan dengan Vietnam selatan, sedangkan sebelah selatan berbatasan dengan Kamboja.
2. Iklim
Laos memiliki iklim tropis basah dengan dua musim, yaitu musim panas dan musim dingin. Musim panas dengan curah hujan tinggi pada bulan Mei hingga Oktober. Musim dingin yang kering terjadi sekitar November hingga Februari.
3. Bentang Alam
Sebagian besar wilayah Laos merupakan dataran tinggi, dataran rendah umumnya hanya terdapat di bagian selatan dan barat daya. Sungai terbesar dan terpenting di Laos adalah Sungai Mekong.
4. Flora dan Fauna
Laos memiliki hutan tropis, dan flora antara lain anggrek. Adapun jenis fauna di Laos mencakup macan tutul, gajah, dan harimau.

Malaysia

Malaysia adalah negara kerajaan berbentuk federasi. Kepala negara bergelar Yang Dipertuan Agong. Kepala pemerintahan dijalankan oleh perdana menteri dan dibantu parlemen sebagai lembaga legislatif. Ibu kota negaranya adalah Kuala Lumpur



Gambar 9 Peta Negara Malaysia

1. Letak dan Luas
Letak astronomis Malaysia adalah 0° 30' LU- 7° LU dan 100° BT- 119° 30' BT dengan luas wilayah 330.845 km^2 . Negara Malaysia berbatasan dengan Thailand di sebelah utara, Singapura di sebelah selatan, Laut Tiongkok Selatan di sebelah timur, dan Selat Malaka di sebelah barat.
2. Iklim
Malaysia beriklim tropis dengan temperatur dan kelembaban tinggi. Curah hujan tertinggi terjadi antara bulan November sampai Maret
3. Bentang Alam
Malaysia terbagi menjadi dua, yaitu Malaysia Barat (Perlis, Kedah, Kelantan, Trengganu, Perak, Pahang, Selangor, Negeri Sembilan, Melaka, dan Johor) dan Malaysia Timur (Sabah dan Sarawak).
4. Flora dan Fauna
Jenis fauna di Malaysia antara lain gajah, babi hutan, orang utan, harimau, dan leopard. Wilayah Sabah dan Sarawak merupakan salah satu wilayah populasi burung terbesar di dunia.

Myanmar

Negara Myanmar berbentuk republik yang dipimpin seorang presiden. Ibu kota Myanmar adalah Yangon.



Gambar 9 Peta Negara Myanmar

- Letak dan Luas**
 Myanmar terletak di $10^{\circ} 30'$ LU- 26° LU dan 93° BT- $111^{\circ} 30'$ BT. Di sebelah utara, negara ini berbatasan dengan India dan Tiongkok, sebelah barat berbatasan dengan Bangladesh, sebelah timur berbatasan dengan Laos, sebelah tenggara berbatasan dengan Thailand, sedangkan di sebelah selatan berbatasan dengan Teluk Benggala. Luas wilayah Myanmar adalah $676.580,5 \text{ km}^2$.
- Iklim**
 Musim hujan di Myanmar jatuh pada bulan Mei-Oktober, musim kemarau pada November-Februari.
- Bentang Alam**
 Di bagian tengah terdapat dataran rendah yang merupakan bagian dari Delta Irawadi-Sitang. Wilayah tersebut sangat subur dan bernilai ekonomis tinggi. Wilayah pesisir pantai Myanmar dicirikan oleh pantai berbatu karang.
- Flora dan Fauna**
 50% wilayah Myanmar ditutupi hutan hujan tropis yang ditumbuhi kayu jati, karet, akasia, bambu, kayu besi, bakau, dan kelapa. Fauna Myanmar antara lain gajah, badak, rusa, babi hutan, kijang, babon, monyet, aneka jenis burung, dan aneka reptil.

Singapura

Bentuk Negara Singapura adalah republik dengan presiden sebagai kepala negara dan perdana menteri sebagai kepala pemerintahan. Ibu kota adalah kota Singapura.



Gambar 10 Peta Negara Singapura

- Letak dan Luas**
 Singapura terletak di $1^{\circ} 11'$ LU- $1^{\circ} 27'$ LU dan $103^{\circ} 39'$ BT- $104^{\circ} 5'$ BT. Singapura merupakan negara pulau di Semenanjung Malaka. Luas wilayahnya hanya 619 km^2 .

Singapura dipisahkan dengan Semenanjung Malaka oleh Selat Johor. Selat Singapura di sebelah selatan memisahkannya dari Indonesia.

2. Iklim
Musim hujan terjadi pada September hingga Maret, musim kemarau terjadi pada bulan April hingga Agustus.
3. Bentang Alam
Di bagian tengah Singapura terdapat perbukitan dengan puncak tertinggi Bukit Timah (177 m). Di bagian barat laut, wilayahnya ditandai oleh adanya bukit-bukit rendah. Di bagian selatan ditandai adanya rawa, dan di daerah lainnya berupa dataran rendah.
4. Flora dan Fauna
Sisa hutan tropis masih ada di bagian tenggara dan timur laut yang dijadikan cagar alam. Fauna yang hidup di Singapura bercorak Asia, misalnya monyet dan berbagai jenis reptil.

Thailand

Negara Thailand berbentuk monarki konstitusional. Kepala negara dijabat oleh raja dan kepala pemerintahan dijabat oleh perdana menteri. Ibu kota negaranya adalah Bangkok.



Gambar 11 Peta Negara Thailand

1. Letak dan Luas
Wilayah Thailand terbentang antara 5° 1' LU-21° LU dan 97° BT 106° BT. Batas wilayahnya, di sebelah utara dan timur laut berbatasan dengan Laos, di sebelah barat dan barat laut berbatasan dengan Myanmar, di sebelah tenggara berbatasan dengan Kamboja dan Teluk Siam, sedangkan di sebelah selatan berbatasan dengan Malaysia. Luas wilayahnya 513.120 km².
2. Iklim
Musim hujan jatuh pada bulan April hingga Oktober. Musim kemarau terjadi pada bulan November hingga Maret.
3. Bentang Alam
Daerah pegunungan Thailand terdapat di daerah perbatasan dengan Myanmar. Puncak tertinggi adalah Gunung Doi Inthanon (2.595 m). Daerah pegunungan dan bukit juga terdapat di daerah sebelah tenggara. Daerah dataran rendah terdapat di sebelah selatan pegunungan utara.
4. Flora dan Fauna
Hutan dan sabana banyak terdapat di Plato Korat. Hutan tropis kaya akan rotan, kayu besi, eboni, dan bakau. Jenis fauna yang hidup di Thailand antara lain badak, harimau, leopard, kerbau, kucing siam, gajah, dan berbagai jenis reptil.

Vietnam

Vietnam adalah negara berbentuk republik dengan nama Republik Sosialis Vietnam. Presiden adalah kepala negara, tetapi pemerintahan dipimpin oleh seorang perdana menteri. Ibu kota negara Vietnam adalah Hanoi.



Gambar 12 Peta Negara Vietnam

1. Letak dan Luas
Vietnam terletak di 8° LU-21° LU dan 102° BT-109° BT dengan luas wilayah 371.690,9 km². Batas-batas wilayahnya, yaitu di sebelah utara berbatasan dengan negara Tiongkok, di sebelah barat berbatasan dengan Laos dan Kamboja, sedangkan di sebelah selatan dan timur berbatasan dengan Laut Tiongkok Selatan. Di bagian utara pantai timur dibatasi Teluk Tonkin.
2. Iklim
Vietnam memiliki iklim tropis dengan dua musim, yaitu musim penghujan (terjadi di bulan April-Oktober) dan musim kemarau (terjadi di bulan November-April).
3. Bentang Alam
Di sebelah barat laut Vietnam terdapat dataran tinggi Yunan, yaitu puncak tertinggi Fan Si Pan (3.143 m). Di bagian utara terletak delta Sungai Merah. Adapun di sebelah selatan Vietnam terdapat dataran tinggi Annam yang membentang dari barat laut ke tenggara. Di wilayah paling selatan terletak delta Sungai Mekong.
4. Flora dan Fauna
Flora di Vietnam meliputi pinus, bambu, dan tanaman berdaun lebar, serta terdapat hutan mangrove. Fauna di Vietnam terdiri atas hewan bercorak Asia seperti gajah, macan tutul, monyet, dan reptil seperti buaya serta ular.

B. Potensi Sumber Daya Alam Negara-Negara ASEAN

Brunei Darussalam

Jenis Sumber Daya Alam

Brunei merupakan negara yang kaya minyak dan gas bumi yang menyumbang 40% untuk pendapatan negara.

Persebaran Sumber Daya Alam

Brunei memiliki sumber daya minyak bumi dan gas alam yang besar, seperti minyak bumi di wilayah Miri dan gas alam di wilayah Kuala Belait.

Filipina

Jenis Sumber Daya Alam

1. Tanaman yang dibudidayakan di Filipina mencakup padi, jagung, sayuran, buah-buahan, dan ketela pohon.
2. Tanaman perkebunan mencakup tebu, abaka (serat manila), tembakau, dan kelapa.
3. Komoditas ekspor mencakup abaka, karet, kelapa, dan kayu.

Persebaran Sumber Daya Alam

Hasil tambang Negara Filipina, antara lain emas, perak, mangan, bijih besi, dan tembaga. Daerah pertambangan ada di Cebu, Baguio, Luzon, dan Mindanao. Daerah perkebunan utama terdapat di Pulau Negros dan Pulau Luzon. Adapun wilayah Kepulauan Sulu dikenal sebagai penghasil mutiara.

Indonesia

Jenis Sumber Daya Alam

1. Hasil pertanian Indonesia antara lain padi, jagung, buah-buahan, dan sayuran.
2. Hasil perkebunan di Indonesia antara lain kelapa sawit, kopi, teh, karet, cengkih, dan kelapa.
3. Hasil hutan Negara Indonesia antara lain kayu, rotan, dan berbagai macam getah. .
4. Hasil tambang utama yang dihasilkan oleh Indonesia, antara lain minyak dan gas bumi, batu bara, bijih besi, bauksitl emas, perak, tembaga, serta timah.

Persebaran Sumber Daya Alam

Wilayah Indonesia yang kaya akan hasil pertanian adalah Karawang, Cianjur (Jawa Barat), Madura, Jombang (Jawa Timur), dan Provinsi Bali. Minyak bumi dapat ditemukan di Muara Enim (Sumatera Selatan), Cepu (Jawa Tengah), Dumai (Riau), dan Tarakan (Kalimantan Timur). Sementara itu, timah sebagai penghasil terbesar kedua di dunia banyak dihasilkan oleh daerah Sungai Liat (Bangka), Manggar (Belitung), dan Bangkinang (Riau).

Kamboja

Jenis Sumber Daya Alam

Sumber daya alam utama Kamboja adalah produk pertanian dan perkebunan, seperti padi, karet, umbi-umbian. jagung, buncis dan tembakau.

Persebaran Sumber Daya Alam

Daerah pertanian terbesar di Kamboja adalah daerah sekitar aliran Sungai Mekong dan sekitar Danau Tonle Sap.

Laos

Jenis Sumber Daya Alam

Laos memiliki sumber daya alam berupa tumbuhan, seperti padi, jagung. tembakau, kapas, kopi dan buah jeruk. Hasil utama hutan Laos adalah kayu jati.

Persebaran Sumber Daya Alam

Hasil komoditas pertanian padi, jagung, dan tembakau banyak dihasilkan di dataran Vientiane.

Malaysia

Jenis Sumber Daya Alam

Malaysia merupakan penghasil karet alam terbesar di'dunia. Hasil pertambangan utama adalah timah yang menjadi komoditas ekspor.

Persebaran Sumber Daya Alam

Daerah pertambangan terdapat di sepanjang pantai barat dari Perak hingga Negeri Sembilan. Hasil pertambangan kilang minyak Malaysia berada di daerah Kuala Trengganu (semenanjung Malaysia bagian timur). Hasil hutan yang merupakan barang ekspor yang dihasilkan di Sabah adalah kayu.

Myanmar

Jenis Sumber Daya Alam

Myanmar memiliki hasil utama pertanian antara lain padi, teh, tembakau, tebu, sayuran, gandum, jagung, kapas, dan wijen. Selain itu, Myanmar juga dikenal sebagai penghasil batu mulia, seperti jahe, rubi, dan safir.

Persebaran Sumber Daya Alam

Hasil pertanian lain adalah teh yang dihasilkan di Plato Shan, tembakau di bagian utara, tebu di lembah Sungai Sittang, sayuran di daerah Pantai Arakan Yoma.

Singapura

Jenis Sumber Daya Alam

Singapura merupakan negara industri dan perdagangan terbesar di Asia Tenggara, tetapi miskin akan sumber daya alam sehingga harus mengimpor dari negara lain. Kompleks

industri didirikan di wilayah Jurong. Wilayah tersebut dikenal sebagai Jurong Industrial Estate.

Persebaran Sumber Daya Alam

Negara Singapura miskin sumber daya alam (SDA), tetapi negara tersebut memiliki industri olahan berbasis SDA yang bahan mentahnya diimpor dari negara-negara lain. Ekonominya sangat bergantung pada ekspor dan pengolahan barang impor, khususnya di bidang manufaktur.

Thailand

Jenis Sumber Daya Alam

Thailand merupakan negara lumbung padi utama di Asia Tenggara. Daerah pertanian terdapat di daerah aliran Sungai Chao Phraya. Hasil tambang Thailand adalah timah, timbal, seng, mangan, tembaga, bijih besi, batu bara, emas, lignit, minyak, dan gas.

Persebaran Sumber Daya Alam

Daerah pertanian terdapat di daerah aliran Sungai Chao Phraya. Bahan tambang timah dihasilkan dari Semenanjung Thailand.

Vietnam

Jenis Sumber Daya Alam

Vietnam memiliki produksi pertanian selain beras, seperti-buahbuahan, sayuran, jagung, ubi jalar, tebu, teh, dan kopi. Adapun hasil pertambangan Vietnam, yaitu antrasit, fosfat, tembaga, timah, seng, krom, dan bijih besi.

Persebaran Sumber Daya Alam

Saat ini industri yang berkembang di Vietnam adalah industri pengolahan bahan makanan, penggilingan padi, dan tekstil. Pusat industri utama adalah Kota Ho Chi Minh.

C. Sumber Daya Manusia Negara-Negara ASEAN

Brunei Darussalam

Jumlah dan Komposisi

Jumlah penduduk Brunei tahun 2016 diperkirakan 436.620 jiwa. Bahasa resmi adalah bahasa Melayu. Bahasa Inggris dan Mandarin juga digunakan di Brunei. Kebanyakan penduduk beragama Islam (78,80/0). sisanya beragama Kristen (8,70/0), Buddha (7.8%), dan kepercayaan tradisional.

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015. Brunei memiliki IPM sebesar 0,856 dan berada di peringkat 32.

Filipina

Jumlah dan Komposisi

Jumlah penduduk Filipina tahun 2016 diperkirakan 102.624.209 jiwa dengan pertumbuhan penduduk mencapai 1,59% per tahun. Bahasa resmi Filipina adalah bahasa Tagalog dan Inggris. Sebagian besar penduduk Filipina menganut agama Katolik (82,90/0) dan Kristen (9,50/0). Agama Islam dianut oleh suku Moro yang tinggal di Palawan dan Mindanao.

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Filipina memiliki IPM sebesar 0,668 dan berada di peringkat 115.

Indonesia

Jumlah dan Komposisi

Penduduk Indonesia tahun 2016 diperkirakan 258.316.051 jiwa dengan pertumbuhan penduduk 0,89% per tahun. Bahasa resmi adalah bahasa Indonesia. Bahasa lain yang digunakan adalah bahasabahasa daerah. Islam adalah agama mayoritas (87,20/0) yang dianut penduduk Indonesia, sedangkan selebihnya beragama Kristen (7%), Katolik (2,90/0), Hindu.(1,7%), dan lain-lain (0,90/0, termasuk Buddha dan Konghucu).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Indonesia memiliki IPM sebesar 0,684 dan berada di peringkat 110.

Kamboja**Jumlah, Sebaran, dan Komposisi**

Jumlah penduduk Kamboja tahun 2013 adalah 15.205.539 jiwa dengan tingkat pertumbuhan penduduk 1,67% per tahun. Bahasa resmi adalah bahasa Khmer. Bahasa lain Inggris dan Prancis. Agama yang paling banyak dianut adalah Buddha (96,40/0), Islam (2,1%), dan lain-lain (1,5%)..

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Kamboja memiliki IPM sebesar 0,555 dan berada di peringkat 143.

Laos**Jumlah, Sebaran, dan Komposisi**

Jumlah penduduk Laos tahun 2013 sebesar 6.695.166 jiwa dengan tingkat pertumbuhan penduduk 1,63% per tahun. Bahasa resmi Laos adalah bahasa Lao. Bahasa lain yang digunakan adalah bahasa Prancis, Inggris, dan Thai. Agama yang dianut di Laos adalah Buddha (67%), Kristen (1,5%), dan lainnya (31,5%).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP_2015, Laos memiliki IPM sebesar 0,575 dan berada di peringkat 141.

Malaysia**Jumlah, Sebaran, dan Komposisi**

Jumlah penduduk Malaysia tahun 2013 sebesar 29.628.392 jiwa dengan angka pertumbuhan penduduk mencapai 1,51% per tahun. Bahasa resmi Malaysia adalah bahasa Melayu. Bahasa lainnya adalah bahasa Inggris, Mandarin, dan India. Adapun agama yang dianut adalah Islam (60,40/0), Buddha (19,20/0), Kristen (9,1%), Hindu (5,33%), Konghucu, Taoisme, dan agama tradisional Tionghoa lain (2,6%), serta agama lainnya (23%).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Malaysia memiliki IPM sebesar 0,779 dan berada di peringkat 62.

Myanmar**Jumlah, Sebaran, dan Komposisi**

Jumlah penduduk Myanmar pada tahun 2013 adalah 55.167.330 jiwa. Angka pertumbuhan penduduk Myanmar adalah 1,05% per tahun. Bahasa resmi Myanmar adalah bahasa Myanmar. Bahasa lain yang dipakai adalah bahasa-bahasa daerah. Agama yang paling banyak dianut adalah Buddha (89%), lainnya adalah Kristen (4%), Islam (4%), animisme (1%), dan lainnya (2%).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Myanmar memiliki IPM sebesar 0,536 dan berada di peringkat 148.

Singapura**Jumlah, Sebaran, dan Komposisi**

Jumlah penduduk Singapura tahun 2013 sebesar 5.460.302 jiwa dengan pertumbuhan penduduk mencapai 1,96% per tahun. Bahasa yang digunakan di Singapura adalah bahasa Mandarin (35%), Inggris (23%). Melayu (14,1%), Hokkien (11,40/0), Kanton (5,7%), Teochew (4,9%). India (3,2%), dialek Tionghoa lain (1,8%), dan lain-lain (0,90/0). Agama penduduk beragam, yakni Buddha (42,5%), Islam (14,9%), Taoisme (8,5%), Hindu (4%), Katolik (4,8%), agama Kristen lain (9,8%), dan lain-lain (15,50%).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Singapura memiliki IPM sebesar 0,912 dan berada di peringkat 11.

Thailand

Jumlah, Sebaran, dan Komposisi

Jumlah penduduk Thailand tahun 2013 sebesar 67.448.120 jiwa dengan pertumbuhan penduduk mencapai 05% per tahun. Bahasa nasional Thailand adalah bahasa Thai. Bahasa lain yang dipakai adalah bahasa Inggris. Agama yang banyak dianut adalah Buddha (94,60/0), Islam (46%), Kristen (0,70/0), dan agama lain (0,10/0).

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Thailand memiliki IPM sebesar 0,726 dan berada di peringkat 93.

Vietnam

Jumlah, Sebaran, dan Komposisi

Jumlah penduduk Vietnam tahun 2013 sebesar 92.477.857 jiwa dengan angka pertumbuhan penduduk sekitar 1,03% per tahun. Bahasa nasional adalah bahasa Vietnam. Bahasa lain yang digunakan adalah bahasa Inggris, Mandarin, Prancis, Khmer, dan Mon-Khmer. Agama yang paling banyak dianut di Vietnam adalah Buddha, lainnya adalah Katolik, Kong Hu Cu, dan agama tradisional, seperti Cao Dai.

Kualitas Penduduk

Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP 2015, Vietnam memiliki IPM sebesar 0,666 dan berada di peringkat 116.

D. Interaksi Antarnegara ASEAN Pengertian, Faktor Pendorong, dan Penghambat Kerja Sama

Pengertian Kerja Sama

Kamus Besar Bahasa Indonesia menuliskan arti kerja sama sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah, dan sebagainya) untuk mencapai tujuan bersama. Tujuan ASEAN antara lain mempercepat pertumbuhan ekonomi, sosial, dan kebudayaan negara-negara di kawasan Asia Tenggara, serta meningkatkan perdamaian dan stabilitas di kawasan Asia Tenggara.

Faktor Pendorong Kerja Sama

Terdapat beberapa faktor pendorong kerja sama antarnegara antara lain sebagai berikut.

1. Kesamaan Sumber Daya Alam
Sumber daya alam yang sama pada beberapa negara dapat menjadikan pendorong kerja sama.
2. Kesamaan Wilayah
Negara-negara yang terletak pada suatu wilayah yang sama dapat mendorong untuk melakukan kerja sama.
3. Kesamaan ideologi
Negara-negara yang memiliki kesamaan ideologi dapat mendorong untuk melakukan kerja sama.
4. Perbedaan Sumber Daya Alam
Negara-negara dengan sumber daya alam yang berbeda akan saling bekerja sama agar dapat memenuhi kebutuhan masing-masing.
5. Perbedaan Teknologi
Negara-negara dengan kemampuan teknologi yang berbeda akan saling bekerja sama agar dapat memenuhi kebutuhan masing-masing.
6. Perbedaan Iklim dan Kesuburan Tanah
Negara-negara dengan iklim dan kesuburan tanah yang berbeda akan saling bekerja sama agar dapat memenuhi kebutuhan masing-masing.

Faktor Penghambat Kerja Sama

Terdapat beberapa faktor penghambat kerja sama antarnegara antara lain sebagai berikut.

1. **Keamanan Negara**
Suatu negara Yang tidak aman menjadikan negara lain enggan bahkan tidak mau bekerja sama dengan negara tersebut.
2. **Kebijakan Pemerintah**
Kebijakan pemerintah suatu negara dapat menghambat kerja sama negara tersebut dengan negara lain.
3. **Perang Antarnegara**
Perang yang terjadi antarnegara tentu akan menunda hingga menghentikan kerja sama antarnegara tersebut.

Bentuk-bentuk Kerja Sama ASEAN dan Perkembangannya

Visi ASEAN 2020 pada Konferensi Tingkat Tinggi (KTT) ke-2 di Kuala Lumpur, Malaysia, tahun 1997 dan diperkuat dengan pengesahan ASEAN Concord II atau Bali Concord II pada KTT ASEAN ke-9 di Bali, Indonesia, tahun 2003. Sebagai implementasi visi tersebut, disepakati pembentukan ASEAN Community atau Masyarakat ASEAN. Masyarakat ASEAN terdiri dari tiga pilar utama, yaitu ASEAN Security Community (ASC) atau Masyarakat Keamanan ASEAN, ASEAN Economic Community (AEC) atau Masyarakat Ekonomi ASEAN, dan ASEAN Socio-Cultural Community (ASCC) atau Masyarakat Sosial Budaya ASEAN.

Sosial dan Budaya

Kerja sama di bidang sosial dan budaya menjadi salah satu titik tolak utama untuk meningkatkan integrasi ASEAN.

1. ASEAN Socio-Cultural Community (ASCC)
Masyarakat Sosial Budaya ASEAN bersifat terbuka dan dinamis berdasarkan pendekatan yang berfokus pada masyarakat (people-centered approach).
2. Cetak Biru ASCC
Cetak Biru Masyarakat Sosial Budaya ASEAN memuat enam elemen utama (core element) sebagai berikut.
 - a. Pembangunan manusia (human development).
 - b. Perlindungan dan kesejahteraan sosial (social welfare and protection).
 - c. Hak-hak dan keadilan sosial (social justice and rights).
 - d. Memastikan pembangunan yang berkelanjutan (ensuring environmental sustainability).
 - e. Membangun identitas ASEAN (building ASEAN identity).
 - f. Mempersempit jurang pembangunan (narrowing the development gap).
3. Pertemuan dan Kegiatan Berkaitan Bidang Sosial dan Budaya
 - a. ASEAN menyelenggarakan sejumlah pertemuan dan kegiatan yang berhubungan dengan bidang sosial antara lain sebagai berikut.
 - 1) Senior Officials Meeting on Social Welfare and Development (SOMSWD). Pertemuan ke-12 SOMSWD dilangsungkan pada tahun 2016.
 - 2) ASEAN Ministerial Meeting on Social Welfare and Development (AMMSWD). AMMSWD mempertemukan seluruh menteri sosial/kesejahteraan sosial ASEAN. Pertemuan ke-9 dilangsungkan pada tahun 2016 di Indonesia.
 - 3) ASEAN GO-NGO Forum on Social Welfare and Development. Forum ini merupakan pertemuan tingkat regional ASEAN yang melibatkan pemerintah dan lembaga non-pemerintah (LSM atau Lembaga Swadaya Masyarakat) se-ASEAN.
 - 4) ASEAN Agreement on Disaster Management and Emergency Response (AADMER) atau Persetujuan ASEAN mengenai Penanggulangan Bencana dan Penanganan Darurat pada tahun 2005.
 - 5) ASEAN Sectoral Integration Protocol for Healthcare atau Integrasi Sektoral Protokol ASEAN untuk Kesehatan pada tahun 2004.
 - 6) ASEAN Declaration on Strengthening Social Protection atau Deklarasi ASEAN terhadap Penguatan Perlindungan Sosial pada tahun 2013.
 - b. ASEAN menyelenggarakan sejumlah pertemuan dan kegiatan yang berhubungan dengan kepemudaan antara lain sebagai berikut.

- 1) ASEAN Ministerial Meeting on Youth (AMMY) atau Pertemuan Para Menteri Pemuda ASEAN dan lembaga pelaksanaannya, ASEAN Senior Officials Meeting on Youth (SOMY) atau Pertemuan Pejabat Senior mengenai Pemuda.
- 2) Berbagai kegiatan kepemudaan, baik antarnegara ASEAN maupun dengan pemuda dari negara-negara di luar ASEAN, antara lain sebagai berikut.
 - a) ASEAN Youth Forum (AYF) atau Forum Pemuda ASEAN. Indonesia pernah menjadi tuan rumah AYF tahun 2011.
 - b) ASEAN Youth Leadership Forum (AYLF) atau Forum Kepemimpinan Pemuda ASEAN. AYLF pertama diselenggarakan tahun 2007 di Singapura.
 - c) ASEAN Youth Leadership Development Programme (AYDLP) atau Program Pengembangan Kepemimpinan Pemuda ASEAN.
 - d) ASEAN-Korea Youth Exchange Programme atau Pertukaran Pemuda ASEAN dan Korea.
 - e) Program Kapal Pemuda ASEAN-Jepang.
- c. Sejumlah pertemuan dan kegiatan ASEAN yang berhubungan dengan budaya antara lain sebagai berikut.
 - 1) Pada tahun 1978, dibentuk ASEAN Committee on Culture and Information (ASEAN-COCI) atau Komite ASEAN untuk Kebudayaan dan Informasi.
 - 2) Pertemuan ASEAN Ministers Responsible for Culture and Arts (AMCA) atau Menteri-Menteri Bertanggung jawab di Bidang Kebudayaan dan Seni ASEAN.
- d. Pada bidang olahraga, negara-negara anggota ASEAN menyelenggarakan Southeast Asian Games (SEA Games) atau Perlombaan Antarnegara Asia Tenggara. SEA Games berlangsung pertama kali pada tahun 1977.

Politik dan Keamanan

1. ASEAN Political Security Community (APSC)
Salah satu pilar ASEAN adalah ASEAN Political Security Community (APSC) atau Masyarakat Politik Keamanan ASEAN. APSC memiliki tujuan mempercepat kerja sama politik dan keamanan di ASEAN untuk mewujudkan perdamaian di kawasan, termasuk dengan masyarakat internasional.
2. Kerja Sama Sesuai Cetak Biru ASEAN Political Security Community (APSC)
 - a. Kerja sama bidang politik mencakup:
 - 1) memajukan pemerintahan yang baik (good governance);
 - 2) memajukan prinsip-prinsip demokrasi;
 - 3) memajukan kedamaian dan stabilitas kawasan;
 - 4) menjamin implementasi South-East Asia Nuclear Weapon Free Zone (SEANWFZ) dan rencana aksinya;
 - 5) memajukan kerja sama maritim ASEAN;
 - 6) mewujudkan resolusi konflik dan penyelesaian sengketa secara damai;
 - 7) memperkuat sentralitas ASEAN; dan memajukan hubungan dengan pihak eksternal.
 - b. Kerja sama bidang keamanan mencakup:
 - 1) pencegahan konflik/upaya-upaya membangun kepercayaan (confidence building measures/CBM);
 - 2) penguatan proses ASEAN Regional Forum (ARF) atau Forum Regional ASEAN;
 - 3) penanganan isu keamanan non-tradisional (misalnya bajak laut, perompakan terhadap kapal, pembajakan, dan penyelundupan);
 - 4) penguatan kerja sama ASEAN dalam penanganan bencana dan tanggap darurat; dan
 - 5) pemajuan transparansi dan pemahaman mengenai kebijakan pertahanan dan persepsi keamanan.
 - c. Kerja sama bidang hukum mencakup:
 - 1) pencegahan dan pemberantasan korupsi;
 - 2) pemajuan dan Perlindungan HAM;
 - 3) pengembangan pengaturan hukum untuk memerangi narkoba;
 - 4) pembentukan kerja sama penanganan kejahatan lintas batas;

- 5) peratifikasian atas Konvensi ASEAN tentang Kontra-Terrorisme (ASEAN Convention on Counter Terrorism);
 - 6) pembentukan kerja sama dalam isu ekstradisi; dan peratifikasian Traktat tentang Bantuan Hukum Terkait Masaiah-masalah Kriminalitas (Treaty on Mutual Legal Assistance in Criminal Matters/MLAT).
3. Praktik Kerja Sama Berhubungan dengan Politik dan Keamanan
 - a. Penandatanganan Zone of Peace, Freedom And Neutrality Declaration (ZOPFAN) atau Kawasan Damai, Bebas, dan Netral.
 - b. Treaty of Amity And Cooperation (TAC) atau Traktat Persahabatan dan Kerjasama yang ditandatangani pada tahun 1976.
 - c. South-East Asia Nuclear Weapon Free Zone (SEANWFZ) atau Kawasan Bebas Senjata Nuklir di Asia Tenggara yang ditandatangani tahun 1995.
 - d. Penandatanganan ASEAN Convention on Counter Terrorism (ACCT) atau Konvensi ASEAN tentang Pemberantasan Terrorisme pada tahun 2007.
 - e. Pembentukan ASEAN Defence Ministers Meeting (ADMM) atau Pertemuan Menteri-Menteri Pertahanan ASEAN.
 - f. Kesepakatan Declaration on the Conduct of Parties in the South China Sea (DOC) atau Deklarasi Tindakan Pihak-Pihak di Laut Tiongkok Selatan pada tahun 2002.
 - g. ASEAN Declaration on Transnational Crimes atau Deklarasi ASEAN atas Kejahatan Lintas Negara ditandatangani pada tahun 1997.

Pendidikan

1. Prioritas Kerja Sama Pendidikan ASEAN Dalam kerja sama ASEAN di bidang pendidikan, telah mengidentifikasi empat prioritas dalam kerja sama pendidikan antarnegara ASEAN, yaitu:
 - a. mempromosikan kepedulian atas ASEAN (ASEAN awareness) pada warga negara di negara-negara ASEAN, terutama pada para pemuda,
 - b. memperkuat identitas ASEAN melalui pendidikan,
 - c. membangun sumber daya manusia ASEAN bidang pendidikan, dan
 - d. menguatkan kerja sama antar-universitas di ASEAN.
2. Kegiatan Berhubungan dengan Bidang Pendidikan Berikut sejumlah kegiatan ASEAN yang berhubungan dengan bidang pendidikan.
 - a. Deklarasi Penguatan Kerja Sama Pendidikan untuk Mencapai Masyarakat ASEAN yang Peduli dan Berbagi pada K'IT ASEAN ke-15 tahun 2009.
 - b. Penyelenggaraan ASEAN Education Ministers Meetings (ASED) atau Pertemuan para Menteri Pendidikan ASEAN. ASED pertama dilakukan pada tahun 2006.
 - c. Kerja sama di sektor ilmu pengetahuan dan teknologi melalui ASEAN Committee on Science and Technology (ASEANCOST) yang didirikan pada tahun 1978.
 - d. Program Student Mobility, yaitu pertukaran antarpelajar se-ASEAN.
 - e. ASEAN university network atau jaringan universitas-universitas di ASEAN.

Ekonomi

1. Pada tahun 1992, para kepala negara ASEAN menyepakati pembentukan suatu kawasan perdagangan bebas di ASEAN (ASEAN Free Trade Area/AFTA). Tujuan pembentukan AFTA adalah sebagai berikut.
 - a. Meningkatkan kerja sama ekonomi negara-negara anggota ASEAN agar tercipta pertumbuhan ekonomi yang merata dan berkesinambungan.
 - b. Meningkatkan investasi dalam kegiatan produksi dan jasa antar negara ASEAN.
 - c. Meningkatkan produksi dan jumlah ekspor setiap negara anggota ASEAN.
2. Pada KTT ke-9 ASEAN tahun 2003 disepakati pembentukan ASEAN Community atau Masyarakat ASEAN yang salah satu pilarnya adalah ASEAN Economic Community (AEC) atau Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Tujuan MEA atau AEC adalah menciptakan pasar tunggal dan basis produksi yang ditandai aliran barang, jasa, investasi, tenaga kerja terampil, dan barang modal secara lebih bebas.

3. KTT ke-12 ASEAN pada tahun 2007 telah menyetujui sebuah deklarasi bagi percepatan pembentukan Masyarakat ASEAN pada tahun 2015. Para Menteri Ekonomi ASEAN kemudian menginstruksikan Sekretariat ASEAN untuk menyusun ASEAN Economic Community (AEC) Blue Print atau Cetak Biru Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Cetak biru AEC tersebut berisi rencana kerja strategis sebagai berikut.
 - a. Menuju single market atau pasar tunggal dan ,production base atau basis produksi (arus perdagangan bebas untuk sektor barang, jasa, investasi, pekerja terampil, dan modal).
 - b. Menuju penciptaan kawasan regional ekonomi yang berdaya saing tinggi antara lain melalui kebijakan kompetisi regional (regional competition policy), pembangunan infrastruktur, dan teknologi informasi (ICT).
 - c. Menuju suatu kawasan dengan pembangunan ekonomi yang merata (region of equitable economic development) melalui antara lain pengembangan UKM dan program-program dari Initiative for ASEAN Integration (IAI).
 - d. Menuju integrasi penuh pada ekonomi global melalui pendekatan yang terpadu dalam hubungan ekonomi serta mendorong keikutsertaan dalam jaringan suplai global (global supply network).

Pengaruh Kerja Sama Bidang Ekonomi, Sosial, Budaya, Politik, dan Pendidikan terhadap Kehidupan di ASEAN

Pengaruh Kerja Sama Bidang Ekonomi

1. Pada tahun 2015, ASEAN adalah kekuatan ekonomi terbesar keenam dunia. ASEAN juga ekonomi terbesar ketiga di Asia, dengan Gross Domestic Product (GDP) atau Produk Domestik Bruto (PDB) sebesar US\$2,6 triliun.
2. Wolfgang Lehmacher, kepala Supply Chain and Transport 'ndUStries dari World Economic Forum memperkirakan pada dekade mendatang kerja sama ASEAN melalui MEA akan meningkatkan ekonomi ASEAN, sebesar 7,1%. MEA juga diperkirakan akan menghasilkan sekitar 14 juta pekerjaan baru.

Pengaruh Kerja Sama Bidang Sosial

1. Permasalahan dalam kependudukan dan urbanisasi di negara-negara ASEAN dibahas antara lain oleh ASEAN Studies Centre (ASC) dan Centre for Liveable Cities (CLC) sejak tahun 2009 serta ASEAN Working Group on Environmentally Sustainable Cities (AWGESC) atau Kelompok Kerja ASEAN untuk Kota Berwawasan Lingkungan.
2. Program ASEAN ESC Model Cities atau Model Kota-kota ASEAN Berwawasan Lingkungan juga dijalankan AWGESC untuk mempromosikan pembentukan kota-kota berwawasan lingkungan di ASEAN. Program ini memberikan pendanaan awai, bantuan teknis, dan berbagai dukungan lain untuk meningkatkan kemampuan masyarakat terkait dalam menjadikan kotanya berwawasan lingkungan.

Pengaruh Kerja Sama Bidang Budaya

1. Sehubungan dengan bidang budaya, kerja sama kebudayaan dan informasi ASEAN diarahkan pada program "promoting an ASEAN identity" atau mempromosikan identitas ASEAN. Program meliputi hal-hal berikut:
 - a. promosi kesadaran ASEAN dan identitas regional ASEAN;
 - b. pelestarian dan promosi warisan budaya ASEAN;
 - c. dialog bagi terciptanya suatu pengertian yang lebih mendalam akan peradaban, kebudayaan, dan agama-agama di ASEAN; dan
 - d. promosi peran ASEAN dalam komunitas internasional.
2. ASEAN juga melakukan kegiatan pemilihan ASEAN City of Culture atau Kota Budaya ASEAN untuk memperkenalkan budaya ASEAN. Kegiatan ini dilakukan sejak tahun 2011. Kota pertama yang menjadi ASEAN City of Culture adalah Singapura.
3. Perkenalan budaya antarnegara ASEAN memiliki tujuan masyarakat ASEAN saling mengenal budaya tetangganya. Juga, diharapkan melalui kegiatan-kegiatan budaya tersebut,

diperoleh devisa dari pariwisata, baik pengunjung sesama negara ASEAN maupun dari negara-negara di luar ASEAN.

Pengaruh Kerja Sama Bidang Politik

Dalam bidang politik, terdapat kerja sama yang terkait dengan salah satu pilar Masyarakat ASEAN (ASEAN Community), yaitu Masyarakat Politik Keamanan ASEAN (ASEAN Political Security Community/APSC) Peluang ASEAN sebagai suatu entitas berpengaruh di dunia terbuka lebar, namun sebelumnya negara-negara ASEAN harus dapat mengatasisejumlah masalah antarnegara ASEAN maupun antara ASEAN dengan negara-negara di luar ASEAN.

1. Permasalahan antarnegara ASEAN
Sejak ASEAN berdiri, terdapat sejumlah konflik yang melibatkan negara-negara ASEAN namun dapat diselesaikan dengan baik. Pernah terjadi konflik antara Filipina dan Malaysia mengenai wilayah Sabah. Perselisihan mengenai batas laut di Teluk Thailand dan Laut Sulu, serta Kepulauan Pedra Branca antara Singapura dan Malaysia. Semuanya dapat diselesaikan bersama, meski melalui International Court of Justice (ICJ) atau Mahkamah Internasional. Kesediaan para negara ASEAN memilih penyelesaian di pengadilan dan tidak secara militer, menjadi bukti semangat kebersamaan antarnegara ASEAN.
2. Permasalahan dengan Negara Lain
Permasalahan yang berhubungan dengan ASEAN dan negara nonASEAN antara lain mengenai batas wilayah di Laut Tiongkok Selatan. Penetapan batas wilayah masih belum terselesaikan. Kerja sama ASEAN dan negara non-ASEAN untuk menyelesaikan permasalahan ini diharapkan dapat terjadi.

Pengaruh Kerja Sama Bidang Pendidikan

1. Belajar di Universitas se-ASEAN dan Beasiswa .
ASEAN telah membentuk ASEAN University Network (AUN) atau Jaringan Universitas se-ASEAN. Salah satu program AUN, yaitu ASEAN Credit Transfer Scheme telah dimulai pada tahun 2011.
2. Belajar Sepanjang Hidup
Kerja sama di bidang pendidikan antarnegara ASEAN diharapkan dapat menuju pembentukan masyarakat yang belajar sepanjang hidup (lifelong learning). Belajar sepanjang hidup adalah cara yang penting dan efektif untuk memperoleh atau meningkatkan kemampuan (skill), kompetensi, dan kualifikasi seseorang.
3. Penelitian Bersama
Berbagai universitas di ASEAN dapat bekerja sama melakukan penelitian atau riset.

Upaya Meningkatkan Kerja Sama di Antara Negara-negara ASEAN

Pada November 2007, negara-negara ASEAN telah menetapkan tahun 2015 sebagai terbentuknya Masyarakat ASEAN (ASEAN Community) dengan suatu cetak biru atau blue print yang disebut ASEAN Community Blue Print 2008-2015. Visi 2025 Masyarakat ASEAN menampilkan tujuan strategis ASEAN di dekade ke depan (2016-2025), yaitu memperkuat pembangunan masyarakat ASEAN, serta mendukung proses integrasi secara mendalam. Agar Visi 2025 terlaksana, ASEAN telah menetapkan berbagai agenda kerja bagi tiga pilar Masyarakat ASEAN yaitu ASEAN Economic Community (AEC), ASEAN Political Security Community (APSC). dan ASEAN Socio-Cultural Community (ASCC).

Pada materi pembelajaran, terdapat beberapa video, namun berbentuk link yang terhubung dengan youtube, Adapun linknya :

1. Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)
<https://www.youtube.com/watch?v=2NWd1bRhP7I>
2. 5 Kekayaan Alam di Indonesia
<https://www.youtube.com/watch?v=sr5SNonvAZQ&feature=youtu.be>

3. 7 cara ASEAN tahan hadapi bencana <https://www.youtube.com/watch?v=iTs8HdYugDU>
4. Pengaruh ASEAN bagi kehidupan kita <https://www.youtube.com/watch?v=yZ5n7ukP9c>
5. Kerjasama antar negara ASEAN <https://www.youtube.com/watch?v=VACVbsIkbKE>

Soal LOTS

1. Negara dengan sistem pendidikan terbaik di Asia Tenggara adalah....
 - a. Indonesia
 - b. Thailand
 - c. **Singapura**
 - d. Malaysia
2. Organisasi kerja sama ekonomi di wilayah Asia Tenggara adalah....
 - a. ASEAN
 - b. OPEC
 - c. APEC
 - d. **AFTA**
3. Vietnam negara berbentuk republik dengan ibu kota...
 - a. **Hanoi**
 - b. Viantiane
 - c. Phnom Phenh
 - d. Manila
4. Kamboja adalah negara dengan bentuk negara...
 - a. Republik
 - b. **Monarki Konstitusional**
 - c. Kerajaan
 - d. Kesultanan
5. Secara astronomis Asean terletak pada ...
 - a. 25°LU–11°LS dan 95°BT–141°BT
 - b. 24°LU–11°LS dan 97°BT–145°BT
 - c. **28°LU–11°LS dan 93°BT–141°BT**
 - d. 20°LU–11°LS dan 90°BT–141°BT
6. Negara Asia Tenggara yang bentuk pemerintahannya kerajaan adalah...
 - a. Timor Leste
 - b. Indonesia
 - c. **Thailand**
 - d. Filipina
7. Ibu Kota Negara Malaysia adalah...
 - a. Sabah
 - b. **Kuala Lumpur**
 - c. Kelantan
 - d. Sarawak
8. Negara Kamboja, kepala negara dipimpin oleh...
 - a. **Raja**
 - b. Presiden
 - c. Sultan
 - d. Menteri
9. Sampai dengan tahun 1998 jumlah negara di Asia Tenggara yang masuk dalam organisasi ASEAN berjumlah negara
 - a. 7

- b. 8
 - c. 9
 - d. 10
10. Pada Wilayah Selatan negara Vietnam terdapat suatu Delta, yaitu...
- a. **Delta Sungai Merah**
 - b. Delta Sungai Chao Phraya
 - c. Delta Sungai Nam Ou
 - d. Delta Sungai Irawadi

Soal MOTS

1. Penyelenggaraan pesta olahraga setiap dua tahun sekali melalui SEA (*Southeast Asia Games*) merupakan bentuk kerja sama antarruang ASEAN di bidang....
 - a. politik
 - b. **sosial budaya**
 - c. ekonomi
 - d. keamanan
2. Salah satu tumbuhan asli yang berasal dari Filipina adalah pisang abaka. Serat dari batang tumbuhan ini dapat dimanfaatkan untuk....
 - a. bahan baku otomotif
 - b. **bahan baku pembuatan pakaian**
 - c. bahan baku mebel
 - d. bahan baku obat
3. Brunei Darussalam terletak pada 4°LU - 6°LU dan 114°BT - 115°BT. Berdasarkan letak astronomis tersebut, maka Brunei Darussalam memiliki iklim....
 - a. kutub
 - b. subtropics
 - c. **tropis**
 - d. sedang
4. Berdasarkan keadaan geologinya, wilayah ASEAN sering terjadi gempa bumi, hal ini terjadi karena wilayah ASEAN...
 - a. terlewati oleh jalur pegunungan tua
 - b. banyaknya kegiatan industry yang menggunakan alat berat
 - c. banyaknya penggalian dan penambangan alam
 - d. **adanya pertemuan lembeng-lembeng utama bumi**
5. Apabila terjadi persengketaan antar sesama anggota ASEAN, maka dalam penyelesaiannya...
 - a. negara yang bersangkutan boleh menyerang
 - b. mengedepankan penyelesaian secara damai
 - c. **langsung melalui Badan Keamanan PBB**
 - d. negara lain boleh membantu negara lain yang dianggap benar
6. Brunei Darussalam memiliki iklim tropis dengan kelembapan dan curah hujan tinggi sepanjang tahun. Berdasarkan iklim tersebut, salah satu contoh fauna yang terdapat di Brunei Darussalam adalah...
 - a. Anoa
 - b. Gajah
 - c. **Bekantan**
 - d. Badak

7. Berdasarkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) dari UNDP, di negara-negara Asia Tenggara, negara yang memiliki IPM Paling tinggi adalah negara...
 - a. Thailand
 - b. Malaysia
 - c. Indonesia
 - d. **Singapura**
8. Meningkatkan investasi dalam kegiatan produksi dan jasa antar negara ASEAN merupakan salah satu tujuan dari pembentukan...
 - a. **ASEAN Free Trade Area (AFTA)**
 - b. ASEAN Economic Community (AEC)
 - c. ASEAN Socio-Cultural Community (ASCC)
 - d. ASEAN Security Community (ASC)
9. Perhatikan negara-negara di Asia Tenggara berikut!
 1. Singapura
 2. Indonesia
 3. Filipina
 4. Thailand
 5. Malaysia
 6. Laos

Berdasarkan data diatas,negara di kawasan Asia Tenggara yang berbentuk kepulauan ditunjuk pada nomor....

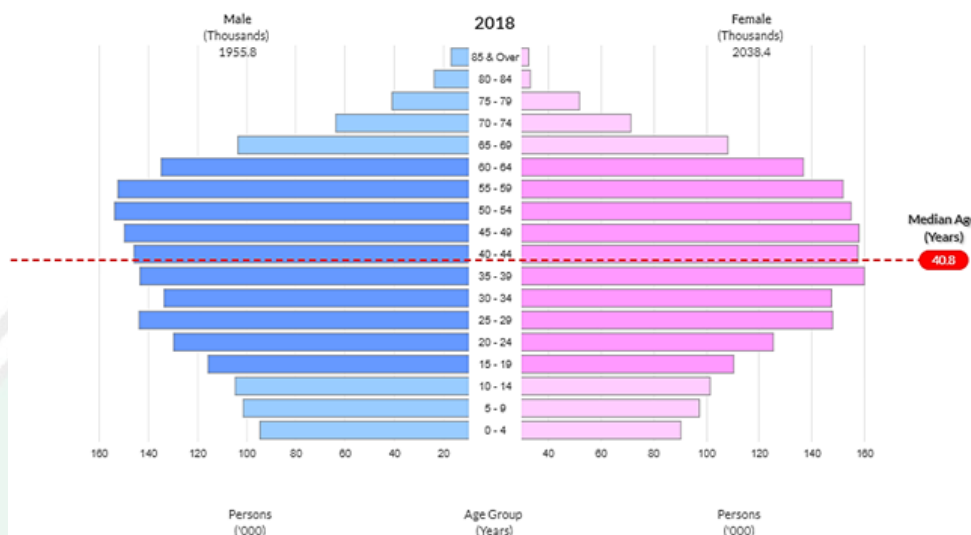
 - a. 1,2 dan 3
 - b. 1,3 dan 5
 - c. **3,4 dan 5**
 - d. 2,4 dan 6
10. Konversi lahan untuk pertanian menjadi lahan untuk industri banyak terjadi di pinggiran kota. Pada umumnya, pemilik perusahaan mendirikan industri di tempat itu karena ...
 - a. **Harga lahan pertanian lebih murah daripada lahan terbangun**
 - b. Lahan pertanian lebih subur daripada lahan di tengah kota
 - c. Lahan dimiliki perseorangan sehingga mudah untuk dibeli
 - d. Letak lahan yang jauh dari polusi tanah, air dan udara

Soal HOTS

1. Sungai Mekong merupakan sungai terpanjang di Asia Tenggara. Sungai ini melintasi beberapa negara, termasuk Laos. Sungai Mekong memegang peranan penting bagi Laos, di mana pusat perekonomiannya terdapat di sepanjang sungai ini. Faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi adalah....
 - a. Sungai Mekong berfungsi sebagai batas negara Laos
 - b. Sungai Mekong merupakan sungai suci bagi masyarakat Laos
 - c. Sungai Mekong dapat dimanfaatkan untuk mengalirkan limbah industri Laos
 - d. **banyaknya dermaga pelabuhan di Sungai Mekong**
2. Filipina merupakan negara peringkat kedua (setelah Amerika Serikat) dalam hal penggunaan energi geotermal sebagai pembangkit listrik. Pengelolaan geotermal di Filipina ini jauh lebih tinggi dibandingkan Indonesia. Padahal, Indonesia juga memiliki potensi energi geotermal yang sangat tinggi. Faktor yang menyebabkan hal ini terjadi adalah....
 - a. topografi di Indonesia sangat beragam
 - b. **cadangan energi fosil di Filipina yang lebih sedikit**

- c. Indonesia cenderung meningkatkan penggunaan energi fosilnya
- d. tidak ada pembangkit listrik tenaga panas bumi di Indonesia

3.



Gambar tersebut menunjukkan piramida penduduk Singapura. Pernyataan yang tepat terkait dengan gambar tersebut adalah....

- a. pertumbuhan penduduk di Singapura terus meningkat
 - b. Singapura memiliki angka tingkat kesehatan penduduk yang tinggi
 - c. **Singapura memiliki angka beban ketergantungan yang rendah**
 - d. kelompok penduduk berusia tua lebih banyak dibanding penduduk berusia muda
4. Adanya MEA memberikan dampak bagi kehidupan negara-negara yang ada di ASEAN. Bagi negara yang belum siap menghadapi adanya MEA, maka salah satu dampak yang mungkin terjadi adalah meningkatnya angka pengangguran. Upaya yang bisa dilakukan oleh Indonesia untuk mencegah dampak buruk yang ditimbulkan oleh adanya MEA tersebut adalah....
- a. menggunakan robot untuk meningkatkan produktivitas industri
 - b. memudahkan visa kerja untuk tenaga kerja asing
 - c. menarik tenaga ahli asing untuk bekerja di Indonesia
 - d. **meningkatkan pendidikan dan keterampilan penduduknya**

5.

Negara	Sumber Daya Tambang
Brunei Darussalam	Minyak Bumi, Gas Alam
Filipina	Minyak Bumi, perak, emas, nikel
Indonesia	Minyak bumi, gas alam, batu bara, tembaga
Kamboja	Minyak bumi, gas alam, biji besi
Laos	Timah, emas, gypsum, bebatuan mulia
Malaysia	Minyak bumi, timah, biji besi, bauksit
Myanmar	Minyak bumi, batu bara, timah, tembaga
Singapura	-
Thailand	Timah, gas alam, gipsum

Vietnam	Batu bara, mangan, fosfat, bauksit
---------	------------------------------------

Dari tabel di atas, apa yang bisa dilakukan Singapura dalam meningkatkan sektor ekonominya ?

- a. Mencari sumber daya tambang baru
- b. Meluaskan wilayah negaranya agar bisa menemukan sumber daya tambang
- c. **Meningkatkan sektor perdagangan dan Industri**
- d. Mencari ahli dan teknologi yang bisa menemukan cadangan bahan tambang di sana





LAMPIRAN 9
Intrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA
(**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN SISTEM APPYPIE**)

Tujuan Wawancara

Mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran selama proses belajar IPS Terpadu Kelas VIII

Waktu Wawancara

Hari dan Tanggal : Senin, 6 Januari 2020

Waktu : 10.00-11.00

Tempat : MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

Narasumber : Bapak Abdul Basar, S.Sos

Pewawancara : Tia Inayatun Nadzifah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses belajar mengajar IPS kelas VIII selama ini pak ?	dalam mengajar saya masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja mbak
2	Apakah selama ini bapak sudah menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ?	tidak pernah mbak, saya kalau mengajar hanya menggunakan LKS yang sudah dibagikan oleh pihak sekolah saja
3	Apakah selama ini kegiatan belajar mengajar IPS sudah efektif hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja pak?	sebenarnya ya kurang efektif mbak, siswa-siswa merasa bosan, mengantuk dan kurang tertarik dalam belajar IPS karena bersifat hafalan, dan buku ajar IPS menggunakan LKS yang mana isinya bersifat deskriptif. Sehingga membuat siswa kurang minat dalam mempelajari pelajaran IPS.
4	Apakah disekolah ini sudah ada fasilitas yang mendukung dalam menggunakan media pembelajaran pak ?	ada LCD mbak, tapi ya penggunaannya terbatas karena sekolah hanya mempunyai satu LCD saja sehingga dalam menggunakan harus bergantian dengan guru yang lainnya
5	Apakah selama ini bapak pernah membuat media pembelajaran interaktif ?	tidak pernah mbak, karena prosesnya yang lama, saya juga kurang menguasai dalam mengaplikasikan komputer, membuat ppt untuk mengajar saja saya tidak pernah
6	Bagaimana pendapat bapak terkait Media pembelajaran apa yang cocok untuk membuat siswa tertarik dalam belajar IPS ?	Siswa biasanya suka yang menyenangkan, menarik dan tidak membosankan mbk, seperti menggunakan game, tebak-tebakan,dll

INSTRUMEN WAWANCARA SISWA
(**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN SISTEM APPYPIE**)

Tujuan Wawancara

Mengetahui bagaimana minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS dan mengetahui kendala-kendala siswa dalam memahami materi IPS

Waktu Wawancara

Hari dan Tanggal : Senin, 6 Januari 2020

Waktu : 11.30-12.00

Tempat : MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang

Narasumber : Siswa Kelas VIII

Pewawancara : Tia Inayatun Nadzifah

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pelajaran IPS menurut kalian ?	Pelajaran yang sulit, banyak hafalan, banyak bacaan, membingungkan dan kurang menyenangkan
2	Bagaimana perasaan kalian selama mengikuti pembelajaran IPS ?	Membosankan, apalagi guru hanya ceramah dan tanya jawab saja
3	Apakah kalian semua memiliki smartphone ? biasanya digunakan untuk apa ?	Punya bu, biasanya dibuat komunikasi dengan orangtua, teman-teman dan biasanya untuk bermain game
4	Apakah kalian sudah pernah belajar IPS dengan menggunakan aplikasi smartphone ?	Belum pernah
5	Apakah kalian mau memanfaatkan smartphone yang kalian miliki untuk belajar IPS ?	Mau
6	bagaimana media pembelajaran yang kalian sukai ?	Yang menyenangkan, menarik, tidak membosankan dan tidak bikin ngantuk bu



LAMPIRAN 10

Dokumentasi



MTs. Wahid Hasyim 01 Dau Malang



Kegiatan Belajar Mengajar



Kegiatan Presentasi



Foto Bersama



LAMPIRAN 11
Biodata Mahasiswa



A. Identitas Penulis

Nama : Tia Inayatun Nadzifah
NIM : 16130024
Tempat Tanggal Lahir: Rembang, 15 November 1998
Fak/Jur/Prog. Studi : FITK/PIPS
Tahun Masuk : 2016
Alamat Rumah : Ds Babak Tulung 1 Kec. Sarang Kab. Rembang
Alamat Email : tianadzifah@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

- TK RA YKU 6 Babak Tulung 1 : 2002-2004
- SDN 1 Babak Tulung : 2004-2010
- Madrasah Thoriqul Huda Babak Tulung 1 : 2004-2010
- MTs Al Anwar Sarang : 2010-2013
- MAN 1 Mojokerto : 2013-2016
- UIN Maulana Malik Ibrahim Malang : 2016-2020

C. Pengalaman Organisasi

- Pengurus HTQ Masa Khidmah 2017-2019
- Pimpinan Redaksi An Naba' Periode 2018/2019
- Pengurus SESCOM UIN Malang 2018/2019