

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

FINDAH HIMATUR ROSHIDAH

NIM. 16130125

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

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

FINDAH HIMATUR ROSHIDAH

NIM. 16130125

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

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Findah Himatur Roshidah

NIM: 16130125

Telah Disetujui Pada Tanggal: 03 Agustus 2020

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

NIP: 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA

NIP: 197107012006042001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:
Findah Himatur Roshidah (16130125)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 29 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 <u>Dr. H. Zulfi Mubaraq, M.Ag</u> NIP. 197310172000031001	
Sekretaris Sidang <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si</u> NIP. 197312122006042001	
Pembimbing <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si</u> NIP. 197312122006042001	
Penguji Utama <u>Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd</u> NIP. 197606192005012005	

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

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 sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 03 Agustus 2020



Findah Himatur Roshidah

16130125

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT serta shalawat dan salam
kepada nabi Muhammad SAW

Penulis mempersembahkan karya ini untuk orang-orang yang selalu mendampingi
dan memberikan dukungan tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan
karya skripsi ini.

Teruntuk Ayah (Suprianto), Ibu (Bibit Lestari), Kakek (Sugiyo), Nenek (Paini)
dan adik (Adilla Hida).

Terima kasih atas limpahan doa, dukungan, kasih sayang serta nasihat yang kalian
berikan sehingga mendorong penulis untuk lebih semangat dalam menyelesaikan
karya ini.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(Al-Qur’an, Al-Mujadalah: 11)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, segala rasa syukur tetap terpanjatkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 7 Malang” dengan baik. Penulisan skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi strata 1 (S1).

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw yang telah membimbing umat muslim menuju jalan yang terang benerang dan diridhoi Allah Swt dan kelak semoga mendapatkan syafa’atnya.

Penulis mengucapkan sara syukur atas nikmat dan suatu kebanggaan bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Penyelesain skripsi ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan bimbingan dari segenap pihak yang berkaikan. Oleh karena itu, mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Haris, M.Ag, selaku rector UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimum, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA, selaku Ketua Jurusan bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Ibu Ni'matuz Zuhroh, M.Si, selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi dan media serta berkenan memberikan komentar dan saran terkait pengembangan media.
6. Ibu Tatik Widyawati, S.Pd, selaku guru kelas VIII MTsN 7 Malang yang telah meluangkan waktu serta membantu dan memberikan arahan selama proses penelitian.
7. Bapak dan ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu serta membimbing penulis selama menempuh pendidikan di bangku kuliah.
8. Bapak dan Ibu Guru MTsN 7 Malang yang telah memberikan waktu guna melakukan penelitian di Madrasah tersebut.
9. Bapak Suprianto dan Ibu Bibit Lestari, selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Bapak Sugiyo dan Ibu paini, selaku kakek dan nenek dari penulis yang selalu memberikan dukungan setiap saat untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Saudara penulis, Adilla Hida yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga PIPS D 2016 yang telah memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.

13. Terakhir, untuk semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, yang belum dapat penulis sebutkan satu per satu.

Ucapan terimakasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan, semoga semua bantuan semangat dan doa yang telah diberikan menjadikan amal jariyah dihadapan Allah Swt. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat memberikan wawasan khususnya pada pengembangan media pembelajaran. Penulis sangat menyadari bahawa dalam penulisan karya ilmiah ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karenanya penulis berharap saran dan kritik dari semua pembaca. Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat taufiq, hidayah dan inayahNya kepada kita semua. Amin.

Malang, 03 Agustus 2020

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuarikan 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= a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang= u

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya	10
Tabel 1. 2 Penelitian dan Pengembangan.....	13
Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan Media	50
Tabel 3. 2 Kriteria Keefektivitasan Media	50
Tabel 3. 3 Kriteria Kemenarikan Media.....	51
Tabel 4. 1 Skala Penilaian Angket Ahli	65
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi	67
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Sesudah Revisi Ahli Media	69
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Guru Pembelejaraan IPS	71
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Sesudah Revisi Guru Pembelejaraan IPS.....	72
Tabel 4. 8 Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Angket Respon Siswa	74
Tabel 4. 9 Kriteria Penliaian Angket Respon Siswa	76
Tabel 4. 10 Data Kuantitatif Respon Siswa pada Uji Coba Produk.....	77
Tabel 4. 11 Kriteria Penliaian Pretest dan Posttest.....	77
Tabel 4. 12 Nilai Pretest dan Posttest.....	78
Tabel 4. 13 Data Uji N-Gain	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3. 1 Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE	41
Gambar 3. 2 Rumus Analisis Data Deskriptif	49
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	56
Gambar 4. 2 Desain Menu Utama	57
Gambar 4. 3 Desain Pilihan Sub bab Materi	57
Gambar 4. 4 Desain Menu Video	58
Gambar 4. 5 Desain Menu Kuis	58
Gambar 4. 6 Tampilan Utama/Dashboard	59
Gambar 4. 7 Tampilan Materi	60
Gambar 4. 8 Tampilan Pilihan Sub bab Materi	60
Gambar 4. 9 Tampilan materi sub bab 1	61
Gambar 4. 10 Tampilan materi sub bab 2	61
Gambar 4. 11 Tampilan materi sub bab 3	62
Gambar 4. 12 Tampilan materi sub bab 4	62
Gambar 4. 13 Tampilan menu video	63
Gambar 4. 14 Tampilan menu kuis	63
Gambar 4. 15 Tampilan Awal Kuis.....	64
Gambar 4. 16 Contoh kuis.....	64
Gambar 4. 17 Tampilan Penambahan Peta Konsep	84
Gambar 4. 18 Tampilan Penambahan Peta Konsep	84
Gambar 4. 19 Tampilan Perubahan Video	85

Gambar 4. 20 Tampilan Penambahan Sumber Materi	86
Gambar 4. 21 Tampilan Fitur Live Chat	87
Gambar 4. 22 Tampilan Tujuan Pembelajaran	88



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Surat Izin Penelitian	109
LAMPIRAN II Surat Keterangan Penelitian.....	110
LAMPIRAN III Instrumen Validasi Ahli Materi.....	111
LAMPIRAN IV Instrumen Validasi Ahli Media	117
LAMPIRAN V Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran IPS.....	123
LAMPIRAN VI Instrumen Respon Siswa.....	129
LAMPIRAN VII Hasil Respon Siswa.....	131
LAMPIRAN VIII Soal dan Jawaban Pre-test dan Post-test.....	132
LAMPIRAN IX Hasil Pre-test dan Post-test	134
LAMPIRAN X Dokumentasi Pembelajaran.....	136
LAMPIRAN XI Hasil Uji N-Gain <i>Score</i>	138
LAMPIRAN XII Biodata Mahasiswa	139

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
ABSTRAK	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk.....	7

F. Originalitas Penelitian.....	7
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Pembahasan	14
BAB II	16
KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Multimedia Interaktif	16
2. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)	23
3. Motivasi Belajar	32
B. Kerangka Berfikir.....	36
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Model Pengembangan.....	40
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Uji Coba	44
E. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV	54
HASIL PENGEMBANGAN	54
A. Penyajian Data Uji Coba.....	54
1. Proses Pengembangan	54
2. Analisa Data	78
3. Revisi Produk	83

BAB V	89
PEMBAHASAN	89
A. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS	89
B. Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS	92
C. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS	95
BAB VI	98
PENUTUP	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	99
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	108

ABSTRAK

Roshidah, Findah Himatur. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 7 Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

Pada zaman modern ini kemajuan teknologi sudah sangat canggih, siswa abad 21 dituntut untuk memiliki kompetensi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari guna mempersiapkan diri agar dapat bersaing di era global. Maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran IPS. Materi yang digunakan dalam media yakni materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan

Jenis penelitian ini adalah Research and Development, yang mengacu pada model Pengembangan Dick and Carry yakni ADDIE. Berdasarkan model tersebut terdapat lima tahap yang harus dilakukan yakni, 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni, 1) Wawancara, 2) Tes, dan 3) Angket. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif dan n-gain skor.

Hasil penelitian menggunakan media multimedia interaktif menunjukkan bahwa, 1) tingkat kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 95%, ahli desain media sebesar 90% dan guru pembelajaran IPS sebesar 82,5%, 2) media multimedia interaktif termasuk dalam kategori media yang menarik sesuai dengan analisis pada angket respon siswa yang menunjukkan persentase sebesar 80,8%, 3) media termasuk dalam kategori efektif berdasarkan rerata nilai pre-test 56,5 dan post-test dengan rerata sebesar 79,5 yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 23 serta perhitungan n-gain skor sebesar 0,52 berada pada kategori sedang. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif yang membuktikan bahwa media multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang.

Kata Kunci: *pengembangan, media pembelajaran, multimedia interaktif, mata pelajaran IPS, motivasi belajar*

ABSTRACT

Roshidah, Findah Himatur. 2020. *The Development of Web-Based Interactive Multimedia Learning Media on Social Sciences Studies to Increase Student Learning Motivation in MTsN 7 Malang*. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teaching Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor of Thesis: Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

In this modern era, technology has advanced rapidly. Students in 21st century are charged to be competence in information and communication technology in daily basis in order to prepare themselves to compete in the global era. Therefore, it initiated researcher to develop learning media in the form of web-based interactive multimedia on Social Sciences studies. Through the presence of interactive multimedia is expected to ease student in Social Sciences learning. The material used in this media is Grow and Thrive of Nationalism material.

The type of this research is Research and Development which refers to Dick and Carry Development model ADDIE. According to that model, there are five stages that has to be done, that is: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The sample of this research are students of grade VIII in MTsN 7 Malang. The data collection instruments used are, 1) Interviews, 2) Test, and 3) Questionnaire. The data analysis technique used are descriptive analysis and N-Gain Score test.

The research results using interactive multimedia learning media showed that, 1) the validity level of the media is categorized valid with the material expert test result by 95%, media design expert by 90%, and Social Sciences teacher by 82,5%, 2) Interactive multimedia learning media is categorized as interesting media according to student response questionnaire analysis which showed a percentage of 80,8%, 3) Interactive multimedia learning media is categorized effective according to the pre-test average score that was 56,5 and post-test with the average score of 79,5 that showed the increase of learning motivation by 23 also the calculation of N-Gain score by 0,52 is in the medium category. Based on those datas, there are significant differences in students' score between before and after using interactive multimedia learning media, it proved that interactive multimedia learning media can increase learning motivation of student grade VIII in MTsN 7 Malang.

Keywords: *Development, learning media, interactive multimedia, social sciences studies, learning motivation*

الملخص

فنداء همّة الرشيدة. 2020. تطوير الوسائل التعليمية بالوسائط المتعددة التفاعلية علي شبكة الانترنت في مادة العلم الاجتماعي لترقية تحريض التعلّم لطلاب فصل السابع بالمدرسة المتوسطة الحكومية السابعة مالانج . البحث العلمي. قسم تربية العلوم الاجتماعية. كلية العلوم التربوية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: نعمة الزهرة، الماجستير.

في هذا العصر الحديث كان التقدّم التكنولوجي مثيراً أو متطوّراً. و الطلاب في القرن الحادي و العشرين مطلوبون لأن يملكون الكفاءة في مجلّ التكنولوجيا المولوماتي الاتصالي بحياتهم اليومية كي يستعدّون للتزاوم في عصرنا هذا عصر العولمة. و لذلك بادرت الباحثة بأن تطوّر الوسائل التعليمية على شكل الوسائط المتعددة التفاعلية علي شبكة الانترنت في مادة العلم الاجتماعي. بوجود تلك الوسائل ترجى أن تكون مسهّلة عند الطلاب في التعليم أو التعلّم عن المادة العلوم الاجتماعي. و المادة المستخدمة في الوسائل تعني الماد المتعلقة بالاحساس أو الذوق الوطني.

و هذا البحث على شكل " Research and Development " المستند إلى شكل التطوير " Dick and Carry " يعني " ADDIE ". و من تلك الطريقة هناك خمس طبقات لا بدّ فعلها : 1 (التحليل . 2) الترسيم / التعميد . 3 (التطوير . 4) التطبيق / التنفيذ . 5 (التقييم. أما النموذج من هذا البحث طلاب فصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية السابعة مالانج. و جهاز جمع الحقائق المستخدمة هي : 1 (المقابلة . 2) الامتحان . 3 (الفحص. و طريقة البحث التي استعملتها الباحثة هي طريقة البحث الوصفية و " n – gain score " .

و النتائج من هذا البحث تدلّ على أنّ : 1 (درجة التحقيق من هذه الوسائل قد حصلت على النتيجة بامتحان أهل المادة على حسب % 95, و أهل ترسيم الوسائل % 90 و مدرّس العلوم الاجتماعية % 82,5 . 2 (الوسائط المتعددة التفاعلية دخلت على شكل الوسائل المشوّقة مابقة عل التحليل في فصّح إجابة الطلاب التي تدلّ على النتيجة قدر % 80,8 . 3 (الوسائل داخلة على درجة " فعّالية " من غالبية نتائج " Pre-test " على حسب % 56,5 و " Post-Test " على حسب % 79,5 التي تدلّ على ترقية تحريض التعلّم قدر % 23 و حساب " n-gain score " قدر % 0,52 على الدرجة المتوسطة. من تلك الحقائق, هناك الفرق بين نتيجة الطلاب قبل استخدام تلك الوسائل و بعدها التي تبين أن الوسائط المتعددة التفاعلية ترقى تحريض التعلّم لطلاب فصل الثامن بالمدرسة المتوسطة الحكومية السابعة مالانج.

الكلمات الراشدة : التطوير, وسائل التعليم, الوسائط المتعددة التفاعلية, مادة علم الاجتماعي, تحريض التعلّم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Suatu bangsa yang maju memiliki sumber daya manusia yang cerdas, berpendidikan dan bermartabat. Tanpa pendidikan juga akan terasa hampa, tidak memiliki ilmu dan akan semakin sulit untuk menghadapi berkembangnya teknologi yang marak pada zaman modern ini. Setiap orang tentunya menginginkan kehidupan yang layak, dengan pendidikan mampu merintis cita-cita yang tinggi guna mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Kehidupan bernegara pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.¹

Binkey memaparkan bahwa generasi abad ini dituntut untuk memiliki cara berpikir, bekerja, bertahan dan cara bersaing dengan Negara lain menggunakan teknologi informasi sebagai alatnya.² Maka dari itu, pemerintah telah berupaya untuk mengintegrasikan kecakapan-kecakapan yang dibutuhkan siswa abad 21

¹ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 113

² Isna Rafianti, Nurul Anriani, dan Khairida Iskandar, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam Mendukung Kemampuan Abad 21: *KALAMATIKA*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 3 No 2. November 2018. Hal 123-138

ke dalam kurikulum 2013, salah satunya yakni kecakapan dalam menggunakan *information and communication technology* (ICT).³

Pencapaian tujuan pendidikan dalam upaya memajukan bangsa, terjadi suatu proses dalam pendidikan yaitu proses pembelajaran yang akan memberikan pengertian, bagaimana pandangan, dan penyesuaian bagi seseorang, masyarakat, maupun negara, sebagai penyebab perkembangan. Pendidikan akan menimbulkan pengaruh dinamis dalam perkembangannya, baik jasmani maupun rohani (perasaan-perasaan sosial dan lain sebagainya) sebagai suatu proses pengalaman yang sedang dialami.⁴

Dalam firman Allah Qs. Al- Alaq ayat 1-5 Allah menjelaskan :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۚ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۚ

Artinya:

“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Ia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Ia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*”⁵

³ Yoki Ariyana dkk, Buku Pegangan Pembelajaran pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Kementrian Pensisikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan, 2018), hlm. 17-18

⁴ Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan* (Depok: Kencana, 2017), hlm. 20

⁵ Tafsir Web, “*Surat Al-Alaq Ayat 1-5*” diakses dari <https://tafsirweb.com/37630-surat-al-alaq-ayat-1-5.html> pada tanggal 26 Desember 2019 pukul 17.06

Dari ayat tersebut diketahui bahwa kata perintah “bacalah!” merupakan firman pertama yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW. Maka dapat diartikan bahwa Allah SWT memerintahkan kepada makhluk-Nya untuk menuntut ilmu agar terhindar dari kebodohan, membaca dan belajar adalah hal yang penting dilakukan bukan hanya bagi masyarakat yang terdidik saja, melainkan juga untuk menciptakan kebudayaan, dan untuk menghasilkan pengetahuan yang baru. Karena dengan menuntut ilmu manusia dapat mengetahui apa yang tidak diketahuinya, sehingga Allah SWT memuliakan orang yang menuntut ilmu dengan derajat tertinggi di mata Allah SWT.

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi, yang artinya adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan.⁶ Berdasarkan hasil observasi penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di MtsN 7 Malang, dalam proses pembelajaran IPS siswa cenderung mudah bosan membaca materi di buku paket ataupun LKS sehingga kurang motivasi dalam belajar. Dari beberapa fakta terkait LKS yang digunakan, maka perlu adanya perangkat/media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini harus sesuai dengan tuntutan pemerintah yaitu kurikulum 2013 sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa siswa dituntut aktif menemukan pengetahuan mereka sendiri sedangkan guru hanya mengarahkan kepada siswa agar menemukan pengetahuan mereka.

⁶ Arief S.Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Press, 2014), hlm. 12

Dari paparan di atas, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan sarana perbaikan, yakni pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif tersebut memudahkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS mulai dari memahami, menghafal dan menguasai materi yang telah disampaikan oleh guru. Media pembelajaran multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran IPS ini akan didesain dengan semenarik mungkin, agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai. Jika individu mempunyai motivasi belajar yang tinggi, maka individu tersebut akan mencapai prestasi yang baik.⁷

Kelebihan dari media pembelajaran multimedia interaktif yaitu mampu menggabungkan tayangan teks, suara, gambar, video, musik dan kuis interaktif sehingga informasi yang disampaikan lebih banyak dibandingkan dengan buku konvensional. Kemudian media pembelajaran multimedia interaktif bisa dipelajari dimana saja dan kapan saja karena siswa hanya tinggal mengetik link website yang telah disediakan tersebut agar bisa masuk dalam pembelajaran multimedia interaktif.

⁷ Nyayu Khadijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 156

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif tersebut agar siswa di MtsN 7 Malang semakin termotivasi dalam belajar pada mata pelajaran IPS. Selain itu dengan media pembelajaran multimedia interaktif siswa semakin mudah dalam belajar, karena media tersebut dapat dipelajari kapan dan dimana saja. Siswa tidak akan mudah bosan karena desainnya yang menarik dilengkapi dengan teks materi, video, dan kuis yang pastinya mudah dipelajari.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang?
2. Bagaimana implementasi pengembangan media pengembangan multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang?
3. Bagaimana evaluasi pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan kepada pembaca bagaimana perencanaan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang.

2. Untuk menjelaskan kepada pembaca bagaimana implementasi pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang.
3. Untuk menjelaskan kepada pembaca bagaimana evaluasi pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan keilmuan dunia kependidikan mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang sesuai dengan kurikulum.
- b. Diharapkan dapat memperkaya ilmu di bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPS tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran.
- b. Sebagai referensi bagi siswa untuk memudahkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS melalui media pembelajaran multimedia interaktif sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa.

- c. Sebagai sumber dan bahan masukan bagi penulis lain untuk menggali dan melakukan eksperimen tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MTsN 7 Malang yang memuat materi IPS untuk siswa kelas VIII. Media pembelajaran multimedia interaktif ini memuat ringkasan materi IPS, video yang mendukung materi, dan latihan soal sebagai bahan evaluasi. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan akan di desain dengan menarik dan singkat agar bisa memotivasi juga memudahkan siswa dalam belajar IPS.

F. Originalitas Penelitian

Peneliti melakukan pencarian terhadap beberapa skripsi dan karya ilmiah yang sudah ada, dan belum ditemukan karya yang sama dengan penelitian yang telah ditulis oleh peneliti. Namun, terdapat sebagian karya tulis ilmiah atau skripsi yang berkaitan membahas mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku, diantaranya:

1. Farida Hasan Rahmaibu tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al-Madina Semarang”. Fokus penelitian tersebut adalah bagaimana

mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash pada materi Globalisasi mata pelajaran PKn di Kelas IVB SDI Al-Madina Semarang. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash dalam kriteria sangat layak.⁸

2. Putri Maharani tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu Dan Kalor Untuk Siswa Kelas X SMA”. Fokus penelitian tersebut adalah bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan construct 2 bahasan suhu dan kalor untuk peserta didik kelas X SMA. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembantu pembelajaran IPA khususnya fisika SMA.⁹
3. Ulfah Siti Zaenab tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya”. Fokus penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Teknik Animasi Dua Dimensi berbasis Macromedia Flash. Hasil penelitian ini berupa produk akhir dari media pembelajaran berupa format dalam

⁸ Farida Hasan Rahmaibu, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al-Madina Semarang* (Skripsi: Universitas Negeri Semarang, 2016)

⁹ Putri Maharani, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas X SMA* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

bentuk .exe sehingga dapat dijalankan pada komputer yang tidak memiliki aplikasi macromedia.¹⁰

4. Eka Wulandari tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII”. Fokus penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis E-Book pada materi sistem pencernaan untuk siswa SMP kelas VIII. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis E-Book yang menarik dari segi desain dan materinya.¹¹
5. Zahratul Hayati tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di MAN Krueng Geukueh Aceh Utara”. Fokus penelitian tersebut adalah bagaimana kualitas multimedia interaktif berbasis android pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan di MAN Kreung Geukueh Aceh Utara. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis android untuk siswa Kelas XI MAN Kreung Geukueh.¹²

¹⁰ Ulfah Siti Zaenab, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2018)

¹¹ Eka Wulandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018)

¹² Zahratul Hayati, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di MAN Kreung Geukueh Aceh Utara* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2019)

Dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya belum ada yang meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS. Oleh karena itu, selanjutnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di MtsN 7 Malang”.

Tabel 1. 1 Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

NO	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalias Penelitian
1	Farida Hasan Rahmaibu, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al-Madina Semarang. Skripsi, Universitas Negeri Semarang. 2016	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan media pembelajaran Multimedia • Hasil akhir dari penelitian berupa multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan Adobe Flash • Ditujukan untuk siswa SDI Al-Madina Semarang • Untuk meningkatkan hasil belajar • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan adalah materi IPS • Ditujukan untuk siswa di MtsN 7 Malang • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
2	Putri Maharani, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu Dan Kalor	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Berupa materi IPA • Menggunakan Construct 2 • Ditujukan untuk siswa kelas X SMA 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang digunakan adalah materi IPS • Ditujukan untuk siswa di MTsN 7 Malang

	Untuk Siswa Kelas X SMA. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil akhir berupa media pembelajaran multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
3	Ulfah Siti Zaenab, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif • Hasil akhir berupa media pembelajaran multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Teknik Animasi Dua Dimensi • Menggunakan Macromedia Flash • Ditujukan untuk siswa SMK Negeri 1 Mesjid Raya • Untuk meningkatkan minat belajar • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPS • Ditujukan untuk siswa di MTsN 7 Malang • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
4	Eka Wulandari, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPA • Berbasis E-Book • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPS • Ditujukan untuk siswa di MTsN 7 Malang • Mengembangkan

	Untuk SMP Kelas VIII. Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018	<ul style="list-style-type: none"> • Ditujukan untuk siswa kelas VIII • Hasil akhir berupa media pembelajaran multimedia interaktif 		media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa
5	Zahratul Hayati, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di MAN Krueng Geukueh Aceh Utara. Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif • Hasil akhir berupa media pembelajaran multimedia interaktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan • Berbasis android • Ditujukan untuk siswa MAN Krueng Geukueh Aceh Utara • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPS • Ditujukan untuk siswa di MTsn 7 Malang • Mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Peneliti melakukan penelitian dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan harapan mampu adanya kontribusi antara media pembelajaran dan subyek belajar serta menemukan temuan yang diharapkan oleh peneliti untuk meningkatkan keefektifan, serta inovatif dalam pembelajaran.

Tabel 1. 2 Penelitian dan Pengembangan

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk	Metode	Temuan
1	Findah Himatur Roshidah. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 7 Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	Jenis dan model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan <i>Research and Development</i> (R&D). Dengan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>).	Peneliti berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dengan menghasilkan produk media pembelajaran Multimedia Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS lebih baik. Materi yang disampaikan adalah materi untuk kelas VIII di MTsN 7 Malang.

G. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang dipandang untuk dijelaskan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalah fahaman pembaca adalah sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang memadukan video, ilustrasi, teks, dan suara untuk menyampaikan pesan melalui media elektronik seperti komputer, internet, dan perangkat elektronik lainnya.

2. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah pada sekolah-sekolah di Indonesia.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan yang muncul dalam diri seseorang yang menimbulkan kegiatan semangat belajar sehingga tujuan yang dikendaki dapat tercapai.

H. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan karya ilmiah ini tersusun dalam beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang akan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab II ini akan mengkaji secara detail tentang landasan teori yang berkaitan dengan media pembelajaran, mata pelajaran IPS dan motivasi belajar siswa, dalam bab ini juga akan dibahas tentang kerangka berfikir dalam penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan secara detail tentang metode yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini yang meliputi: jenis pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini menguraikan secara detail tentang penyajian data uji coba, analisa data dan revisi produk yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku pada mata pelajaran IPS.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas secara detail dari rumusan masalah yaitu perencanaan pengembangan, implementasi pengembangan dan evaluasi pengembangan.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini membahas secara detail tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Dalam proses pembelajaran adanya media memiliki arti penting, karena dalam kegiatan tersebut pembelajaran yang susah dipahami dapat disampaikan dan dibantu dengan menerapkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang guru tidak mampu sampaikan kepada siswa melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan dengan adanya media pembelajaran.¹³

Rossi dan Breidle (1996) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.¹⁴ Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan keinginan dan minat yang dimiliki oleh siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan mempengaruhi psikologis siswa dalam belajar.¹⁵

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 120

¹⁴ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 58

¹⁵ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm. 15-16

Multimedia adalah gabungan antara digital teks (tertulis), grafik (tampilan program), animasi, audio (dialog, cerita, efek suara), gambar diam dan video yang bergerak.¹⁶ Interaktif yaitu suatu proses pembedayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer ataupun online.¹⁷ Media belajar dapat dikaakan interaktif apabila siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga ikut berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Siswa dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar, melihat video, dan suara. Tetapi siswa juga dapat memberikan respon yang aktif, respon dari siswa tersebut dijadikan penentu kecepatan dan sekuensi penyajian.¹⁹

Menurut Munir, multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang didesain semenarik mungkin agar tampilannya memenuhi fungsi untuk menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunaanya. Pengertian ini mengacu pada kemampuan multimedia interaktif untuk berkomunikasi dengan

¹⁶ Dwi Priyanto, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, Vol. 14, No. 1. 2009

¹⁷ Muhammad Istiqlal, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 2, No. 1, E-ISSN: 2502-8391. 2017

¹⁸ Aniswatin Khotimah, *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekrayaan Sistem Antena di SMK Negeri 5 Surabaya*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 5, No. 1. 2016

¹⁹ Ibid

penggunanya. Tampilannya dirancang agar pengguna dapat memperoleh informasi yang interaktif.²⁰

Menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar*, media pembelajaran multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, grafik, dan video).²¹

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Multimedia interaktif dirancang dan di manfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran guru, multimedia interaktif justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, daripada sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran.²²

Winarno menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yaitu:

- 1) Siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil,
- 2) Lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif,

²⁰ Munir, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)* (Bandung: Alfabeta, 2012)

²¹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), hlm. 329

²² Stephanus Turibus, *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, Vol. 7, No. 2. 2015

- 3) Memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif,
- 4) Siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan materi yang sama dengan temannya.²³

Berkaitan dengan manfaat multimedia pembelajaran, Munir menegaskan bahwa kemampuan multimedia adalah memberikan pelajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi. Multimedia mampu mengulang informasi. Jika siswa kurang memahami materi yang disajikan, siswa dapat melihat kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya. Penggunaan multimedia dapat memacu motivasi belajar siswa, memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap suatu pokok pembelajaran, memudahkan siswa untuk mengulang materi pelajaran, mengadakan latihan untuk mengukur kemampuan siswa.²⁴

Berdasarkan beberapa konsep diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

²³ Winarno, dkk, Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran (Yogyakarta: Genius Prima Media, 2009), hlm. 11

²⁴ Munir, Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 232-233

c. Model-Model Multimedia Interaktif

Deni Darmawan (2012) mengemukakan bahwa ada 4 model multimedia interaktif, yakni Model *Drills*, Model Tutorial, Model Simulasi, dan Model Games.²⁵

1) Model *Drills*

Pada Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dengan persediaan latihan soal yang bertujuan untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Tahapan materi Model *Drills* yakni:

- Program penyajian masalah dalam bentuk soal.
- Siswa mengerjakan soal-soal latihan.
- Program merekan penampilan siswa, mengevaluasi, dan memberikan umpan balik.
- Apabila hasil latihan siswa sudah memenuhi kriteria, maka program akan berlanjut ke materi selanjutnya, namun jika belum akan ada fasilitas remedi yang dapat diberikan secara parsial maupun keseluruhan.²⁶

2) Model Tutorial

Pada model ini memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan materi atau informasi terlebih dahulu, kemudian siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang telah disajikan. Penyajian materi bisa dilakukan dengan cara bertahap membentuk siklus.

Tahapan pembelajaran dengan Model Tutorial yakni:

- *Introduction* (Pengenalan),
- *Presentation of Information* (Penyajian informasi/materi),

²⁵ Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.59-66

²⁶ Ibid, hlm. 61-62

- *Question of Responses* (Pertanyaan dan respon),
- *Judging of Responses* (Penilaian respon),
- *Providing Feedback about Responses* (Pemberian balikan respon),
- *Remidiaton* (Pengulangan),
- *Sequencing Lesson Segmen* (Segmen pengaturan pengajaran).²⁷

3) Model Simulasi

Pada model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana nyata. Program simulasi akan merancang bentuk-bentuk animasi yang detail. Kategori dalam model simulasi yaitu situasi, fisik, prosedur dan proses.

Tahapan materi dalam Model Simulasi yakni:

- Pengenalan,
- Penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan seterusnya),
- Pertanyaan dan respon jawaban,
- Penilaian respon,
- Pemberian feedback (umpan balik) tentang respon,
- Pembetulan,
- Segmen pengaturan pengajaran,
- Penutup.²⁸

4) Model *Games*

Pada model ini merancang pembelajaran melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan siswa dan mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam menyelesaikan masalah. Model *games* bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk fakta, prinsip, proses, struktur, sistem yang dinamis, kemampuan memecahkan

²⁷ Ibid, hlm. 62-63

²⁸ Rusman, Deni Kurniawan, Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hlm. 120

masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerja sama, kemampuan sosial, dan kemampuan insidental seperti kompetisi, bagaimana kerja sama, dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membimbing sikap disiplin siswa.

Tahapan materi Model *Games* yakni:

- *Introduction* (pendahuluan): Judul, tujuan, aturan, petunjuk, pilihan permainan.
- *Body of Instructional Games* (bentuk instruksional permainan): Skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam mencapai tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara permainan dan pembelajaran, kemampuan melawan tantangan, menang atau kalah, pilihan permainan, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.
- *Closing* (penutup): Pengumuman pemenang, pemberian reward, informasi terutama feedback untuk pemain dalam meningkatkan penampilan individual, penutup.²⁹

d. Penggunaan Multimedia Interaktif

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa, karena penggunaan media dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media pembelajaran multimedia interaktif merupakan alat perantara atau penghubung yang berkaitan dengan komputer yang saling melakukan hubungan aktif. Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media dirancang dengan melibatkan respon aktif pemakai.

²⁹ Ibid, hlm. 123

Pada proses pembelajaran, media berperan penting untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan juga meningkatkan mutu serta kualitas pembelajaran. Adanya media pembelajaran tidak hanya sebatas pembantu pengajar dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut tertuju untuk semua jenis media pembelajaran, baik yang canggih dan mahal, atau media pembelajaran yang sederhana dan murah. Kontribusi dalam kegiatan pembelajaran yakni:³⁰

- a. Bahan ajar (materi) menjadi lebih standar.
- b. Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
- c. Proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif
- d. Waktu pembelajaran yang singkat.
- e. Peningkatan kualitas pembelajaran.
- f. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Meningkatkan sikap positif siswa dan memberikan nilai positif bagi siswa.

2. Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

- a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah IPS “Ilmu Pengetahuan Sosial” merupakan salah satu nama mata pelajaran pada tingkat SD dan SMP?SMA atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan “*Social Studies*”. Nama IPS dikenal

³⁰ Hamzah B Uno, dan Nia Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2010), hlm. 121

dengan social studies di negara lain merupakan istilah dari hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang Civic Education tahun 1972 di Tawangmangun, Solo. IPS sebagai mata pelajaran di persekolahan, pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.³¹

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) merupakan bagian dari kurikulum yang diturunkan dari isi materi dari berbagai disiplin ilmu sosial. Mata pelajaran IPS dirumuskan berdasarkan realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, politik, ekonomi, hukum dan budaya).³² Jadi, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah integrasi dari ilmu sosial berdasarkan prinsip pendidikan, materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa. Bidang studi IPS meliputi pengetahuan, sikap dan nilai yang harus dikembangkan pada individu siswa. Menurut Waney, tiga hal yang harus dikembangkan berdasarkan dimensi siswa sebagai pribadi dan makhluk sosial serta sebagai warga negara yang berkepribadian pancasila. Oleh karena itu, perlu dikembangkan kepribadian siswa melalui:

- a) Hubungan manusia dan benda-benda.
- b) Hubungan manusia dan sesama manusia.
- c) Hubungan manusia dan masyarakat.

³¹ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 19

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 171

- d) Hubungan manusia dan lingkungan alamnya.
 - e) Hubungan manusia sebagai makhluk dengan Allah SWT.³³
- b. Tujuan Pembelajaran IPS

Dalam kurikulum 2013 untuk SMP/MTs dijelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang isu-isu sosial dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Tema yang dikaji dalam IPS adalah fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang dan di masa-masa mendatang. Pada jenjang SMP/MTs, mata pelajaran IPS memuat Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diharapkan mampu menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab.³⁴

Ada beberapa hal yang menjadi tujuan dari pembelajaran IPS di sekolah. Tujuan dari pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui dengan cara mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan kehidupan serta keadaan lingkungan sekitar.
- 2) Memiliki rasa ingin tahu, bersikap kritis, mempunyai kemampuan dasar yang logis untuk berfikir dan memecahkan suatu permasalahan dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.

³³ Anisa Mukhoyyarah, *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas V C Mata Pelajaran IPS Di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar* (Skripsi: PGMI, Universitas UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2009)

³⁴ Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 17

- 3) Memiliki rasa komitmen yang tinggi terhadap nilai-nilai dan norma kemanusiaan. Bekerja sama dan berkompetisi ditingkat nasional dan global.³⁵

Tujuan dari pendidikan sosial adalah memberikan kebiasaan anak-anak untuk berbuat dan mematuhi serta memenuhi kewajiban sebagai layaknya anggota dalam masyarakat maupun keluarga dan sebagai warga negara yang baik. Setiap usaha dan tindakan untuk mencapai suatu tujuan harus memiliki landasan tempat berpijak yang baik dan kuat. Dengan demikian, tujuan dari pendidikan IPS adalah memberi bekal dan membiasakan siswa untuk mempunyai kemampuan dasar sehingga dapat berkompetisi dengan lingkungannya sehingga menjadi suatu bekal di masa yang akan datang.

c. Perencanaan Pembelajaran IPS

Menurut Steller bahwa perencanaan adalah hubungan antara apa yang ada sekarang (what is) dengan bagaimana seharusnya (what should be) yang bertalian dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program dan alokasi sumber. Pada teori ini perencanaan menekankan pada usaha mengisi kesenjangan antara keadaan sekarang dengan keadaan yang akan datang.³⁶ Robbins mengemukakan bahwa perencanaan adalah suatu cara untuk mengantisipasi dan menyeimbangkan perubahan. Dalam definisi ini memiliki asumsi bahwa perubahan selalu terjadi.³⁷ Jadi, pada hakikatnya perencanaan yakni suatu cara yang bertujuan untuk membuat kegiatan

³⁵ Sapriya, op.cit., hlm. 201

³⁶ Farida Rahim, *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm.

14

³⁷ Ibid

dapat berjalan dengan baik, disertai berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Perencanaan atau rencana (planning) memang diperlukan agar dalam uraian selanjutnya tidak terjadi kesimpang siuran. Karakteristik perencanaan pembelajaran meliputi:

- 1) Perencanaan pembelajaran hasil dari proses berfikir,
- 2) Perencanaan pembelajaran disusun untuk mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 3) Perencanaan pembelajaran berisi tentang rangkaian kegiatan yang harus dilaksanakan untuk mencapai tujuan.³⁸

Dalam pembelajaran model multimedia interaktif didesain sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Trianto, belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang kurang terampil menjadi terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.³⁹

Pada pengembangan ini, materi yang digunakan pada pembelajaran IPS kelas VIII yaitu materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan. Makna nasionalisme di dalam al-qur'an adalah nasionalisme

³⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 29

³⁹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 16

yang bermakna luas (semangat kebangsaan) juga didukung oleh ayat al-qur'an pada QS. Al-Hujurat: 13 yang berbunyi:⁴⁰

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: *“Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui dan Maha Mengenal.”*⁴¹

Dari ayat diatas menyatakan bahwa Allah SWT menciptakan manusia berbangsa-bangsa bukan untuk saling bermusuhan, membenci, dan merendahkan satu sama lain. Akan tetapi guna saling mengenal sehingga dapat meningkatkan ketaqwaan. Maka dari itu, nasionalisme yang dikehendaki oleh Al-Qur'an ialah nasionalisme yang memiliki makna luas atau semangat kebangsaan, dengan diciptakannya manusia dalam batas wilayah-wilayah tertentu, persatuan umat Islam masih tetap bisa untuk dijaga.⁴²

⁴⁰ Lufaei, Nasionalisme Qurani dan Relevansinya dengan Semangat Kebangsaan Indonesia: Studi QS.[49]: 13, QS. [89]: 8 dan QS. [2]: 143. Jurnal Studi Agama dan Masyarakat. Vol. 15, No. 1. Juni 2019. Hlm 85

⁴¹ <https://tafsirweb.com/9783-quran-surat-al-hujurat-ayat-13.html>

⁴² Lufaei, op.cit.

d. Evaluasi Pembelajaran IPS

Guba dan Lincoln mengemukakan definisi evaluasi sebagai “*a process for describing an evaluation and judging its merit and worth*”. Sedangkan Gilbert Sax berpendapat bahwa “*evaluation is a process through which a value judgement or decision is made from a variety of observations and from the background and training of the evaluator*”.⁴³

Dalam buku *Measurement and Evaluation in Education and Psychology* ditulis William A. Mohrens (1984:10) istilah tes, measurement, evaluation dan assement dijelaskan sebagai berikut:

- a. Tes, adalah istilah yang paling sempit pengertiannya dari keempat istilah lainnya, yaitu membuat dan mengajukan sejumlah pertanyaan yang harus dijawab. Sebagai hasil jawabannya diperoleh sebuah ukuran (nilai angka) dari seseorang.
- b. Measurement, pengertiannya menjadi lebih luas, yakni dengan menggunakan observasi skala rating atau alat lain yang membuat kita dapat memperoleh informasi dalam bentuk kuantitas. Juga berarti pengukuran dengan berdasarkan pada skor yang diperoleh.
- c. Evaluasi, adalah proses penggambaran dan penyempurnaan informasi yang berguna untuk menetapkan alternatif. Evaluasi

⁴³ Asrul, Rusydi Ananda, dkk, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Citapustaka Media, 2015), hlm. 2

bisa mencakup arti tes dan measurement dan bisa juga berarti di luar keduanya. Hasil evaluasi bisa memberi keputusan yang professional. Seseorang dapat mengevaluasi baik dengan data kuantitatif maupun kualitatif.

- d. Assement, bisa digunakan untuk memberikan diagnosa terhadap problema seseorang. Dalam pengertian ia adalah sinonim dengan evaluasi. Namun yang perlu ditekankan disini bahwa yang dapat dinilai atau dievaluasi adalah karakter dari seseorang, termasuk kemampuan akademik, kejujuran, kemampuan untuk mengejar dan sebagainya.⁴⁴

Maka kesimpulan dari pengertian diatas yaitu evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses secara berkesinambungan untuk menentukan nilai dari segala sesuatu dalam dunia pendidikan berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan untuk mengetahui mutu dan kualitasnya.

Menurut Anas Sudijono terdapat 2 fungsi secara umum dan khusus. Secara umum evaluasi memiliki 3 macam fungsi pokok yaitu:

- a. Mengukur kemajuan
- b. Menunjang penyusunan rencana
- c. Memperbaiki atau melakukan penyempurnaan kembali

Adapun secara khusus, fungsi evaluasi dalam pendidikan dapat ditinjau dari 3 segi yaitu:

⁴⁴ Ibid, hlm.3

- a. Segi psikologis, bagi peserta didik akan memberikan pedoman atau pegangan batin untuk mengenal kapasitas dan status dirinya masing-masing. Bagi pendidik, akan memberikan kepastian atau ketetapan hati sudah sejauh mana usaha yang dilakukan sehingga memiliki pandangan untuk melakukan usaha atau langkah selanjutnya
- b. Segi didaktik, bagi peserta didik khususnya evaluasi hasil belajar dapat memberikan dorongan atau motivasi kepada mereka agar dapat memperbaiki, meningkatkan, atau mempertahankan prestasi belajarnya. Bagi pendidik, yaitu dapat memberi landasan untuk menilai prestasi yang dicapai peserta didik, memberikan informasi yang berguna untuk mengetahui posisi masing-masing peserta didik, dan memberikan petunjuk sejauh manakah program pengajaran yang ditentukan telah tercapai.
- c. Segi administratif, dari segi administratif evaluasi pembelajaran 3 macam fungsi yakni:
 - Memberikan laporan
 - Memberikan bahan-bahan keterangan
 - Memberikan gambaran⁴⁵

Adapun tujuan evaluasi pembelajaran secara umum dan khusus yakni:

⁴⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 7-14

1) Tujuan Umum

- Untuk menghimpun bahan-bahan keterangan yang akan dijadikan sebagai bukti mengenai taraf perkembangan yang dialami oleh para peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
- Untuk mengetahui tingkat efektivitas dari metode-metode pengajaran yang telah dipergunakan dalam proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

2) Tujuan Khusus

- Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan.
- Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan ketidakberhasilan peserta didik dalam mengikuti program pendidikan, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar dan cara-cara perbaikannya.⁴⁶

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya adalah daya atau upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu. Terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Bahkan

⁴⁶ Ibid

motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar mengajar dan kelangsungan belajar itu demi mencapai sesuatu tujuan. Ciri-ciri motivasi belajar menurut Sardiman A.M yang ada pada diri seseorang yaitu tekun dalam menghadapi tugas atau dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu lama, ulet, menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh. Selain itu juga menunjukkan minat yang besar terhadap bermacam-macam masalah belajar, lebih suka bekerja sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain, tidak cepat bosan, dapat mempertahankan pendapatnya, dan senang memecahkan masalah.⁴⁷

Menurut Prof S. Nasution mengemukakan “*To motive a child to arrange condition so that the wants to do what he is capable doing*” (motivasi anak/siswa adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak itu mau melakukan apa yang dapat dilakukannya).⁴⁸

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dari dua arah, yaitu dari dalam diri siswa (intrinsik) dan dari luar siswa (ekstrinsik). Pada prinsipnya motivasi intrinsik adalah motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa, sehingga tidak perlu menunggu adanya sentuhan dari luar individu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya

⁴⁷ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 44

⁴⁸ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hlm. 11

dari luar kemudian direspon oleh siswa. Termasuk dalam motivasi ekstrinsik adalah perasaan menyenangkan materi, adanya keinginan untuk berhasil, ulet dan tidak mudah puas, adanya ketekunan dan kebutuhan terhadap materi tersebut misalnya, untuk kehidupan masa depan siswa yang bersangkutan. Adapun motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu yang mendorongnya melakukan kegiatan belajar misalnya, pujian dan hadiah, peraturan atau tata tertib sekolah, lingkungan belajar, kegiatan belajar yang menarik dan seterusnya merupakan contoh-contoh konkret dalam motivasi ekstrinsik.⁴⁹

Adapun jenis-jenis motivasi menurut Muhammad Izzudin Taufiq terbagi menjadi dua yaitu:

a) Naluriyah

Naluriyah adalah motivasi yang muncul dari suatu kekurangan atau ketidakseimbangan fisiologis. Hal ini disertai dengan kekhawatiran dalam diri sehingga mampu menggerakkan semua daya dalam diri untuk menutupi kekurangan tersebut dan menghilangkan kekhawatiran yang timbul dengan aktivitas-aktivitas yang bertujuan untuk pemuasannya. Motif naluriyah ini disebut juga motivasi menjaga kelangsungan hidup.

⁴⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 134

b) Kognitif

Motif kognitif ini tidak berkaitan dengan dasar-dasar biologis dalam diri manusia, ia adalah kebutuhan yang dipelajari manusia dari lingkungan dan sosial masyarakatnya. Contoh dan motif ini yaitu motif psikis, motif sosial, dan motif spiritual.⁵⁰

c. Fungsi Motivasi

Tidak minatnya siswa pada suatu mata pelajaran akan menjadi penyebab mengapa siswa termotivasi dalam belajar. Itulah sebagai pertanda bahwa siswa tidak mempunyai motivasi dalam belajar, kemiskinan motivasi intrinsik ini merupakan masalah yang memerlukan bantuan yang tidak bisa ditunda-tunda. Guru harus memberikan dorongan dalam bentuk motivasi ekstrinsik. Sehingga dengan bantuan itu siswa akan keluar dari keadaan kesulitan belajar.⁵¹ Adapun tiga fungsi motivasi dalam belajar tersebut antara lain:⁵²

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya siswa tidak ada keinginan untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari maka akan muncul minat untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari tersebut akan memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari. Akhirnya hal tersebut akan mendorong siswa untuk belajar dalam rangka mencari tahu.

⁵⁰ Muhammad Izzudin Taufiq, *Panduan Lengkap & Praktis Psikologi Islam* (Jakarta: Gema Insani, 2006), hlm. 657-686

⁵¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm. 122

⁵² *Ibid.*, hlm. 123

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap siswa merupakan suatu kekuatan yang tidak terbandung, kemudian menjelma menjadi gerak psikofisik. Disini siswa sudah melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raga. Akal dan pikiran akan berproses dalam belajar.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Siswa yang memiliki motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Siswa yang ingin mendapatkan sesuatu dari mata pelajaran tertentu, tidak mungkin dipaksakan untuk mempelajari mata pelajaran yang lainnya. Siswa pastinya akan mempelajari mata pelajaran dimana tersimpan sesuatu yang akan dicarinya yaitu adalah tujuan belajar. Tujuan belajar itulah yang akan menjadi pengarah yang memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran.

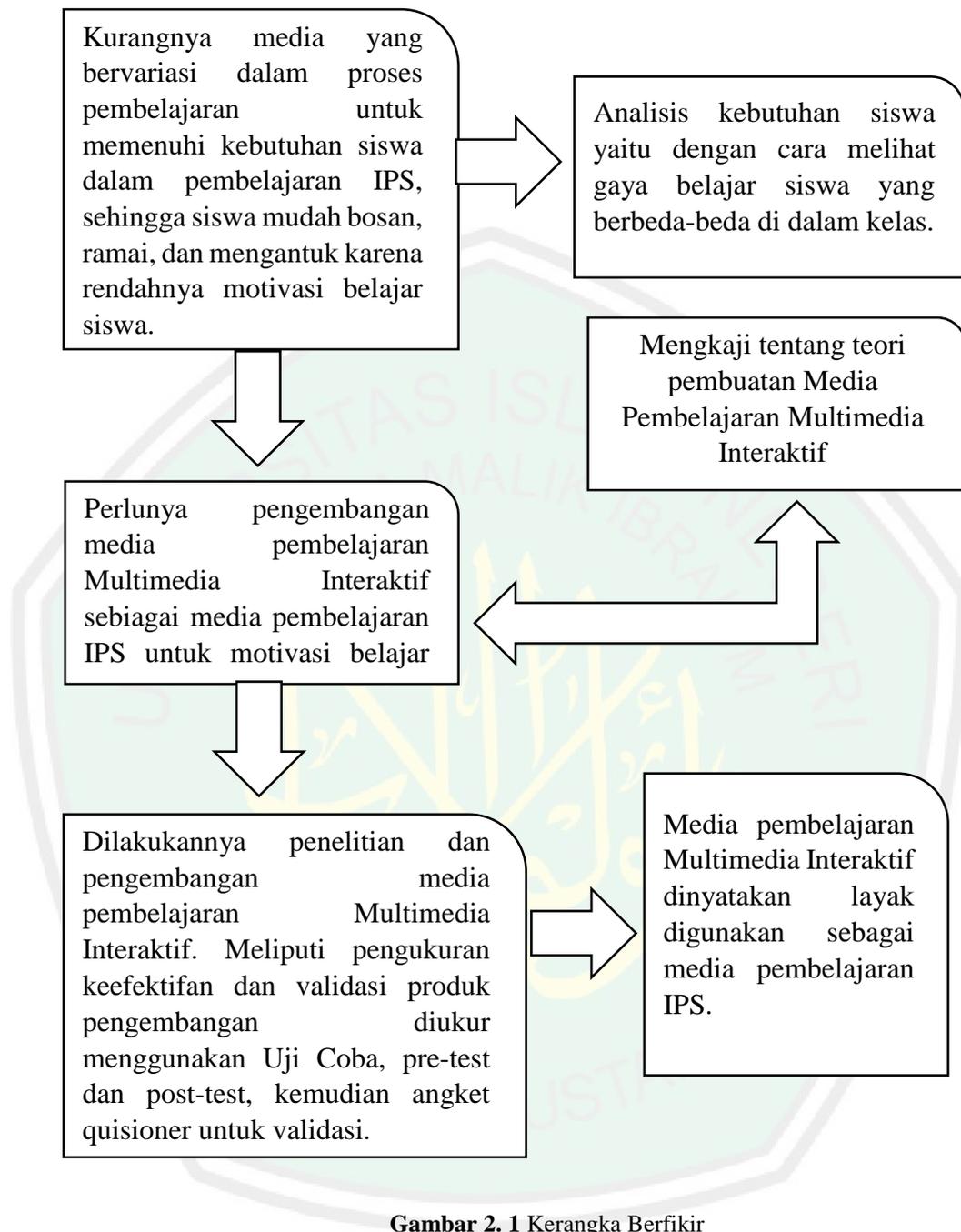
Dari pernyataan diatas, maka fungsi motivasi dinyatakan muncul karena adanya kebutuhan, hasrat, keinginan untuk menjadi lebih maju dan lebih baik, untuk meraih apa yang ingin dicapai.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran ini merupakan dasar pemikiran dari fakta-fakta, observasi dan telaah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga tujuan pembelajaran

dapat tercapai dengan baik dan siswa mendapatkan makna yang sesungguhnya dari materi yang dipelajarinya. Dari skema ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku dapat dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MtsN 7 Malang, karena siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi agar mereka tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas. Berikut uraian kerangka pemikiran yang diterapkan pada penelitian ini sebagai berikut:





Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam proses penelitian ini dilihat dari tujuannya menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *research and development* (RnD). Research and Development yaitu suatu metode dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, serta dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak hanya berupa benda atau perangkat keras melainkan juga dapat mengembangkan perangkat lunak seperti program dalam komputer untuk pengolahan data.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan, yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.⁵³ Dapat digambarkan cara meningkatkan motivasi belajar siswa, guru harus memilih media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan semangat belajar siswa. Langkah selanjutnya, adalah menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan.

Dalam penelitian ini akan mengukur motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan adanya pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang akan dilakukan. Media pembelajaran multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar

⁵³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 165

siswa pada mata pelajaran IPS di MtsN 7 Malang karena sebagian siswa disana sering merasa bosan dalam pembelajaran IPS di kelas.

B. Model Pengembangan

Metode penelitian dapat diartikan secara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.⁵⁴

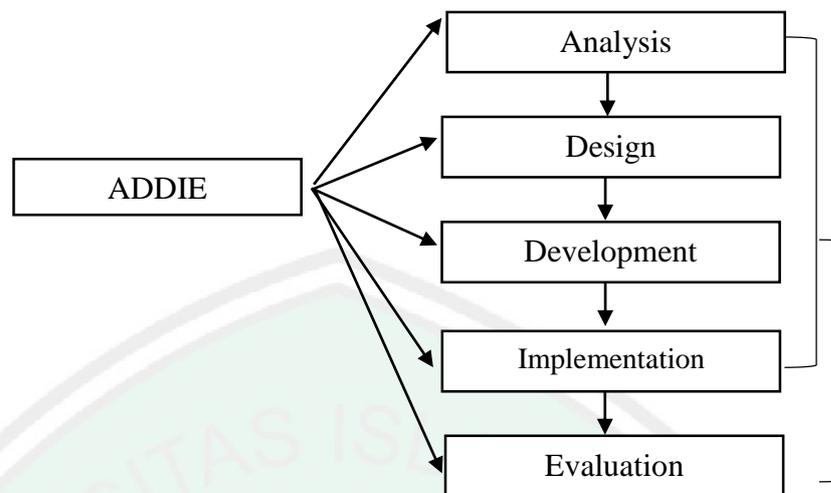
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan konseptual yakni yang bersifat memberikan serta menjelaskan komponen-komponen. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian mengembangkan media pembelajaran buku saku meliputi beberapa langkah-langkah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*)⁵⁵. Model ADDIE mengacu pada teori Dick and Carey, penjelasan secara singkat mengenai tahap-tahap dalam model ADDIE adalah sebagai berikut:

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2008), Cet. 5, hlm. 6

⁵⁵ Benny A, Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: PT Dian Rakyat, 2009), hlm. 125



Gambar 3. 1 Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE

1) Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dari model ADDIE, tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengetahui tahap awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap awal analisis adalah analisis kurikulum yang dilakukan meliputi materi IPS, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar serta Indikator, pada tahap ini dilakukan agar kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 serta sesuai dengan materi pokok yang diajarkan di sekolah dan menjadi standar mutu sekolah tersebut.

Selanjutnya pada bagian analisis ini dilakukan pemilihan media pembelajaran IPS yaitu dengan cara berdiskusi kepada ahli media, guru dan beberapa siswa. Sehingga dalam pemilihan media pembelajaran memiliki manfaat dan respon yang baik pada saat pembelajaran IPS berlangsung. Pemilihan media tersebut bersangkutan dengan ahli media langsung untuk mencari

kekurangan dan kelebihan media pembelajaran yang digunakan berbasis buku saku pada materi IPS kelas VIII.

2) Tahap *Design*

Tahap kedua adalah tahap perencanaan media pembelajaran yang akan digunakan dan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap perancangan peneliti menentukan pokok media yang akan digunakan pada media pembelajaran. Selain itu, peneliti merancang media pembelajaran multimedia interaktif mulai dari isi materi, gambar dan video yang mendukung dan juga membuat soal untuk kuis serta desain yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Selanjutnya merancang model atau metode pembelajaran dengan analisis atau diskusi dengan guru. Kegiatan tersebut merupakan proses yang sistematis untuk menetapkan standar sekolah meliputi tujuan belajar, perangkat pembelajaran, materi belajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi belajar. Tahap akhir dari perancangan adalah hasil yang baik akan digunakan dan meningkat ke tahap selanjutnya yaitu membuat media pembelajaran multimedia interaktif.

3) Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan pada media pembelajaran multimedia interaktif yang sebelumnya pada tahap desain dan perancangan selesai. Pembuatan dilakukan oleh peneliti

pada tahap ini dengan berfikir kreatif dan inovatif sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik. Peneliti dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif perlu melakukan beberapa hal yaitu, pengetikan materi yang akan digunakan, mencari gambar dan video yang mendukung isi materi, dan membuat desain web semenarik mungkin. Selanjutnya media yang telah dikembangkan dan mencapai hasil akhir kemudian di validasi oleh ahli media dan ahli materi. Setelah hasil validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian mengenai tampilan dan isi materi yang disajikan sebagai media pembelajaran yang layak digunakan.

4) Tahap *Implementation*

Tahap ini adalah tahap uji coba produk yang telah dikembangkan dan digunakan di dalam proses pembelajaran IPS di MtsN 7 Malang. Uji coba tersebut digunakan pada pembelajaran yang berlangsung dan disaksikan oleh guru dan siswa sehingga pada proses ini dilakukan pengisian angket media pembelajaran dan motivasi belajar siswa serta hasil belajar. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk mengukur dan mengetahui tingkat segi kepraktisan dan keefektifan juga keefisiensi terhadap pengembangan produk media pembelajaran IPS dan kelayakan media yang digunakan dikemudian hari.

5) Tahap Evaluation

Tahap akhir yaitu evaluasi dilakukan untuk memperoleh hasil angket dari guru dan siswa pada tahap uji coba. Hasil tersebut akan dievaluasi dan dapat mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media tersebut. Tahap evaluasi dilakukan dalam bentuk mingguan dan akhir semester. Pada evaluasi akhir semester peneliti mengevaluasi media dan proses pembelajaran serta hasil evaluasi tersebut digunakan untuk merevisi media tahap akhir.

D. Uji Coba

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui serta mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dasar untuk meningkatkan keefisiensi dan keefektifan serta kelayakan produk yang dihasilkan dengan baik. Uraian tahap uji coba produk dalam bagian ini sebagai berikut:

1. Desain Uji Coba

Uji coba media pembelajaran buku saku pada mata pelajaran IPS dilakukan pada 10 siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Uji coba dilakukan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahap uji kepraktisan ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran multimedia interaktif yang memuat ringkasan materi, gambar, video dan kuis. Uji coba dilakukan setelah produk pengembangan dinyatakan valid oleh validator. Ketika media pembelajaran dinyatakan validitasnya cukup, maka uji coba dapat dilakukan pada siswa kelas VIII di MtsN 7 Malang. Namun

kemungkinan, setelah dinyatakan valid oleh validator dan dan di uji cobakan, media perlu direvisi kembali untuk mendapatkan kesempurnaan produk media pembelajaran.

Selanjutnya peneliti bekerja sama dengan ahli desain media pembelajaran, ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, guru sebagai pengajar dan siswa. Kemudian peneliti membagikan angket terhadap media pembelajaran kepada guru dan siswa kelas VIII di MTsn 7 Malang. Angket tersebut akan dijadikan sebagai penliaian dan evaluasi serta acuan dasar untuk dilakukannya perbaikan pada tahap akhir.

2. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba ini terdiri dari 10 siswa kelas VIII di MtsN 7 Malang yang telah mempelajari mata pelajaran IPS. Kelas yang akan dipilih dilihat berdasarkan tingkat kemampuan siswa heterogen agar bisa mengetahui kevalidan media pembelajaran multimedia interaktif pada semua tingkat kemampuan siswa.

Sebagai ahli desain media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan (R&D) media pembelajaran multimedia interaktif adalah seorang dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran di fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. Pemilihan ahli desain ini diperoleh melalui beberapa pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dibidangnya dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap produk yang akan dikembangkan.

Sebagai ahli pembelajaran di sekolah MtsN 7 Malang adalah seorang guru mata pelajaran IPS, Ibu Tatik Widyawati, S.Pd yang memberikan tanggapan dan penilaian tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Pemilihan ahli pembelajaran ini diperoleh dengan beberapa pertimbangan dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap produk yang akan dikembangkan.

Sebagai ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penelitian ini adaah seorang dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd. Pemilihan tersebut juga dilakukan dengan adanya pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dan mampu memberikan masukan secara objektif terhadap produk yang akan dikembangkan.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh adalah efisiensi penggunaan produk media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran IPS. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran, kritik dan tanggapan terhadap media pembelajaran. Saran, kritik dan tanggapan akan dijadikan sebagai dasar perevisian sebelum uji coba dilakukan pada subjek uji coba. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor lembar validasi, angket respon siswa, observasi nilai evaluasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran serta wawancara dengan responden guru mata pelajaran IPS. Dari kedua data tersebut akan digunakan untuk

merevisi dan menilai kualitas media pembelajaran sebagai hasil akhir sebagai media pembelajaran yang valid.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode wawancara, metode tes, metode dokumentasi dan metode angket.

a) Metode Wawancara

Metode ini digunakan peneliti sebagai teknik dalam pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan pendekatan atau pendahuluan untuk memperoleh informasi dari permasalahan yang akan diteliti dan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari respondennya.

b) Metode Tes

Metode tes merupakan suatu cara menjawab pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang ada pada diri seseorang baik individu maupun kelompok.⁵⁶

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS serta hasil belajar yang akan dicapai. Pengumpulan data dari hasil belajar siswa diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diterapkan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran, sedangkan *posttest* diterapkan kepada siswa sesudah

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 193

menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui apakah media pembelajaran multimedia interaktif berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

c) Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode dalam penelitian yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data mengenai bagian penting yang berupa transkrip siswa, buku, potofolio, absensi siswa, foto kegiatan dan lain sebagainya.

d) Metode Angket

Penelitian dan pengembangan dalam penyusunan instrumen penelitian ini adalah berupa angket. Terdapat 3 variabel utama yaitu pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif dan disajikan dengan menggunakan Metode Kuisioner yang berupa angket.

Instrumen angket melibatkan beberapa Sumber Data yaitu ahli desain atau media, ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial, guru dan siswa. Hal ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dari penggunaan dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif. Selanjutnya peneliti melakukan metode laporan observasi untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa dengan memberikan angket kepada siswa kelas VIII.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian merupakan hal yang penting dan langkah yang sangat penting untuk penelitian setelah beberapa data terkumpul. Analisis data pada penelitian pengembangan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang dihasilkan yakni berupa hasil wawancara, komentar dan saran yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan. Sedangkan analisis data kuantitatif yang digunakan yakni analisis deskriptif, yang dianalisis yakni kevalidan, keefektifan, dan kemenarikan media menurut para ahli serta respon siswa terhadap media pembelajaran. Teknik analisis data tersebut digunakan sesuai dengan hasil proses pengumpulan data pada instrumen pengumpulan data yang sudah diuraikan. Analisis kelayakan dan efektivitas produk dilakukan dengan cara penyebaran angket kepada ahli media/desain, ahli materi, ahli pembelajaran IPS, dan siswa untuk menguji kelayakan produk. Selanjutnya, analisis tersebut digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Untuk menganalisis data tersebut, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Gambar 3. 2 Rumus Analisis Data Deskriptif

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x_i$ = Jumlah skor ideal

Hasil dari skor di atas kemudian dimasukkan dalam kriteria berikut

ini:⁵⁷

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan Media

Presentasi	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan
90-100	Sangat Baik	Sangat Valid, tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Valid, tidak perlu direvisi
65-74	Cukup Baik	Cukup Baik, perlu direvisi
55-64	Kurang Baik	Kurang Valid, perlu direvisi
0-54	Sangat Kurang Baik	Tidak Valid, revisi total

Keefektivitasan media pembelajaran akan dilihat dari penilaian pre-test dan post-test siswa. Namun, sebelum dianalisis menggunakan analisis data deskriptif akan dihitung nilai N-gain-nya terlebih dahulu untuk mengetahui selisih nilainya, menggunakan rumus berikut:⁵⁸

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Data tersebut akan dianalisis dengan kriteria berikut ini:

Tabel 3. 2 Kriteria Keefektivitasan Media

Presentasi	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan
> 0,7	Tinggi	Sangat Efektif
0.3 – 0,7	Sedang	Efektif
< 0,3	Rendah	Kurang Efektif

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

⁵⁸ Yanti Herlanti, *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains: Jawaban atas Pertanyaan-pertanyaan yang Sering Muncul dalam Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Jurusan Pendidikan IPA UIN Syarif Hidayatullah, 2014), hlm. 74

Kemenarikan media akan dianalisis berdasarkan hasil angket respon siswa dan disesuaikan dengan tabel kriteria berikut ini:

Tabel 3. 3 Kriteria Kemenarikan Media

Presentasi	Kualifikasi	Kriteria Kevalidan
90-100	Sangat Baik	Sangat Valid, tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Valid, tidak perlu direvisi
65-74	Cukup Baik	Cukup Baik, perlu direvisi
55-64	Kurang Baik	Kurang Valid, perlu direvisi
0-54	Sangat Kurang Baik	Tidak Valid, revisi total

Berdasarkan dengan kriteria yang dipaparkan diatas, media bisa dikatakan valid, efektif dan menarik apabila skor yang diperoleh berada pada kisaran nilai 65-100.

E. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui 5 tahap:

1. Analisis (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan wawancara dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa, dan analisis materi yang akan digunakan dalam media multimedia interaktif. Materi yang dipilih disesuaikan dengan pembelajaran IPS yakni berupa materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat kebangsaan. Pada tahap analisis ini peneliti juga membuat rancangan media yang akan dipakai.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain peneliti memulai untuk mendesain media multimedia interaktif mulai dari konsep, pemilihan warna, gambar dan video yang akan dipakai serta kuis yang akan diterapkan kepada siswa. Setelah itu peneliti menentukan pilihan menu, desain dashboard, desain tampilan video, gambar-gambar dan juga kuis. Peneliti mulai membuat rancangan kuis interaktif yang akan diterapkan.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media multimedia interaktif, dalam mengembangkan materi peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan guru pembelajaran IPS di sekolah. Setelah itu, peneliti mulai mengembangkan media yakni dengan memasang materi, gambar, video dan kuis dalam media multimedia interaktif sehingga pada halaman multimedia interaktif dapat ditampilkan dengan konsep yang diinginkan oleh peneliti.

4. Implementation (Penerapan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni proses uji coba produk, sebelum produk di uji cobakan peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli seperti ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS (guru). Media multimedia interaktif harus divalidasi terlebih dahulu, apabila media sudah valid dan sudah di revisi maka media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah melakukan proses validasi, peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media multimedia interaktif. Tahap evaluasi ini dilakukan berdasarkan pengamatan dari respon siswa yang telah diperoleh dari angket. Apabila respon siswa sudah baik maka peneliti tidak perlu melakukan revisi. Peneliti juga mengamati hasil nilai dari pretest posttest apakah nilai meningkat atau tidak. Jika terjadi peningkatan maka motivasi belajar siswa juga meningkat dan media multimedia interaktif tergolong media yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Proses Pengembangan

Pada pengembangan produk sesuai Model ADDIE terdapat 5 tahap yang harus diselesaikan, yakni tahap Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

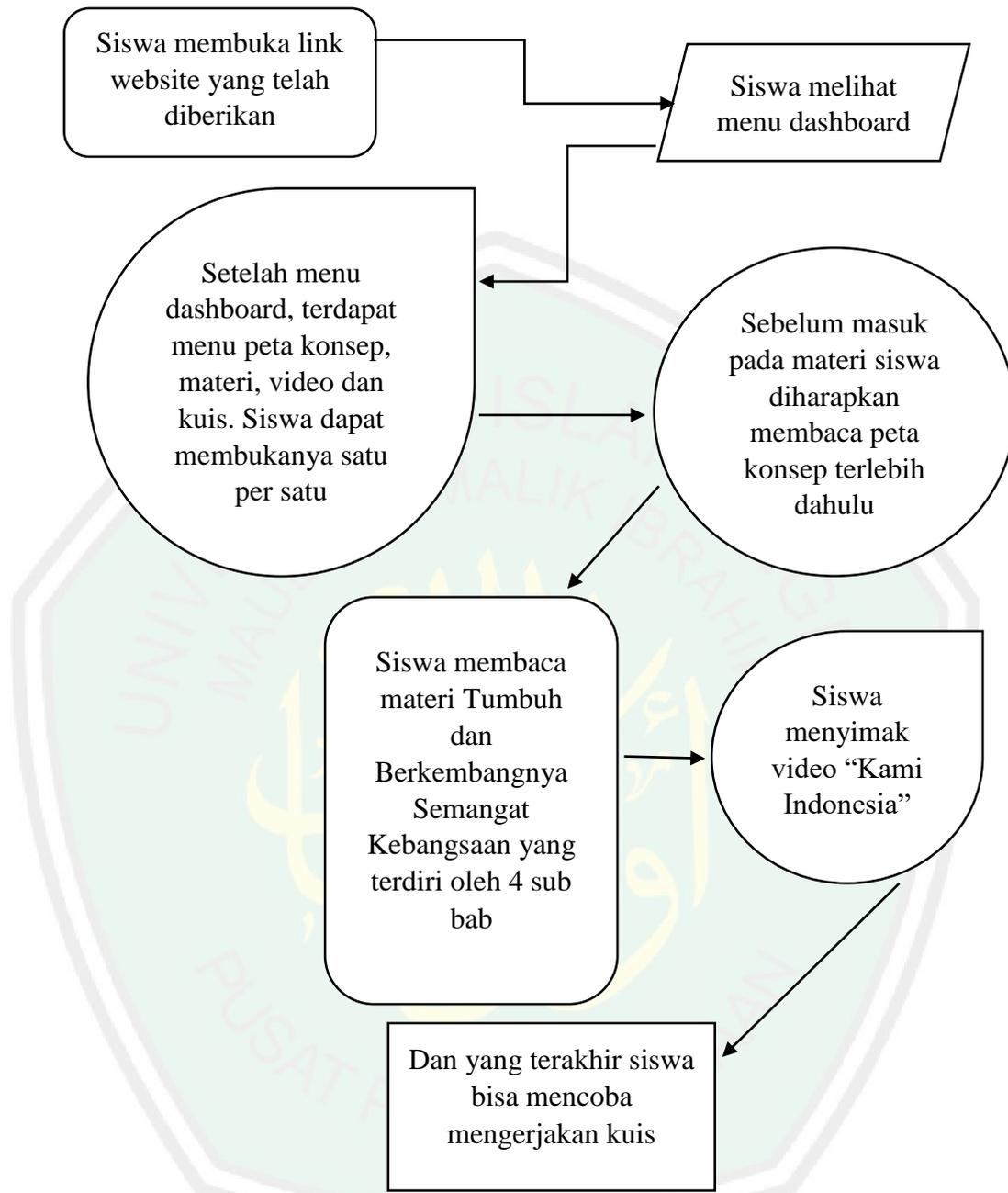
a. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang dengan melakukan wawancara dengan guru IPS kelas VIII yang bernama Ibu Widyawati dan juga melakukan tanya jawab terhadap beberapa siswa kelas VIII. Ibu Widyawati memaparkan bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas sebagian siswa sering merasa bosan dan kadang kurang bersemangat belajar, maka dari itu peneliti muncul ide dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif agar siswa bisa bersemangat kembali ketika pembelajaran IPS berlangsung. Karena menurut hasil pengamatan peneliti juga sewaktu PKL di MtsN 7 Malang, sebagian siswa memang sering gaduh dan keluar kelas pada saat pembelajaran disebabkan oleh kurangnya media yang bervariasi dalam belajar sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Apalagi pada generasi milenial seperti ini, siswa lebih suka belajar lewat gadget

yang serba instant. Melihat kebutuhan siswa yang seperti itu, peneliti merasa bahwa Multimedia Interaktif bisa memenuhinya karena didalamnya bisa diisi dengan materi yang dilengkapi dengan gambar-gambar, video yang mendukung, serta kuis yang menarik sebagai bahan evaluasi siswa khususnya pada bab Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan yang dinilai oleh siswa membosankan karena banyak materi sejarah didalamnya.

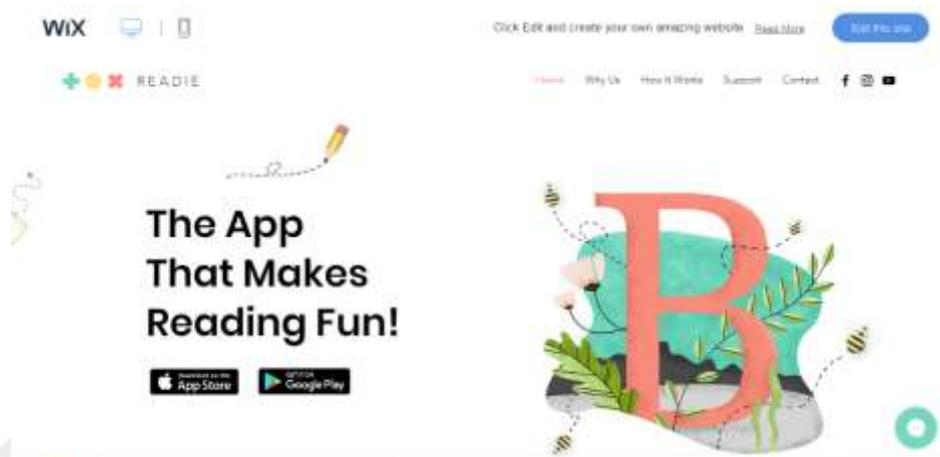
b. Desain

Pada tahap desain, peneliti memulai untuk merancang bagaimana desain yang akan digunakan pada media pembelajaran multimedia interaktif yang bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif dengan berbasis *website* yang terdiri dari materi, peta konsep, gambar-gambar, video yang mendukung materi, serta kuis sebagai bahan evaluasi siswa. Di dalam media pembelajaran multimedia interaktif di desain semenarik mungkin agar siswa tidak cepat bosan, seperti pemilihan warna dalam web, gambar yang bermacam-macam, bentuk kuis yang dilengkapi dengan durasi waktu, efek suara, dan perolehan skore. Berikut ini *flowchart* desain media multimedia interaktif:

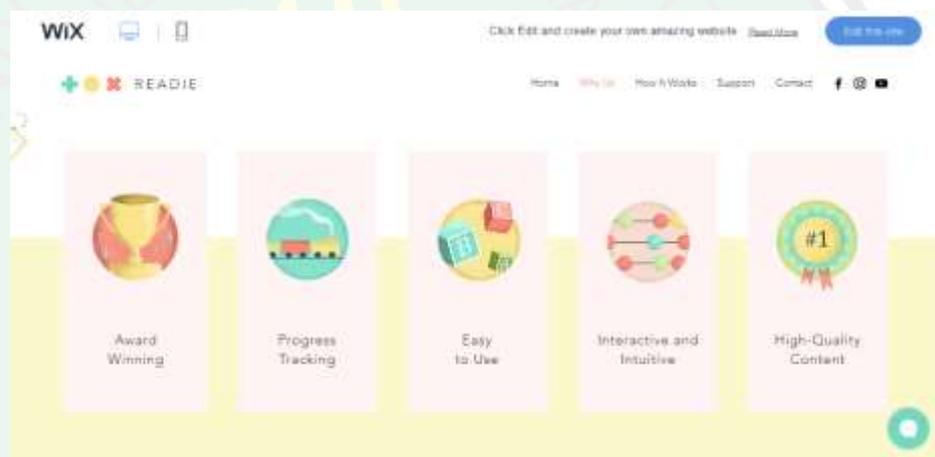


Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Langkah selanjutnya yakni desain media pembelajaran, sebagai berikut:



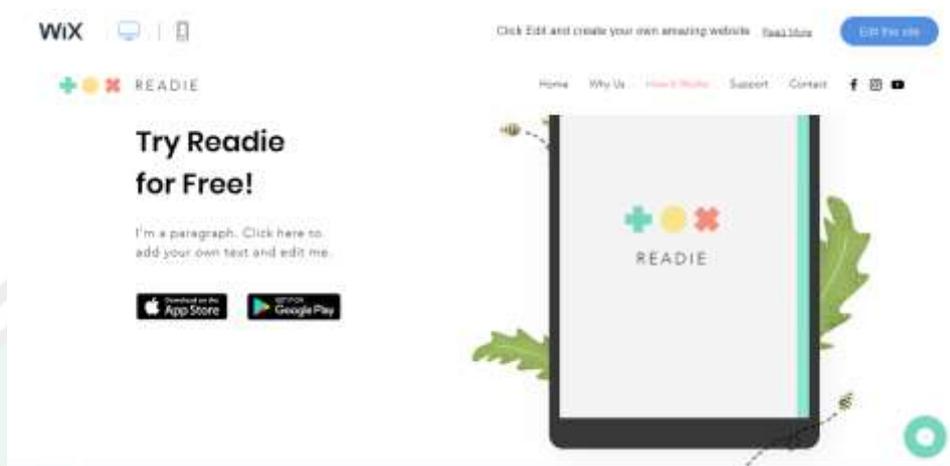
Gambar 4. 2 Desain Menu Utama



Gambar 4. 3 Desain Pilihan Sub bab Materi



Gambar 4. 4 Desain Menu Video



Gambar 4. 5 Desain Menu Kuis

c. Pengembangan

Pada tahap ini, untuk membuat media pembelajaran Multimedia Interaktif yang menarik juga interaktif, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menambahkan foto peneliti dalam web sebagai simbol atau iconic guna membantu mempermudah interaksi dengan siswa karena siswa akan lebih mengenali penyusun web tersebut.
- 2) Menyisipkan video yang bertemakan sesuai dengan materi guna lebih memahami siswa dan mengurangi rasa bosan saat membuka web tersebut. Video tersebut dilengkapi dengan naskah/tulisan didalamnya.

- 3) Terdapat kuis yang menarik yang dipadukan dengan web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran yakni disebut dengan quizizz.
- 4) Dalam media pembelajaran multimedia interaktif ini peneliti menambahkan menu live chat agar memudahkan siswa berkomunikasi dengan guru saat pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

Berikut adalah hasil pengembangannya:

- Tampilan Utama/Dashboard



Gambar 4. 6 Tampilan Utama/Dashboard

- Tampilan Materi



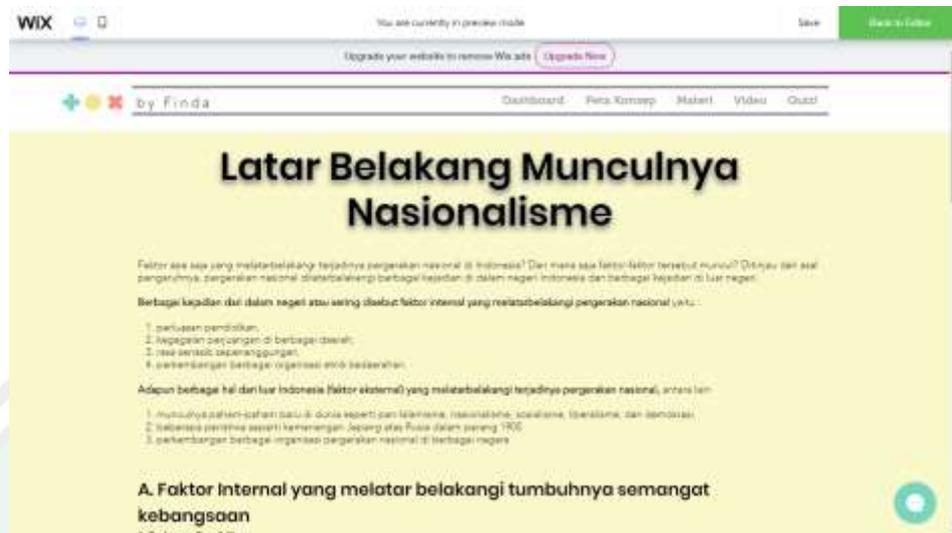
Gambar 4. 7 Tampilan Materi

- Tampilan Pilihan Sub bab Materi



Gambar 4. 8 Tampilan Pilihan Sub bab Materi

- Tampilan materi sub bab 1



Gambar 4. 9 Tampilan materi sub bab 1

- Tampilan materi sub bab 2



Gambar 4. 10 Tampilan materi sub bab 2

- Tampilan materi sub bab 3



Gambar 4. 11 Tampilan materi sub bab 3

- Tampilan materi sub bab 4



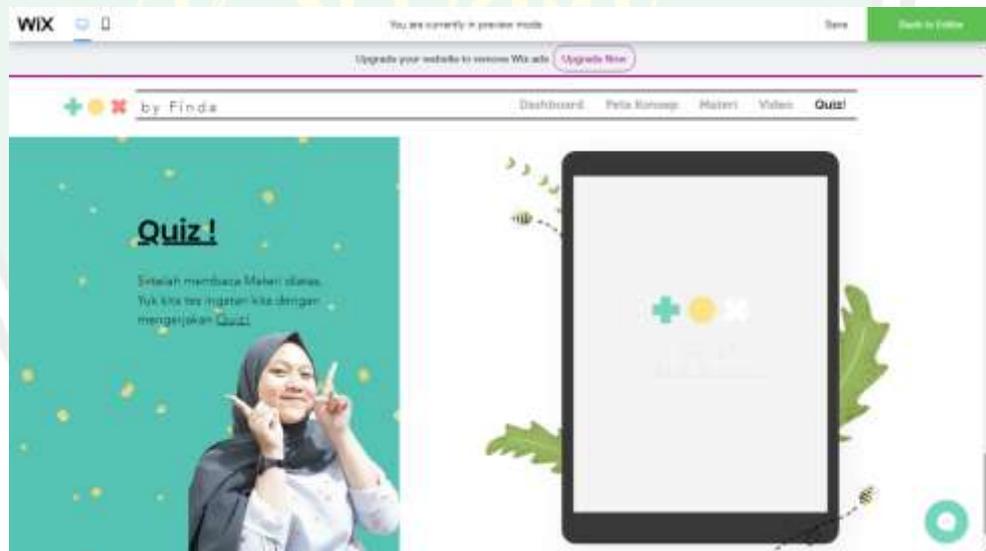
Gambar 4. 12 Tampilan materi sub bab 4

- Tampilan Menu Video



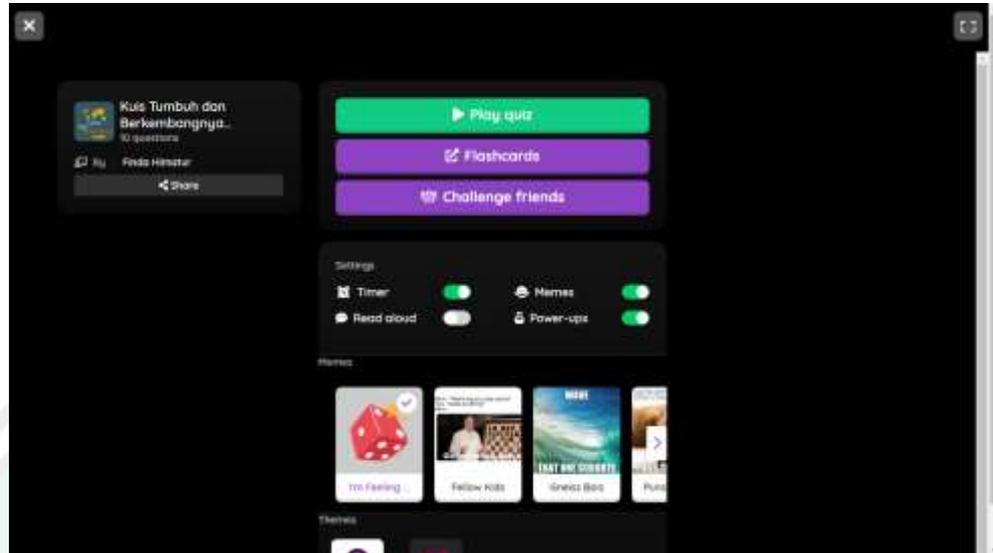
Gambar 4. 13 Tampilan menu video

- Tampilan Menu Kuis



Gambar 4. 14 Tampilan menu kuis

- Tampilan Kuis



Gambar 4. 15 Tampilan Awal Kuis



Gambar 4. 16 Contoh kuis

Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya yakni melakukan evaluasi produk dengan uji validitas ahli. Dalam hal ini, ahli media pembelajaran multimedia interaktif terdiri dari ahli materi, ahli

desain media dan guru pembelajaran IPS. Para ahli menilai media menggunakan angket yang telah peneliti siapkan. Berikut skala penilaian angket pada proses validasi:

Tabel 4. 1 Skala Penilaian Angket Ahli

Skala Penilaian/Tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi produk ini adalah bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd. Beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses validasi dilakukan pada tanggal 25 Juni sampai 26 Juni 2020. Dan melakukan validasi lagi setelah media di revisi pada tanggal 17 Juli 2020. Bahan yang divalidasi oleh ahli materi yakni materi di dalam media pembelajaran multimedia interaktif.

Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	<i>x1</i>	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif	4	5	80	Valid	Tidak revisi

2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Media pembelajaran multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		32	40	80	Valid	Tidak revisi

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	x_1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
3	Media pembelajaran multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
6	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	jelas dan mudah dipahami					
8	Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		38	40	95	Sangat Valid	Tidak revisi

2) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli Desain Media yakni bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd. Beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki pengalaman dalam mengembangkan media, termasuk media berbasis *website*. Proses validasi ahli desain media dilakukan pada tanggal 25 Juni sampai 26 Juni 2020. Dan melakukan validasi lagi setelah media di revisi pada tanggal 17 Juli 2020. Berikut adalah tabel hasil penilaian ahli desain media:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	X	<i>x1</i>	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran multimedia interaktif	4	5	80	Valid	Tidak revisi

2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4	Komposisi warna media pembelajaran multimedia interaktif	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
5	Kemenarikan tampilan isi materi	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7	Kemudahan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dioperasikan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Kesesuaian media pembelajaran multimedia interaktif dengan karakteristik siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		36	40	90	Sangat Valid	Tidak revisi

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Sesudah Revisi Ahli Media

No	Pertanyaan	X	x1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kemenarikan tampilan/desain	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	media pembelajaran multimedia interaktif					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
4	Komposisi warna media pembelajaran multimedia interaktif	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Kemenarikan tampilan isi materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
7	Kemudahan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dioperasikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
8	Kesesuaian media pembelajaran multimedia interaktif dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
Jumlah		36	40	90	Sangat Valid	Tidak revisi

3) Hasil Validasi Guru Pembelajaran IPS

Guru pembelajaran IPS Ibu Tatik Widyawati, S.Pd, selaku guru IPS kelas VIII di MTsN 7 Malang. Validasi kepada guru pembelajaran IPS dilakukan pada tanggal 15 Juli 2020. Berikut adalah tabel hasil penilaian ahli pembelajaran IPS:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Guru Pembelajaran IPS

No	Pertanyaan	X	x1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	3	5	60	Kurang Valid	Revisi
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4	Media multimedia interaktif mudah dioperasikan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Media multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Media multimedia interaktif dapat membantu siswa fokus dalam belajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi

7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Media multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		32	40	80	Valid	Tidak revisi

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Sesudah Revisi Guru Pembelajaran IPS

No	Pertanyaan	X	x1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi

4	Media multimedia interaktif mudah dioperasikan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5	Media multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6	Media multimedia interaktif dapat membantu siswa fokus dalam belajar	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8	Media multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak revisi
Jumlah		33	40	82,5	Valid	Tidak revisi

d. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti mulai menerapkan uji coba produk kepada siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Peneliti menguji cobakan produk dengan cara online kepada siswa, yaitu dengan cara memberikan 4 link yakni pretest, posttest, web media multimedia

interaktif dan yang terakhir yaitu angket respon siswa setelah menggunakan media.

Respon siswa dilihat melalui jawaban pada angket yang tersedia, pertanyaan-pertanyaan pada angket meliputi:

Tabel 4. 8 Pertanyaan dan Pilihan Jawaban Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Dengan menggunakan multimedia interaktif saya merasa yakin dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
2	Dengan adanya multimedia interaktif saya merasa senang jika guru memberikan tugas, dan saya langsung mengerjakan tugas tersebut	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
3	Dengan adanya multimedia interaktif saya belajar IPS atas keinginan sendiri dan tidak ada dorongan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
4	Dengan adanya multimedia interaktif saya	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

	bersemangat belajar IPS bab selanjutnya sebelum diberikan oleh guru di sekolah					
5	Dengan penggunaan media multimedia interaktif saya percaya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
6	Dengan penggunaan media multimedia interaktif saya yakin akan hasil saya sendiri	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
7	Saya dapat membuat variasi belajar agar tidak bosan dengan media pembelajaran multimedia interaktif	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
8	Saya berusaha untuk rajin belajar setiap hari dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
9	Saya akan terus mencari tahu jika terdapat kesulitan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju

	pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media multimedia interaktif						
10	Saya merasa semangat untuk memecahkan masalah dan hambatan dalam belajar dengan adanya multimedia interaktif	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	

Dari jawaban responden terkait pertanyaan-pertanyaan di atas, selanjutnya dilakukan rekapitulasi jawaban serta pemberian skor. Berikut ini kriteria skor dan hasil respon siswa:

Tabel 4. 9 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa

NO	Skor Penilaian				
	5	4	3	2	1
Abjad	SS	S	N	TS	STS

Uji coba dilakukan pada 10 siswa kelas VIII MTsN 7 Malang. Proses pengujian dilakukan secara *online* dengan membagikan link media pembelajaran multimedia interaktif melalui grup *whatsapp* siswa pada tanggal 7 Juli hingga 10 Juli 2020. Berikut data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba media:

Tabel 4. 10 Data Kuantitatif Respon Siswa pada Uji Coba Produk

Subjek Siswa	Aspek Penilaian										ΣN	x_1	P%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	5	2	4	4	5	5	5	3	2	5	40	50	80
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39	50	78
3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	46	50	72
4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	50	78
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46	50	92
6	4	3	4	3	4	5	5	5	5	3	41	50	82
7	5	4	3	3	3	3	5	5	4	5	40	50	80
8	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	43	50	86
9	5	4	5	4	4	3	4	3	4	4	40	50	80
10	5	4	3	4	4	5	3	3	5	4	40	50	80
ΣN	46	37	38	39	41	40	43	38	41	41	404	500	808
x_1	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	500	500	1000
P%	92	74	76	78	82	80	86	76	82	82	80,8	1000	80,8

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap pencapaian soal pretest dan posttest siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa serta angket respon siswa. Dari pencapaian soal pretest dan posttest peneliti bisa mengetahui perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Berikut hasil paparan data dari soal pretest dan posttest:

Tabel 4. 11 Kriteria Penilaian Pretest dan Posttest

Skore	Kriteria
20	Jawaban betul semua
15	Jawaban mendekati benar

10	Jawaban mendekati salah
5	Ada jawaban, tapi salah
0	Tidak ada jawaban/dikosongi

Tabel 4. 12 Nilai Pretest dan Posttest

No	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor Ideal	Gain Score	Kriteria
1	Aris Ridho	60	75	100	0,37	Sedang
2	Gugah	70	90	100	0,66	Sedang
3	Silvi	60	80	100	0,5	Sedang
4	Rayhan	40	75	100	0,58	Sedang
5	Farah Nawwal	30	65	100	0,5	Sedang
6	Putri	50	80	100	0,6	Sedang
7	Ayu Nina	65	75	100	0,28	Rendah
8	Achmad Chozinatul	65	100	100	1	Tinggi
9	Dimas	55	80	100	0,55	Sedang
10	Amelia	70	75	100	0,16	Rendah
Nilai Rata-rata		56,5	79,5	100	0,52	Sedang

2. Analisa Data

1. Validitas dan Kemenarikan Media Multimedia Interaktif

a. Validitas Media Multimedia Interaktif

Pada penelitian ini, uji validitas media multimedia interaktif menggunakan uji validasi ahli yang dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran IPS (Guru IPS). Hasil validasi kemudian di analisis menggunakan rumus analisis deskriptif sesuai Gambar 3.2. Berikut perhitungan persentase kevalidan materinya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$P = 80\%$$

Sesudah Revisi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Skor jawaban validator materi, Bapak Galih Puji Mulyoto,

M.Pd

$\sum x_1$: Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan media sebesar 80% dan meningkat menjadi 95% setelah dilakukannya revisi. Sesuai dengan kriteria kelayakan media pada Tabel 3.1, media multimedia interaktif dapat dikatakan sangat valid dan tidak perlu direvisi menurut ahli materi. Namun guna memperbaiki media agar lebih baik, peneliti merevisi beberapa komponen media sesuai dengan penilaian validator materi.

Hasil validasi ahli desain media pada Tabel 4.4 dan 4.5 menunjukkan bahwa rata-rata persentase kelayakan media sebesar 90% baik sebelum dan sesudah dilakukannya revisi karena sudah menunjukkan hasil sangat valid. Berikut perhitungannya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Sesudah Revisi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Skor jawaban validator desain media, Bapak Galih Puji

Mulyoto, M.Pd

$\sum x_1$: Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Menurut perhitungan validitas media tersebut, multimedia interaktif tergolong pada kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Sedangkan perhitungan dari ahli pembelajaran, yaitu guru pembelajaran IPS sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100\%$$

$$P = 80 \%$$

Sesudah Revisi:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5 \%$$

Keterangan:

$\sum x$: Skor jawaban validator pembelajaran, Ibu Tatik

Widyawati, S.Pd

$\sum x_1$: Skor jawaban tertinggi

P : Presentase kevalidan media

Pada perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa persentase kevalidan media menurut guru pembelajaran IPS sebesar 80% dan meningkat menjadi 82,5% setelah dilakukannya revisi yang artinya media multimedia interaktif berada pada kategori valid dan tidak perlu direvisi.

b. Kemerarikan Media Multimedia Interaktif

Data kemenarikan media diperoleh dari hasil respon siswa pada uji coba produk. Respon siswa pada uji coba produk ditunjukkan pada Tabel 4.10, berikut analisisnya:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

$$P = \frac{404}{500} \times 100\%$$

$$P = 80,8\%$$

Keterangan:

$\sum x$: Jumlah skor seluruh siswa

$\sum x_1$: Jumlah skor jawaban ideal

P : Presentase kemenarikan media

Sesuai perhitungan tersebut, persentase kemenarikan media berdasarkan analisis deskriptif pada uji coba produk sebesar 80,8%. Hal ini menunjukkan bahwa media multimedia interaktif tergolong menarik.

Sesuai Tabel 4.12, dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada uji coba kelompok besar meningkat, dari 56,5 menjadi 79,5. Perubahan nilai yang lebih baik tersebut adalah tanda bahwa media multimedia interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran. Guna memperkuat, data tersebut dihitung perubahan nilainya menggunakan uji normal Gain dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Data Uji N-Gain

Jumlah Siswa	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	<i>Gain Score</i>
10	56,5	79,5	0,52

Pada Tabel 4.13 dapat dilihat bahwa nilai gain uji coba sebesar 0,52 yang berarti media multimedia interaktif masuk dalam kategori sedang, tergolong efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS berdasarkan kriteria keefektivitasan media pada Tabel 3.2.

3. Revisi Produk

Revisi produk telah selesai dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli desain media dan praktisi pembelajaran pada lembar validasi.

Adapun bagian-bagian yang direvisi berdasarkan data tersebut, yakni:

1. Ahli Materi dan Guru Pembelajaran IPS

Ahli materi dan praktisi pembelajaran memberikan saran yang hampir sama, yakni tentang kedalaman materi dan inovasi agar media lebih terlihat menarik dan tidak membuat siswa bosan. Berikut gambarannya:

1) Menambahkan Peta Konsep

Media pembelajaran multimedia interaktif ini sebelumnya tidak terdapat peta konsep, maka dari itu validator menyarankan untuk menambahkan peta konsep sebelum masuk pada materi agar lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Berikut tampilan dari penambahan peta konsep pada media multimedia interaktif:



Gambar 4. 17 Tampilan Penambahan Peta Konsep



Gambar 4. 18 Tampilan Penambahan Peta Konsep

2) Merubah Pemilihan Video dalam Media

Awalnya peneliti memakai video yang kurang menarik, dan tidak dilengkapi dengan teks dalam video, sehingga apabila terjadi kendala dalam memutar video siswa akan kesulitan untuk

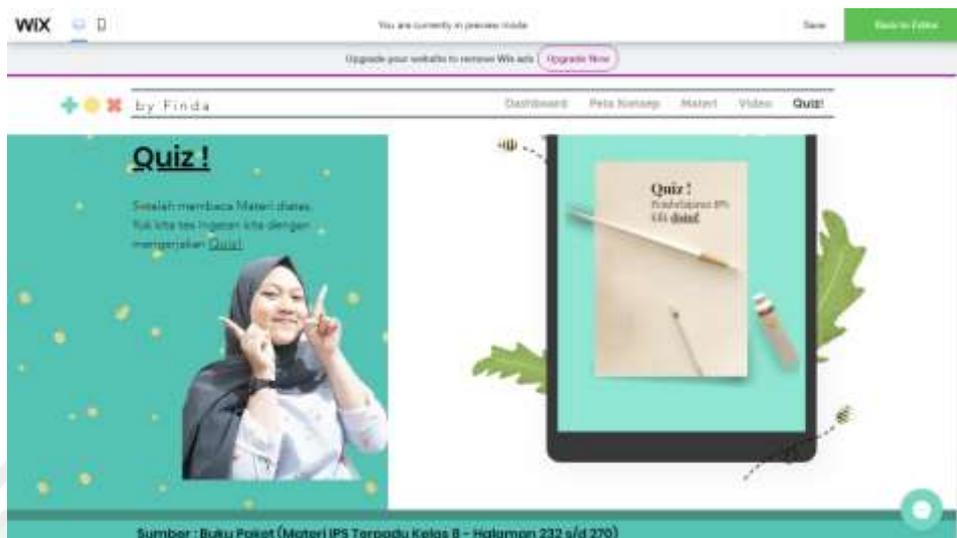
mengetahui apa maksud dari video tersebut, maka dari itu validator menyarankan untuk mengganti video dengan video yang lebih menarik dan terdapat teks didalamnya. Berikut tampilan perubahan video yang telah direvisi oleh peneliti:



Gambar 4. 19 Tampilan Perubahan Video

3) Menambahkan Sumber Materi

Pada media ini sebelumnya tidak mencantumkan sumber materi, sehingga siswa tidak mengetahui darimana materi yang digunakan tersebut diperoleh. Maka dari itu validator menyarankan agar peneliti menambahkan sumber materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan diperoleh. Berikut tampilan baru setelah ditambahkan sumber materi:



Gambar 4. 20 Tampilan Penambahan Sumber Materi

2. Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Menambahkan Fitur Live Chat yang *fast respon*

Komentar dan saran dari validator yakni penambahan fitur live chat yang *fast respon* agar lebih memudahkan siswa apabila ada pertanyaan saat siswa menggunakan media multimedia interaktif. Sehingga siswa yang kurang mengerti mengenai bacaan ataupun yang lain, dapat menuliskan pertanyaan mereka melalui live chat yang tersedia dalam media. Berikut tampilan dari live chat:



Gambar 4. 21 Tampilan Fitur Live Chat

2) Memaparkan Tujuan Pembelajaran

Validator memberikan saran dan masukan agar menambahkan paparan tujuan pembelajaran dari materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan, agar siswa mengerti dan memahami apa tujuan yang akan dituju dalam pembelajaran tersebut. Berikut tampilan dari paparan tujuan pembelajaran:



Gambar 4. 22 Tampilan Tujuan Pembelajaran

Tujuan dari revisi produk ini adalah untuk memperbaiki media agar lebih valid, efektif dan menarik saat digunakan pada pembelajaran.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia

Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan implementasi pengembangan yakni perencanaan, dimulai dengan mengidentifikasi karakteristik siswa. Perkembangan teknologi pada zaman modern ini tentu sudah sangat canggih dan maju. Sudah berbagai macam media yang bisa digunakan sebagai pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan. Tidak terlepas dari internet, komputer, dan smartpone, siswa akan menggunakan perangkat tersebut untuk mencari materi tambahan yang tidak ditemukan di buku atau tidak dipahami pada saat guru menjelaskan dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran yang praktis dan efektif akan memudahkan siswa dalam belajar tanpa memakan waktu lama, mempersingkat waktu, dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan media multimedia interaktif sesuai dengan kondisi pandemi covid-19 yang mana mengharuskan penggunaan ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran di sekolah. Materi yang peneliti gunakan yakni materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan. Pemilihan ini disesuaikan dengan kurikulum MTsN 7 Malang dan kebutuhan siswa.

Media multimedia interaktif berbentuk *website* sehingga memudahkan siswa untuk belajar, baik menggunakan *smartphone* ataupun *komputer*. Pada media tersebut terdapat materi dengan 4 sub bab yaitu Latar Belakang Munculnya Nasionalisme, Organisasi Pergerakan Nasional, Pergerakan pada Masa Pendudukan Jepang, dan Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan, dan terdapat peta konsep yang menjelaskan secara singkat materi sebelum siswa masuk pada penjabaran materi yang lengkap. Selain itu, ada juga video yang melengkapi pembelajaran pada multimedia interaktif agar siswa lebih memahami materi. Agar lebih menarik, peneliti juga menyediakan kuis yang dilengkapi dengan suara, gambar, dan animasi semacam permainan guna mengukur pemahaman siswa dari materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan.

Pemilihan warna pada media ini sesuai dengan pendapat Sari, bahwa warna dapat mempengaruhi perasaan anak, misalnya rasa nyaman, aman, tenang, gembira, kreatif serta merangsang aktivitas fisik anak.⁵⁹ Oleh karena itu, peneliti menggunakan warna yang beraneka ragam agar siswa lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam menggunakan media Multimedia Interaktif.

Media Multimedia Interaktif telah divalidasi oleh satu orang ahli yang menguasai bidang media pembelajaran serta materi kebangsaan dan satu guru pembelajaran IPS. Validasi berkaitan dengan tujuan penggunaan suatu instrumen. Artinya, apabila suatu instrumen dapat memberikan informasi yang

⁵⁹ Zakwan Adri, *Usia Ideal Masuk SD Sebuah Pendekatan Psikologi* (Yogyakarta: Gre Publishing, 2019) hlm 85

sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, maka instrumen itu dikatakan valid sesuai tujuan tersebut.⁶⁰ Oleh karenanya, peneliti melakukan proses validasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian agar produk dan instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas VIII.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media multimedia interaktif sebesar 80% dan sesudah direvisi oleh peneliti meningkat menjadi 95% yang artinya materi tersebut sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai oleh ahli materi berkaitan dengan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan konsep, penggunaan bahasa, serta kesesuaian video, gambar, dan ilustrasi. Sesuai dengan penilaian ahli materi, ada beberapa komponen media yang perlu diperbaiki berkaitan dengan konsep, penggunaan istilah serta kesesuaian video, gambar, dan ilustrasi.

Pada konsep yang perlu dibenarkan terkait penambahan peta konsep sebelum masuk pada materi dikarenakan agar siswa lebih memahami materi yang akan disajikan, sesuai dengan Gambar 4.17 dan 4.18 diatas. Selain itu validator juga menyarankan untuk merubah video dengan yang lebih menarik sesuai Gambar 4.19 dan menambahkan sumber materi dalam media multimedia interaktif sesuai Gambar 4.20 diatas.

⁶⁰ Ayu Faradillah, Windia Hadi dan Slamet Soro, *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi* (Jakarta Selatan: Uhamka Press, 2020) hlm 72

Nilai validitas ahli desain media menunjukkan persentase sebesar 90% baik sesudah dan sebelum di revisi oleh peneliti karena media sudah tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan pada pembelajaran. Hanya saja, peneliti kurang menambahkan fitur live chat yang aktif dan *fast respon* agar dapat mempermudah siswa berkomunikasi dengan peneliti saat siswa mengoperasikan media pembelajaran multimedia interaktif yang disajikan dalam Gambar 4.21 diatas. Selain itu, ahli desain media juga memberikan masukan agar peneliti memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi tersebut sebagaimana telah disajikan dalam gambar 4.22 diatas.

Nilai validitas guru pembelajaran IPS menunjukkan presentase sebesar 80% dan meningkat menjadi 82,5% sesudah media di revisi oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa media valid digunakan sebagai media pembelajaran IPS. Terdapat sedikit perbaikan yakni kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD). Maka dari itu peneliti sedikit memperbaiki materi pembelajaran.

B. Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia

Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS

Media pembelajaran yang sudah dibuat perlu diterapkan kepada siswa dan dilakukan uji coba produk. Produk yang sudah divalidasi dan di revisi kemudian dinilai valid maka akan di uji cobakan kepada siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Setelah media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa, akan diambil hasil respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari angket respon siswa tersebut akan menunjukkan kemenarikan media, apabila siswa termotivasi dalam belajar menggunakan media tersebut maka media pembelajaran multimedia interaktif bisa dikatakan menarik dan layak sebagai media pembelajaran IPS.

Peneliti hanya mengambil 10 responden siswa kelas VIII di MTsN 7 Malang, dikarenakan dengan kondisi covid-19 banyak sekolah yang libur dan sesuai protokol kesehatan yakni larangan kegiatan yang mengumpulkan masa. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian secara online kepada siswa dengan via *whatsapp*. Langkah awal yang dilakukan peneliti yakni membuat grup *whatsapp* dengan siswa yang akan dijadikan responden, kemudian peneliti memberikan link kepada siswa. Link pertama yakni link soal pretest, siswa diharapkan mengerjakan soal pretest sesuai dengan kemampuan mereka. Setelah selesai mengerjakan soal pretest siswa diberikan link kedua yakni media pembelajaran multimedia interaktif, siswa dapat memulai menggunakan media tersebut untuk belajar. Apabila siswa selesai mengakses media, siswa diberikan link ketiga yakni soal posttest untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah menggunakan media multimedia interaktif. Yang terakhir yakni link angket respon siswa yang wajib diisi untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan media pembelajaran multimedia interaktif.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik tentu akan mengalihkan perhatian siswa sehingga mereka lebih bersemangat dan semakin termotivasi dalam belajar. Pembelajaran menggunakan media yang menarik juga akan memberikan pengalaman berbeda bagi siswa. Pengalaman yang berbeda akan

lebih berkesan bagi siswa sehingga apa yang mereka pelajari akan mereka ingat lebih lama. Ketertarikan siswa terhadap media multimedia interaktif diketahui berdasarkan angket respon siswa setelah menggunakan media dan observasi.

Pada angket respon siswa disediakan 10 pertanyaan terkait media multimedia interaktif sesuai dengan Tabel 4.8, yakni: rasa semangat yang muncul saat menggunakan media, percaya diri akan pekerjaannya sendiri saat menggunakan media, dorongan untuk lebih rajin belajar dengan adanya media dan rasa optimis bisa menyelesaikan tugas dengan tuntas karena adanya media. Rata-rata nilai yang diperoleh berdasarkan angket tersebut yakni sebesar 80,8. Hal ini menunjukkan bahwa media ini termasuk media yang menarik. Selain itu, berdasarkan observasi peneliti banyak siswa yang membuka media multimedia interaktif secara berulang-ulang dilihat dari pemberitahuan *visitors* yang muncul. Hal ini membuktikan bahwa siswa tertarik dan semangat dalam belajar menggunakan media multimedia interaktif.

Temuan peneliti ini sejalan dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran biologi berbasis web oleh olifya pratiwi, pada materi evolusi yang menunjukkan bahwa siswa kelas XII SMA di menyatakan media tersebut sangat menarik. Rata-rata nilai analisis respon siswa yang diperoleh sebesar 88,28 yang artinya siswa memberikan respon sangat positif terhadap media pembelajaran, sehingga pembelajaran biologi berbasis web termasuk media pembelajaran yang menarik bagi siswa.⁶¹

⁶¹ Olifya Pratiwi, *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web Pada Materi Evolusi Kelas XII Di SMA Negeri 1 Meulaboh* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019) hlm. 112

Hasil penelitian Lola Febriani, M. Damris, dan Risnita dalam jurnal juga menunjukkan presentase dari kemenarikan media multimedia interaktif dilihat dari angket respon siswa sebesar 90% dapat dikategorikan sangat baik/sangat menarik.⁶² Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan dapat dilihat dari hasil respon siswa dengan adanya media multimedia interaktif. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

C. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif

Pada Mata Pelajaran IPS

Evaluasi pengembangan media multimedia interaktif bertujuan untuk mengukur daya serap dan nalar siswa pada proses pembelajaran. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan berdasarkan atas tujuan yang jelas.⁶³ Dengan adanya evaluasi peneliti akan mengetahui efektivitas media multimedia interaktif dilihat dari perolehan nilai pretest dan posttest siswa.

Ghufron mengatakan bahwa motivasi adalah keadaan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, motivasi yang ada pada individu akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan

⁶² Lola Febriana, M. Damris, dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesetimbangan Kimia SMA*, Jurnal Pendidikan IPA, Vol. 3, No. 1, 2014, hlm. 4

⁶³ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2010) hlm. 220

pencapaian sasaran kepuasan.⁶⁴ Motivasi belajar erat kaitannya dengan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tentu didukung penggunaan media pembelajaran yang efektif pula. Dalam hal ini, keefektifitasan media multimedia interaktif berkaitan dengan sejauh mana media tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa. Oleh karena itu, efektivitas media multimedia interaktif diukur menggunakan instrumen pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan *N-Gain Score*.

Hasil evaluasi penggunaan media berdasarkan tabel 4.12 di atas menunjukkan rerata nilai pretest dan posttest meningkat dari nilai 56,5 menjadi 79,5. Didukung dengan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,52. Nilai *N-gain* ini berada dalam kategori sedang yang artinya media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Wafiq Thariqi tentang penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Berdasarkan penelitian tersebut diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari 64,17 sebelum menggunakan multimedia interaktif menjadi 68,95. Dengan peningkatan sebesar 4,77 hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media game.⁶⁵

⁶⁴ M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita, *Teori-Teori Psikologi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2011) hlm. 83

⁶⁵ Muhammad Wafiq Thariqi, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akutansi Di SMK Negeri 1 Tempel* (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016) hlm. 79

Diperkuat dengan hasil penelitian Oktavia Hardiyantari dalam jurnal pendidikan yakni pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang menunjukkan peningkatan skor (*gain score*) rerata seluruh siswa dari hasil pretest dan posttest sebesar 0,71.⁶⁶ Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas pengembangan media multimedia interaktif termasuk kategori tinggi.

Pada hasil *pretest* dan *posttest* dalam Tabel 4.12 diketahui bahwa masih ada siswa yang masih mengalami nilai dibawah KKM saat mengerjakan pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penyerapan materi pembelajaran setiap siswa berbeda. Sesuai dengan pendapat Slamet, prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan diri siswa yang berupa faktor jasmaniah dan faktor psikologi. Faktor jasmaniah meliputi keadaan tubuh dan kesehatan siswa serta faktor psikologi yang berkaitan dengan minat, bakat, motif, kesiapan, dan kematangan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar siswa berkaitan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam.⁶⁷ Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal. Oleh karena itu, naik atau turunnya prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran saja, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal lainnya.

⁶⁶ Oktavia Hardiyantari, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Teknik Dinamis Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Untuk Siswa SMK Kelas X*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 4, No.1, 2017

⁶⁷ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa* (Sleman: Deepublish, 2017), hlm 305

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab-bab sebelumnya, peneliti telah memaparkan mengenai data-data, hasil penelitian dan pengembangan, analisis serta pembahasan terkait media game PAUS. Berikut kesimpulan yang dapat ditarik:

1. Perencanaan media multimedia interaktif yakni melakukan analisis kebutuhan siswa terlebih dahulu, rancangan materi dan setelah itu tahap desain media serta pengembangan. Lalu media multimedia interaktif divalidasi oleh dua ahli dan satu praktisi pembelajaran dengan hasil; 1) Persentase nilai ahli materi sebesar 95% yang menunjukkan bahwa materi pada media sangat valid, 2) nilai validitas yang diperoleh dari ahli desain media sebesar 90% yang menunjukkan bahwa desain media sangat valid dan layak digunakan, 3) nilai guru pembelajaran IPS yakni 82,5% yang berarti bahwa media valid. Penilaian ke tiga ahli ini menunjukkan bahwa media multimedia interaktif sudah valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran para ahli agar media menjadi lebih baik sebelum diuji-cobakan pada siswa.
2. Implementasi pengembangan media dilakukan dengan melakukan uji coba kepada siswa. Respon siswa setelah menggunakan media multimedia interaktif menunjukkan presentase kemenarikan media sebesar 80,8% sehingga dapat dikatakan bahwa media menarik dan

memberi motivasi siswa untuk belajar. Siswa juga sering membuka media multimedia interaktif dilihat dari pemberitahuan *visitors* yang muncul pada peneliti saat siswa membuka media. Artinya, siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.

3. Hasil Evaluasi pengembangan dapat dilihat dari perolehan nilai rerata pretest dan posttest siswa, serta keefektifan produk yang dianalisis menggunakan rumus *n-gain score*. Penggunaan media berdasarkan data di atas menunjukkan rerata nilai pretest dan posttest meningkat dari nilai 56,5 menjadi 79,5, terjadi peningkatan sebesar 23. Didukung dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,52. Nilai N-gain ini berada dalam kategori sedang yang artinya media ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

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

Media multimedia interaktif yang peneliti kembangkan diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran siswa kelas VIII MTsN 7 Malang. Agar lebih optimal maka terdapat beberapa saran yang disampaikan mengenai media ini, yakni saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan lebih lanjut.

1. Pemanfaatan

Sesuai hasil uji coba, saran pemanfaatan media game multimedia interaktif yakni:

- a. Bagi siswa media multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media untuk belajar mandiri mengenai materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan.
- b. Bagi praktisi media multimedia interaktif dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan kepada siswa.

2. Desiminasi

Pengenalan produk dapat disampaikan melalui forum Kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat SMP/MTs di Kabupaten Malang serta dapat disebarluaskan melalui jurnal dan seminar mengenai penelitian dan pendidikan. Hal ini bertujuan agar guru, siswa, dan masyarakat umum tertarik untuk menggunakan dan mengembangkan media multimedia interaktif.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media pembelajaran multimedia interaktif masih tergolong sederhana dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanya, untuk membuat media ini lebih baik maka disarankan beberapa hal berikut pada pengembangan selanjutnya:

- a. Materi pada produk ini hanya sebatas materi tumbuh dan berkembangnya semangat kebangsaan, oleh karena itu diperlukan pengembangan lebih lanjut pada materi pembelajaran lainnya sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.

- b. Fitur-fitur yang terdapat pada media multimedia interaktif sangat sederhana, untuk itu perlu adanya penambahan fitur lainnya yang dapat menunjang proses belajar dan meningkatkan daya tarik media.
- c. Media multimedia interaktif dapat digunakan sebagai referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- A, Benny dan Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Adri, Zakwan. 2019. *Usia Ideal Masuk SD Sebuah Pendekatan Psikologi*. Yogyakarta: Gre Publishing
- Anwar, Muhammad. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Depok: Kencana
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ariyana, Yoki. dkk. 2018. *Buku Pegangan Pembelajaran pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Kementrian Pensisikan dan Kebudayaan: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan)*
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asrul dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Faradillah, Ayu dkk. 2020. *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi*. Jakarta Selatan: Uhamka Press

- Febriana, Lola dkk. 2014. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keseimbangan Kimia SMA*. Jurnal Pendidikan IPA, Vol. 3, No. 1
- Ghufron, M Nur. Risnawita, Rini. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hardiyantari, Oktavia. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Teknik Dinamis Pada Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer Dan Jaringan Untuk Siswa SMK Kelas X*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol. 4. No.1
- Hayati, Zahratul. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan di MAN Kreung Geukueh Aceh Utara*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
- Herlanti, Yanti. 2014. *Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains: Jawaban atas Pertanyaan-pertanyaan yang Sering Muncul dalam Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Jurusan Pendidikan IPA UIN Syarif Hidayatullah
- Istiqlal, Muhammad. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 2. No. 1. E-ISSN: 2502-8391
- Khadijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Khotimah, Aniswatin. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena di SMK Negeri 5 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol. 5. No. 1
- Lufaefi. 2019. *Nasionalisme Qurani dan Relevansinya dengan Semangat Kebangsaan Indonesia: Studi QS.[49]: 13, QS. [89]: 8 dan QS. [2]: 143*. Jurnal Studi Agama dan Masyarakat. Vol. 15, No. 1

- Maharani, Putri. 2018. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Construct 2 Tentang Suhu dan Kalor Untuk Siswa Kelas X SMA*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Mukhooyaroh, Anisa. 2009. *Pengembangan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tentang Peristiwa Proklamasi Pada Siswa Kelas V C Mata Pelajaran IPS Di SDI Wahid Hasyim Selokajang Kabupaten Blitar*. Skripsi: PGMI, Universitas UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Pratiwi, Olifya. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Web Pada Materi Evolusi Kelas XII Di SMA Negeri 1 Meulaboh*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
- Priyanto, Dwi. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan. Vol. 14 No. 1
- Rafianti, Isna. dkk. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dalam Mendukung Kemampuan Abad 21: KALAMATIKA*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3 No. 2
- Rahim, Farida. 2011. *Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta
- Rahmaibu, Farida Hasan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil*

Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al-Madina Semarang. Skripsi: Universitas Negeri Semarang

Ramayulis. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia

Rohani, Ahmad. 2003. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Rusman dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press

Sadiman, S. Arif. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

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

Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sudijono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

Sukmadinata, Syaodih Nana. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Suprdan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara

- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Tafsir Web, “*Surat Al-Alaq Ayat 1-5*” diakses dari <https://tafsirweb.com/37630-surat-al-alaq-ayat-1-5.html> pada tanggal 26 Desember 2019 pukul 17.06
- Tafsir Web, “*Surat Al-Hujurat Ayat 13*” diakses dari <https://tafsirweb.com/9783-quran-surat-al-hujurat-ayat-13.html> pada tanggal 19 Oktober 2020 pukul 21.30
- Taufiq, Muhammad Izzudin. 2006. *Panduan Lengkap & Praktis Psikologi Islam*. Jakarta: Gema Insani
- Thoriqi, Muhammad Wafiq. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akutansi Di SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Triwiyantono, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Turibus, Stephanus. 2015. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio. Vol. 7. No. 2
- Uno, Hamzah B dan Nia Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Genius Prima Media

Wulandari, Eka. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk SMP Kelas VIII*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Zaenab, Ulfah Siti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Masjid Raya)*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh





LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

Nomor : 1187/Un.03.1/TL.00.1/07/2020 03 Juli 2020
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala MTsN 7 Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama	: Firdah Himatur Roshidah
NIM	: 16130125
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2019/2020
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 7 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 Wr. Wb.



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

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN II : Surat Keterangan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 7 MALANG**

Alamat : Jl. Raya Pandanajeng No. 25 Tumpang Telp. 0341-8561108
Website : <http://www.mtsn7malang.sch.id>
Email : admin@mtsn7malang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : SK- /Mts.13.35.7/PP.00.5/07/ 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 7 Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Findah Himatur Roshidah
NIM : 16130125
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2019/2020.

Telah melaksanakan penelitian di lembaga kami sebagai bahan untuk penyelesaian tugas akhir penyusunan skripsi, yang dilaksanakan pada tanggal: 04 Juli s/d 30 Juli 2020, sesuai permohonan izin penelitian nomor: 1187/Un.03.1/TL.00.1/07/2020, tanggal 03 Juli 2020.

Adapun judul penelitian tersebut adalah **Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTsN 7 Malang.**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 01 Agustus 2020

Kepala,

PONO

LAMPIRAN III : Instrumen Validasi Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pendidikan : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Alamat : Jedong, Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	

3	Media pembelajaran multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran IPS				✓	
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami				✓	
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video				✓	
6	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi				✓	
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah jelas dan mudah dipahami				✓	
8	Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

1. Materi masih perlu diperbaiki dan dikembangkan sesuai dengan KI/KD pada jenjangnya
2. Kedalaman materi dan inovasi masih belum nampak
3. Video belum ada hubungan dengan materi
4. Perbaiki Kuis

2. Saran

1. Perbaikan pada materi, video, dan kuis
2. Perbaikan pada konten yang digunakan

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 26 Juni 2020

Validator,



Galih Puji Mulyoto

NIP. 19880322201802011146

Angket Sesudah Revisi Materi

ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pendidikan : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Alamat : Jedong, Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓

3	Media pembelajaran multimedia interaktif mudah digunakan dalam pembelajaran IPS					✓
4	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami					✓
5	Kesesuaian materi dengan gambar dan video					✓
6	Quiz yang diberikan sudah sesuai dengan isi materi.					✓
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran multimedia interaktif sudah jelas dan mudah dipahami				✓	
8	Efektivitas penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi. ✓
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 17 Juli 2020

Validator,



Galih Puji Mulyoto

NIP. 19880322201802011146

LAMPIRAN IV : Instrumen Validasi Ahli Desain Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pendidikan : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Alamat : Jedong, Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif				✓	

3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)					✓
4	Komposisi warna media pembelajaran multimedia interaktif					✓
5	Kemenarikan tampilan isi materi					✓
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami				✓	
7	Kemudahan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dioperasikan				✓	
8	Kesesuaian media pembelajaran multimedia interaktif dengan karakteristik siswa					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

1. Berikan peta Konsep pada bagian materi sehingga siswa paham alur materi yang disampaikan
2. Masukkan sumber yang digunakan dari mana
3. Berikan tujuan dan capaian pembelajaran yang dilakukan
4. Suara video tidak jelas, tidak ada teks untuk menjelaskan
5. Menu chat tidak bisa digunakan paling tidak pakai plugin yang support, agar bisa digunakan

2. Saran

1. Silahkan sesuaikan topik pada materi dengan video hingga ke kuis
2. Pastikan soal yang digunakan menggunakan soal yang HOTS
3. Berikan bahasa yang komunikatif
4. Terdapat menu plugin live chat

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 26 Juni 2020

Validator,



Galih Puji Mulyoto

NIP. 19880322201802011146

Angket Sesudah Revisi Media

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN IPS (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd.
 NIP : 19880322201802011146
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim
 Pendidikan : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Alamat : Jedong, Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan/desain media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif					✓

3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)					✓
4	Komposisi warna media pembelajaran multimedia interaktif				✓	
5	Kemenarikan tampilan isi materi				✓	
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami					✓
7	Kemudahan media pembelajaran multimedia interaktif untuk dioperasikan					✓
8	Kesesuaian media pembelajaran multimedia interaktif dengan karakteristik siswa				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

Sudah bagus tinggal mencobakan kepa siswa untuk mengetahui hasilnya

2. Saran



D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi. ✓
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 17 Juli 2020

Validator,



Galih Puji Mulyoto

NIP. 19880322201802011146

LAMPIRAN V : Instrumen Validasi Guru Pembelajaran IPS

ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS DI MTSN 7 MALANG (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : TATIK WIDYAWATI
 NIP : 197203112007102001
 Instansi : MTsN 7 MALANG
 Pendidikan : S1/ SEJARAH
 Alamat : BANGILAN 44 PANDANAJENG TUMPANG

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

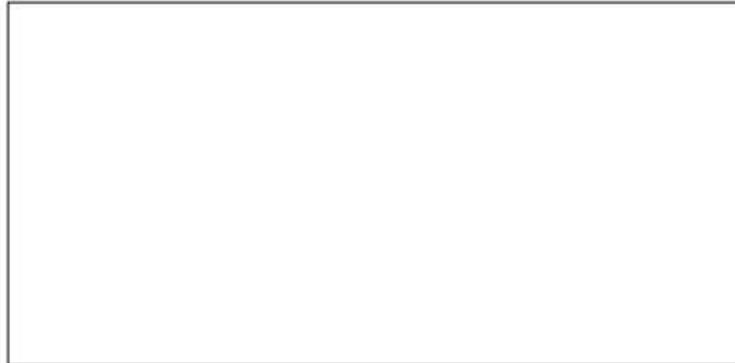
No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)			V		
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK				V	

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa				V	
4	Media multimedia interaktif mudah dioperasikan				V	
5	Media multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar				V	
6	Media multimedia interaktif dapat membantu siswa fokus dalam belajar				V	
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)				V	
8	Media multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan					V

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



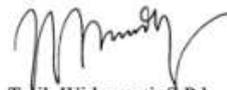
D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 15 Juli 2020

Validator,



Tatik Widyawati, S.Pd

NIP:197203112007102001

Angket sesudah revisi ahli pembelajaran IPS

ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS DI MTSN 7 MALANG (MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF)

Nama : TATIK WIDYAWATI
 NIP : 197203112007102001
 Instansi : MTsN 7 MALANG
 Pendidikan : S1/ SEJARAH
 Alamat : BANGILAN 44 PANDANAJENG TUMPANG

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Berilah tanda *check* (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap 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. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)				V	
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK				V	

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa				V	
4	Media multimedia interaktif mudah dioperasikan				V	
5	Media multimedia interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar				V	
6	Media multimedia interaktif dapat membantu siswa fokus dalam belajar				V	
7	Model latihan soal dalam media dapat digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi (alat evaluasi)				V	
8	Media multimedia interaktif dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Tumbuh dan Berkembangnya Semangat Kebangsaan					V

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



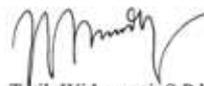
D. Kesimpulan

Media Pembelajaran Multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi. ✓
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 22 Juli 2020

Validator,



Tatik Widyawati, S.Pd

NIP:197203112007102001

LAMPIRAN VI : Instrumen Respon Siswa

ANGKET PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MTSN 7 MALANG

NAMA :

KELAS :

NO ABSEN :

PETUJUK PENGISIAN ANKET:

- Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
- Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda cheklis (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Skala penilaiannya dalam penelitian ini terdiri dari 5 kriteria sebagai berikut:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - N : Netral
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
- Pilihlah jawaban dari skala penilaian yang sesuai dengan pengalaman, kenyataan, dan pendapat anda.

Motivasi Belajar Siswa (Sesudah Penerapan Media Multimedia Interaktif)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Dengan menggunakan multimedia interaktif saya merasa yakin dapat menyelesaikan tugas sampai selesai					
2	Dengan adanya multimedia interaktif saya merasa senang jika guru memberikan tugas, dan saya langsung mengerjakan tugas tersebut					

3	Dengan adanya multimedia interaktif saya belajar IPS atas keinginan sendiri dan tidak ada dorongan						
4	Dengan adanya multimedia interaktif saya bersemangat belajar IPS bab selanjutnya sebelum diberikan oleh guru di sekolah						
5	Dengan penggunaan media multimedia interaktif saya percaya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri						
6	Dengan penggunaan media multimedia interaktif saya yakin akan hasil saya sendiri						
7	Saya dapat membuat variasi belajar agar tidak bosan dengan media pembelajaran multimedia interaktif						
8	Saya berusaha untuk rajin belajar setiap hari dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif						
9	Saya akan terus mencari tahu jika terdapat kesulitan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media multimedia interaktif						
10	Saya merasa semangat untuk memecakan masalah dan hambatan dalam belajar dengan adanya multimedia interaktif						

LAMPIRAN VII : Hasil Respon Siswa



Form Responses 1	Nama Lengkap	Dengan menggunakan m	Dengan adanya multimer	Dengan adanya multimer	Dengan a	Dengan a
07/07/2020 10:50:11	ACHMAD DIMAS S	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
07/07/2020 10:53:00	ARIS RIDHOI	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju
07/07/2020 11:35:41	Gugah Prasetya Candra	Setuju	Setuju	Netral	Setuju	Setuju
07/07/2020 12:51:22	Silvi Amanatus Sefianti	Setuju	Netral	Setuju	Setuju	Setuju
07/07/2020 15:37:18	Rayhan rafifa muhasibi	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
07/07/2020 21:06:22	Farah Nawal Amilia Saidi	Setuju	Netral	Setuju	Netral	Netral
08/07/2020 11:02:48	Putri Anjarwati	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Netral	Netral
08/07/2020 11:38:41	Amelia dheasafitri	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Setuju	Setuju
08/07/2020 16:41:53	Ayu Nina Dewi	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
08/07/2020 19:46:38	Achmad Chozinatul Assr	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Setuju	Setuju



LAMPIRAN VIII : Soal dan Jawaban Pre-test dan Post-test**Soal Pre-test**

1. Menurut pemahaman kalian, apa makna dari semangat kebangsaan!
2. Jelaskan bagaimana latar belakang munculnya nasionalisme!
3. Sebutkan beberapa organisasi pergerakan nasional yang kalian ketahui!
4. Jelaskan secara singkat bagaimana proses penguasaan Jepang ke Indonesia!
5. Terjadinya penjajahan membawa dampak perubahan masyarakat Indonesia. Sebutkan perubahan apa yang terjadi!

Jawaban Pre-test

1. Semangat kebangsaan adalah sikap yang menunjukkan adanya kecintaan dan kesadaran untuk mengabdikan diri bagi bangsa dan negara. Semangat kebangsaan disebut juga nasionalisme. Semangat kebangsaan ini sendiri disebutkan sebagai salah satu karakter dari bangsa Indonesia.
2. Terdapat faktor internal dan eksternal. Faktor internal yakni kejadian dari dalam negeri dan faktor eksternal yakni hal ataupun peristiwa dari luar Indonesia.
3. Budi utomo, Sarekat islam, Indische Partij, Perhimpunan Indonesia, Partai Nasional Indonesia, dan Partai Komunis Indonesia.
4. Dengan awal mula masuk ke Indonesia dan mendarat di 3 titik daerah yakni Tarakan (Kalimantan), Palembang (Sumatra), dan Jakarta (Jawa). Dan melakukan penyerangan terhadap pangkalan militer AS di Pearl Harbour.
5. Terjadinya kolonialisme dan imperialisme di Indonesia membawa dampak perubahan masyarakat Indonesia baik aspek geografis, ekonomi, budaya, pendidikan, maupun politik.

Soal Posttest

1. Sebutkan 4 faktor internal, dan 4 faktor eksternal yang melatarbelakangi munculnya nasionalisme!
2. Jelaskan 3 tahap masa pergerakan nasional!
3. Jelaskan apa yang dimaksud Propaganda Gerakan 3A!
4. Pada masa penjajahan kolonial barat, terjadi penemuan tambang-tambang. Sebutkan contohnya!
5. Jelaskan secara singkat perubahan aspek budaya yang menonjol pada masa penjajahan Jepang!

Jawaban Posttest

1. Faktor internal yakni: Perluasan pendidikan, Kegagalan perjuangan di berbagai daerah, Rasa senasib sepenanggungan dan Perkembangan berbagai organisasi. Faktor eksternal yakni: Munculnya paham-paham baru di dunia, Beberapa peristiwa spt kemenangan Jepang atas Rusia 1905 dan Perkembangan organisasi pergerakan nasional di berbagai Negara.
 1. Masa Pembentukan (1908-1920)
 2. Masa Radikal/Nonkooperasi (1920-1930)
 3. Masa Moderat/Kooperasi (1930-1942)
2. Propaganda Gerakan 3A yaitu: Jepang pelindung Asia, Jepang pemimpin Asia, dan Jepang cahaya Asia. Tetapi gerakan 3A hanya bertahan sementara karena kurangnya simpati masyarakat Indonesia terhadap gerakan tsb.
3. Tambang batu bara Ombilin yang terletak di Sawahlunto, Sumatra Barat adalah salah satu contoh pertambangan yang ditemukan pada masa kolonial barat.
4. Jepang berusaha menjepangkan Indonesia seperti contoh Ajaran Shintoisme yakni kebiasaan menghormati matahari, dan menyanyikan lagu kimigayo.

LAMPIRAN IX : Hasil Pre-test dan Post-test

Hasil Pre-test

Form Responses 1	Nama Lengkap	Sebutkan 4 faktor internz	Jelaskan 3 tahap masa p	Jelaskan apa yang dimak Pada mas
2	07/07/2020 11:18:08 ARIS RIDHOI	Internal: rasa sepe	Masa pembentukan (19	propaganda Jepang yang tambang
3	07/07/2020 11:22:05 Laila shine tazkiyatun nar	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (1	Masa pembentukan (19 Indonesia
4	07/07/2020 11:33:18 Fitri Nur azizah	Faktor internal: *adanya r	Masa pembentukan, mas	Jepang pemimpin, cahay Emas
5	07/07/2020 11:33:34 Gugah Prasetya Candra	faktor internal yang mela	Masa pembentukan (190	Propaganda Jepang yang Timah, tar
6	07/07/2020 13:11:47 Silvi Amanatus Sefianti	Internal: rasa sepe	Masa pembentukan (19	propaganda Jepang yang Tambang
7	07/07/2020 20:56:09 Rayhan raffa muhasibi	1. Perluasan pendidikan	1. masa awal pergerakan ni	Jepang cahaya asia jepa Batu Bara
8	07/07/2020 21:11:46 Devi septiani	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (19	Agar pendudukannya di Indonesia
9	07/07/2020 21:18:55 Farah Nawal Amilia Said	INTERNALL 1)Sudah ada	Pembentukan = di dirikar	Gerakan untuk memikat Tambang
10	08/07/2020 11:16:29 Putri Anjarwati	Faktor internal >> muncu	Masa pembentukan ; ma	Bangsa di Asia harus be Mineral
11	08/07/2020 16:56:09 Ayu Nina Dewi	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (1	Gerakan 3A adalah propo SEJARAH
12	08/07/2020 20:02:26 Achmad Chozinatul Asrn	(faktor internal)yang mel	Masa pergerakan nasion	Propoganda terkenal yan Pembuka
13	09/07/2020 8:04:57 Achmad Dimas syaifutdli	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (19	Gerakan 3A adalah propo Emas, tim
14	09/07/2020 10:39:25 Amelia dheafafitri	Brainly.co.id Apa pertany	1. Masa pembentukan (1	Gerakan 3A adalah propo 1 satrioba

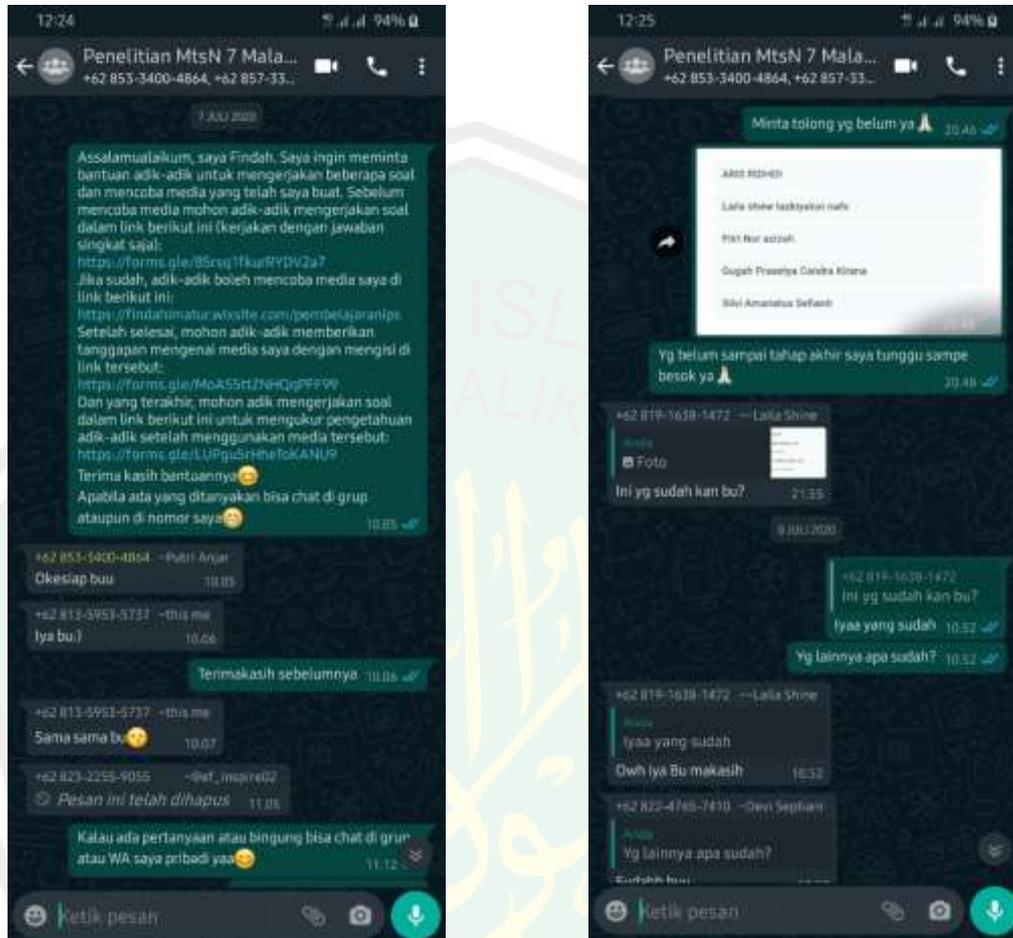
Hasil Post-test

Form Responses 1	Nama Lengkap	Sebutkan 4 faktor internz	Jelaskan 3 tahap masa p	Jelaskan apa yang dimak Pada mas
2	07/07/2020 11:18:08 ARIS RIDHOI	Internal: rasa sepe	Masa pembentukan (19	propaganda Jepang yang tambang
3	07/07/2020 11:22:05 Laila shine tazkiyatun nar	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (1	Masa pembentukan (19 Indonesia
4	07/07/2020 11:33:18 Fitri Nur azizah	Faktor internal: *adanya r	Masa pembentukan, mas	Jepang pemimpin, cahay Emas
5	07/07/2020 11:33:34 Gugah Prasetya Candra	faktor internal yang mela	Masa pembentukan (190	Propaganda Jepang yang Timah, tar
6	07/07/2020 13:11:47 Silvi Amanatus Sefianti	Internal: rasa sepe	Masa pembentukan (19	propaganda Jepang yang Tambang
7	07/07/2020 20:56:09 Rayhan raffa muhasibi	1. Perluasan pendidikan	1. masa awal pergerakan ni	Jepang cahaya asia jepa Batu Bara
8	07/07/2020 21:11:46 Devi septiani	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (19	Agar pendudukannya di Indonesia
9	07/07/2020 21:18:55 Farah Nawal Amilia Said	INTERNALL 1)Sudah ada	Pembentukan = di dirikar	Gerakan untuk memikat Tambang
10	08/07/2020 11:16:29 Putri Anjarwati	Faktor internal >> muncu	Masa pembentukan ; ma	Bangsa di Asia harus be Mineral
11	08/07/2020 16:56:09 Ayu Nina Dewi	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (1	Gerakan 3A adalah propo SEJARAH
12	08/07/2020 20:02:26 Achmad Chozinatul Asrn	(faktor internal)yang mel	Masa pergerakan nasion	Propoganda terkenal yan Pembuka
13	09/07/2020 8:04:57 Achmad Dimas syaifutdli	1. Perluasan pendidikan	1. Masa pembentukan (19	Gerakan 3A adalah propo Emas, tim
14	09/07/2020 10:39:25 Amelia dheafafitri	Brainly.co.id Apa pertany	1. Masa pembentukan (1	Gerakan 3A adalah propo 1 satrioba

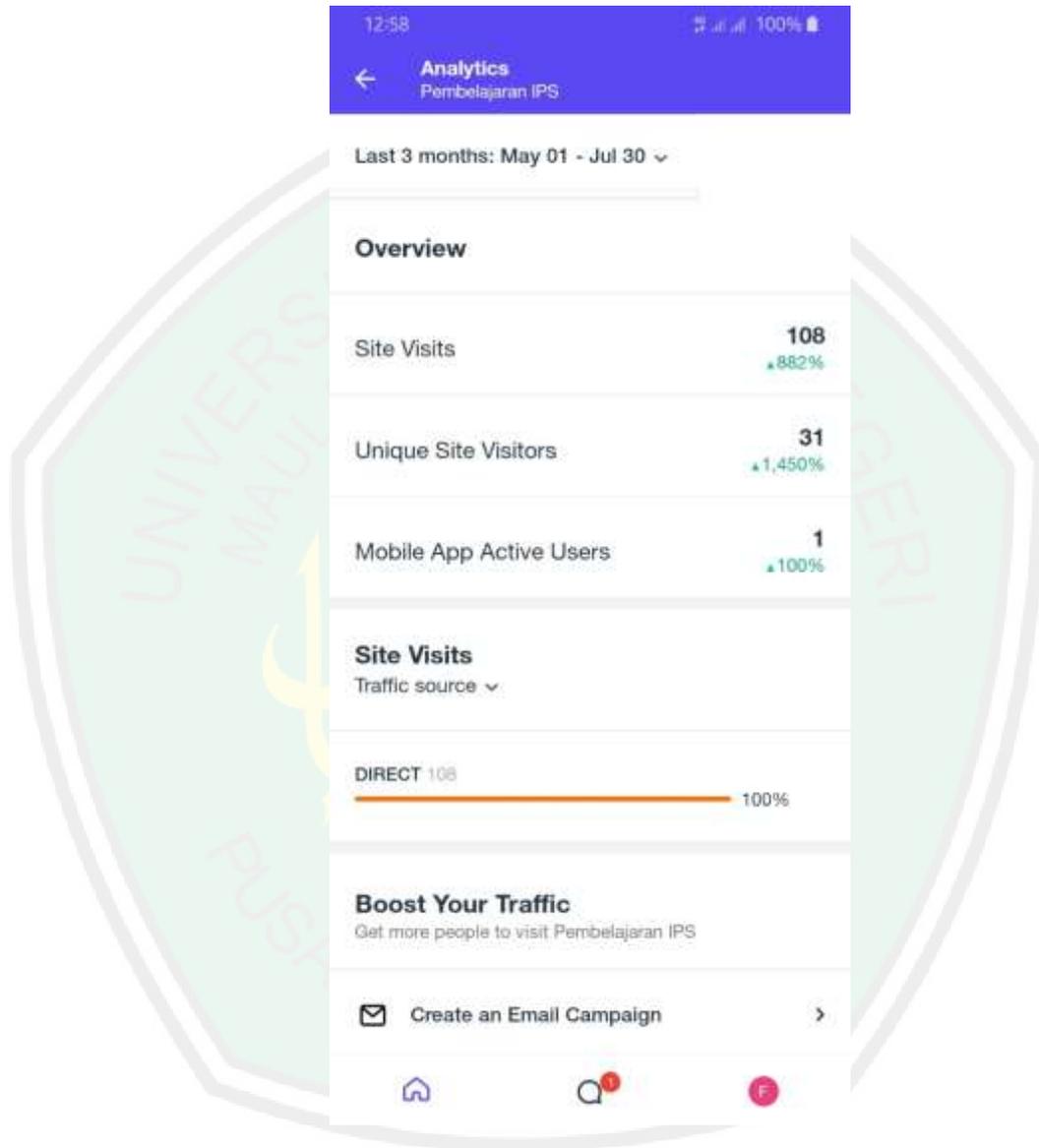
Pengoreksian Soal



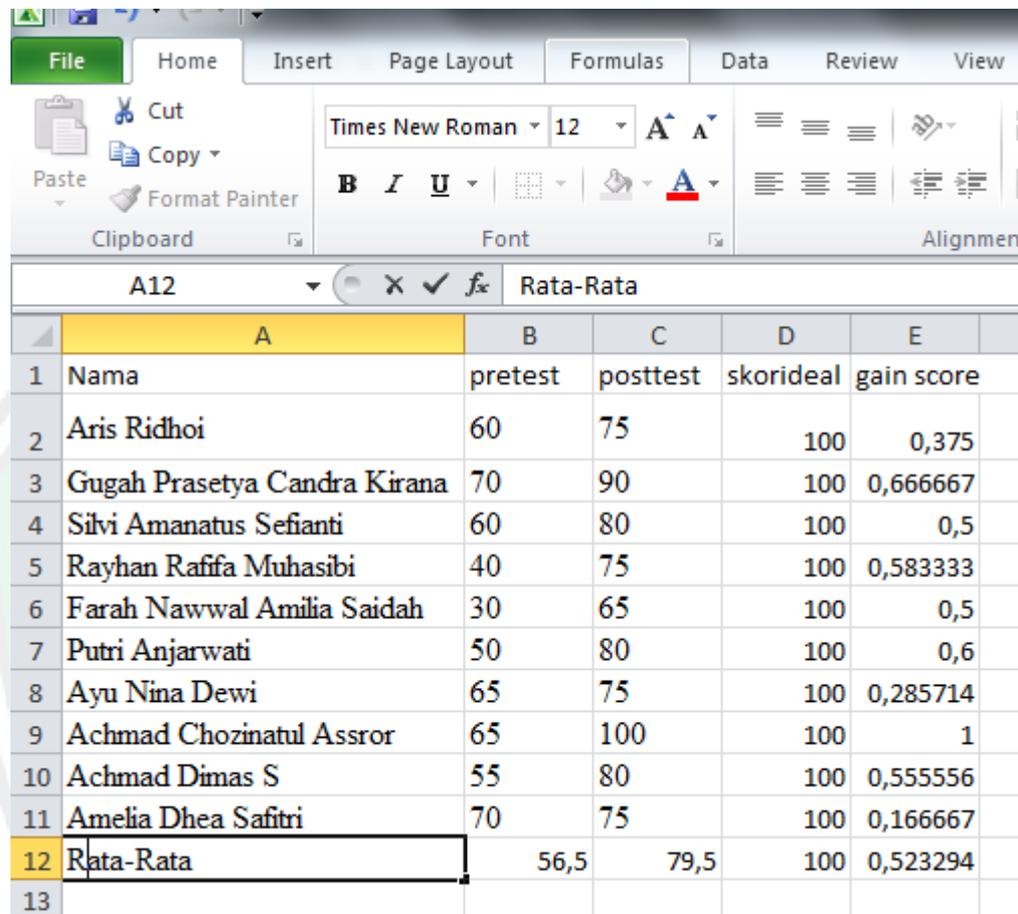
LAMPIRAN X : DOKUMENTASI PEMBELAJARAN



Pemberitahuan *Visitors Media*



LAMPIRAN XI : Hasil Uji N-Gain Score



	A	B	C	D	E
1	Nama	pretest	posttest	skorideal	gain score
2	Aris Ridhoi	60	75	100	0,375
3	Gugah Prasetya Candra Kirana	70	90	100	0,666667
4	Silvi Amanatus Sefianti	60	80	100	0,5
5	Rayhan Rafffa Muhasibi	40	75	100	0,583333
6	Farah Nawwal Amilia Saidah	30	65	100	0,5
7	Putri Anjarwati	50	80	100	0,6
8	Ayu Nina Dewi	65	75	100	0,285714
9	Achmad Chozinatul Assror	65	100	100	1
10	Achmad Dimas S	55	80	100	0,555556
11	Amelia Dhea Safitri	70	75	100	0,166667
12	Rata-Rata	56,5	79,5	100	0,523294
13					

LAMPIRAN XII : Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Findah Himatur Roshidah
NIM : 16130125
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 05 April 1998
Fak./Jur./Prog. Stud : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2016
Alamat Rumah : Perum Karangduren Permai Blok L28, RT
005/RW 007, Karangduren, Pakisaji, Kab.
Malang
No Hp : 082176539842
Alamat email : findahimatur@gmail.com

Malang, 03 Agustus 2020

Mahasiswa,

Findah Himatur Roshidah

NIM. 16130125